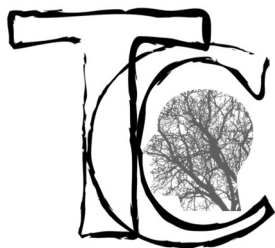




QrCode de Autenticidade



ISSN 2763-6739



MESTRADO
EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA: o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva
pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (PROFEI/UEPG)

✉ leomara.santos.uepg.f5@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-7827-2377>

<https://lattes.cnpq.br/3965146818139460>



Vânia Maria da Silva Tortelli Prestes

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva
pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (PROFEI/UEPG)

✉ vania.prestes.uepg.f5@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9592-6281>

<https://lattes.cnpq.br/2385711692542915>



Sandra Aparecida Machado

Doutora em Educação
Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva
da Universidade Estadual de Ponta Grossa (PROFEI/UEPG).

✉ samachado@uepg.br

<https://orcid.org/0000-0002-9970-1864>

<http://lattes.cnpq.br/3627603502391137>



ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA: O USO DO WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA CRIANÇAS COM TEA

RESUMO: O presente estudo é de caráter bibliográfico e natureza qualitativa, e tem como objetivo analisar a contribuição da gamificação na Sala de Recursos Multifuncional (SRM) para o desenvolvimento pedagógico, social e a inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil. A problemática central concentra-se em como a gamificação na SRM, especificamente por meio do uso da plataforma Wordwall, contribui para o trabalho pedagógico com esses alunos. Essa temática é relevante por explorar estratégias pedagógicas eficazes sob uma perspectiva gamificada e lúdica, promovendo o engajamento dos estudantes com TEA e proporcionando aprendizagem inclusiva. O trabalho estrutura-se a partir de um relato de experiência sobre a aplicação de propostas da plataforma Wordwall na SRM.

Como citar:

SANTOS, L. PRESTES, V. M. da S. MACHADO, S. A. Entre teoria e prática: o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA. **Revista Teias de Conhecimento**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 181–200, 2026. DOI: <https://doi.org/10.5212/RevTeiasConhecimento.2026.26148>. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/26148>. Acesso em: 16 ago. 2026.

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

Como resultado, a pesquisa demonstra que o uso de tecnologias digitais e ferramentas gamificadas, como Wordwall, contribuem significativamente para o processo de ensino-aprendizagem de crianças com TEA. A estratégia revela-se eficaz para o envolvimento dos alunos, destacando-se pelo visual atrativo e pelas atividades estruturadas que auxiliam no ensino, ajudando-os a se manterem concentrados, ativos e engajados nas tarefas. Por fim, busca apresentar essa ferramenta digital aos professores como estratégia pedagógica de baixo custo e com grande diversidade de possibilidades. Alinhada à Base Nacional Curricular Comum (BNCC) da Educação Infantil, a pesquisa contribui para reflexões metodológicas da Educação Especial, demonstrando o potencial das tecnologias na construção de um ambiente de aprendizado mais acessível e eficaz para a diversidade.

Palavras-chave: Educação Infantil; Transtorno do Espectro Autista; Wordwall.

BETWEEN THEORY AND PRACTICE: THE USE OF WORDWALL AS A PEDAGOGICAL RESOURCE FOR CHILDREN WITH ASD

ABSTRACT: This bibliographical and qualitative study aims to analyze the contribution of gamification within the Multifunctional Resource Room (MRR) to pedagogical and social development and inclusion of students with autism spectrum disorder (ASD) in Early Childhood Education. The central problem focuses on how gamification in MRR, specifically by usage of the Wordwall platform, contributes to pedagogical work with these students. This theme is relevant because it explores effective pedagogical strategies from a gamified and playful perspective, promoting the engagement of students with ASD and providing inclusive learning. The work is structured around an experience report on the application of Wordwall platform proposals in MRR. As a result, the research demonstrates that the use of digital technologies and gamified tools, such as Wordwall, significantly contributes to the teaching-learning process of children with ASD. The strategy proves effective in engaging students, standing out for its attractive visuals and structured activities that aid in teaching, helping them stay focused, active, and engaged in tasks. Finally, the study aims to present this digital tool to teachers as a low-cost pedagogical strategy with a wide range of possibilities. Aligned with the National Common Curricular Base (BNCC in its Portuguese acronym) for Early Childhood Education, the research contributes to methodological reflections in Special Education, demonstrating the potential of technologies in building a more accessible and effective learning environment for diversity.

Keywords: Early Childhood Education; Autism Spectrum Disorder; Wordwall.

1. INTRODUÇÃO

Na perspectiva da Educação Inclusiva, observa-se a necessidade de ampliar reflexões metodológicas sobre o uso das tecnologias digitais como recurso pedagógico para a promoção da aprendizagem ativa, efetiva e lúdica de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil.

Entre essas metodologias, a gamificação tem se destacado exatamente por seus elementos lúdicos, interativos e que motivam o processo de aprendizagem dos alunos, podendo ser utilizada com crianças, independentemente de suas especificidades.

Os recursos disponíveis em plataformas digitais, a exemplo do Wordwall, apresentam potencial para estimular a atenção, a interação e tornar as atividades pedagógicas mais inclusivas. Assim, contribuem para o desenvolvimento de habilidades comunicativas, cognitivas e socioemocionais, principalmente para alunos que possuem diagnóstico de TEA e apresentam dificuldades nessas áreas, necessitando maior estímulo para seu desenvolvimento.

Considerando esse contexto, investigar práticas pedagógicas que articulem a gamificação e o Atendimento Educacional Especializado (AEE) torna-se necessário, tanto para ampliar o repertório dos profissionais da Sala de Recursos Multifuncional (SRM) quanto para promover experiências educacionais mais inclusivas e atrativas para o público alvo da educação especial matriculado na Educação Infantil.

Nesse cenário educacional, este trabalho justifica-se pela necessidade de reflexão sobre metodologias pedagógicas e o uso de Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) para favorecer o processo de inclusão de alunos com TEA na Educação Infantil, por meio de recursos que promovam a participação ativa dos alunos que, por demonstrarem desenvolvimento atípico, nem sempre tem suas necessidades específicas atendidas por métodos mais tradicionais.

Como problemática, destacamos: como o uso da gamificação na SRM, por meio de propostas da plataforma Wordwall, contribui para o trabalho pedagógico com alunos com TEA da Educação Infantil?

Para isso, o trabalho apresenta uma revisão bibliográfica articulada a um relato de experiência, possibilitando compreender interfaces entre a teoria e a prática, bem como o potencial dessa abordagem no cotidiano escolar.

A fundamentação teórica baseou-se em autores que discutem o uso de

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

tecnologias como apoio à inclusão. Inicialmente, foram utilizados os estudos de Yanaze e Carolei (2023) e Manjinski Junior e Manjinski (2025), apresentados na disciplina de Inovação e Tecnologia Digitais de Informação e Comunicação do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI).

O referencial foi complementado por meio de artigos e pesquisas obtidas no Google Acadêmico, incluindo os trabalhos de Custódio et al. (2022), Massa (2025), Nascimento e Leal (2025) e Sousa (2025).

Este estudo caracteriza-se como pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico. Na intenção de auxiliar as reflexões, foi estabelecido o seguinte objetivo: analisar a contribuição do uso da gamificação na SRM por meio de propostas da plataforma Wordwall para o desenvolvimento pedagógico, social e a inclusão de alunos com TEA na Educação Infantil.

A temática em estudo é relevante por abordar estratégias para a inclusão de alunos com TEA através de ferramentas digitais, na perspectiva da gamificação, no contexto da SRM, que por meio de oportunidades interativas, lúdicas e estruturadas contribuem para a aprendizagem e inclusão.

Em síntese, o uso da plataforma Wordwall, uma TDIC gamificada e lúdica, demonstrou resultados significativos no ensino-aprendizagem de alunos com TEA na SRM, uma vez que motiva e melhora a participação, concentração e foco das crianças. Ainda, a plataforma configura-se como recurso pedagógico estratégico que facilita a inclusão efetiva, tornando o ambiente da SRM mais acessível e dinâmico, e reforçando o potencial das TDICs para o desenvolvimento integral dos alunos com TEA.

2. O USO DAS TDICS NA EDUCAÇÃO

Usar tecnologias no processo de ensino-aprendizagem estimula o desenvolvimento dos alunos e incentiva o professor à inovação metodológica. Essa postura é importante para criar estratégias que possibilitem o desenvolvimento de habilidades e competências de forma equitativa, ampliando suas oportunidades.

É importante, diante desse contexto, destacar que o professor da atualidade necessita buscar estratégias pedagógicas que sejam atraentes aos alunos e eficazes para o desenvolvimento das aprendizagens.

Outro ponto a considerar é que nossos alunos têm facilidade com o uso de equipamentos tecnológicos, como celulares, computadores, tablets e smartphones. O acesso a esses dispositivos ocorre primeiro no âmbito familiar, e a educação deve aprender a utilizá-los como aliados no ato de ensinar.

Nesse sentido, é relevante a validação da reflexão proposta por Manjinski Junior e Manjinski (2025, p. 404): *“não conseguimos mais fugir da ideia de que a tecnologia está intimamente ligada ao desenvolvimento humano e sua integração na educação é um processo contínuo que transforma as práticas pedagógicas e os modos de aprender”*.

As TDICs na escola devem ser usadas como ferramentas pedagógicas que enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, indo além dos métodos tradicionais limitados a giz e lousa. Importa destacar que a intencionalidade pedagógica do professor deve mediar propostas para que estejam alinhadas às necessidades individuais dos alunos, garantindo sua participação ativa e o desenvolvimento integral, superando práticas pedagógicas consideradas retrógradas.

Reforçando essa ideia, Manjinski Junior e Manjinski (2025, p. 404) argumentam que o “[...] novo cenário exige uma reflexão sobre como as ferramentas digitais podem ser utilizadas para enriquecer a experiência de aprendizagem de forma significativa e contextualizada”.

Vale ponderar que as ferramentas digitais também devem ser utilizadas como forma de maximizar a autonomia e o conhecimento dos alunos, centradas no indivíduo, priorizando adaptações e personalizando o ensino para garantir a aprendizagem e promover a inclusão.

3. WORDWALL COMO RECURSO PEDAGÓGICO COM ALUNOS TEA

O uso de TDICs no AEE exige uma reflexão metodológica que vá além da mera apresentação de recursos digitais. É necessário planejamento com foco no desenvolvimento da aprendizagem, com intencionalidade pedagógica, visando à eliminação de possíveis barreiras que possam interferir na aquisição de conhecimento por parte do estudante. conforme descrevem Manjinski Junior e Manjinski (2025, p. 404):

O verdadeiro valor das tecnologias digitais na educação está na forma como elas são usadas de maneira intencional e planejada. Quando não há uma mediação pedagógica consciente, a tecnologia pode acabar sendo subutilizada, servindo apenas para replicar os métodos tradicionais de ensino, sem aproveitar seu potencial transformador.

A simples presença de um recurso tecnológico não garante aprendizagem significativa. Essa mediação é o elemento essencial, validado por Manjinski Junior e Manjinski (2025, p. 404): *“é a ação do docente que articula criticamente as ferramentas digitais, facilitando a construção do saber pelo aluno e tornando-se o elo entre o estudante, a tecnologia e os objetivos de aprendizagem”*.

Unindo as propostas da Educação Infantil embasadas na BNCC e o direito ao AEE, é relevante destacar a inserção como prática docente, do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), como recurso de acessibilidade e mediação de aprendizagem, que contribuem para a inclusão.

As TDICs, nesse contexto, se mostram como estratégia lúdica, atrativa, divertida, interativa e diversificada, criando ambientes propícios à aprendizagem, conforme previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017). Elas podem ser personalizadas de acordo com as necessidades de cada aluno, estimulando o desenvolvimento de habilidades e competências de acordo com o ritmo e potencialidade individual, em concordância com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI) (Brasil, 2008).

O trabalho pedagógico, na Educação Infantil, deve estar baseado em vivências, experiências, interações e brincadeiras, e de forma alguma ser pautado como antecipação de conteúdo ou mero preparo para o Ensino Fundamental, conforme leis e diretrizes vigentes, entre elas a BNCC de Educação Infantil (Brasil, 2017).

A BNCC de Educação Infantil (0 a 5 anos e 11 meses) orienta que o trabalho pedagógico deve ser estruturado em torno de seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento (conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se) e cinco campos de experiências, que definem os saberes e conhecimentos essenciais para cada faixa etária.

Ainda parte do reconhecimento da criança como sujeito ativo, singular e histórico que aprende e se desenvolve nas interações e brincadeiras. Busca garantir a intencionalidade pedagógica por meio da oferta de experiências aos alunos dessa etapa de ensino, de forma a contribuir com o desenvolvimento integral desse indivíduo, assegurando aprendizagem progressiva (Brasil, 2017).

Nesse cenário, para alunos da Educação Infantil que tenham algum tipo de deficiência, na perspectiva de desenvolvimento integral, há a garantia da oferta da Educação Especial por meio do AEE, conforme previsto no § 3º do Art. 58 da Lei nº 9394/96 (LDB) (Brasil, 1996).

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

A LDB, no artigo supracitado, define a Educação Especial como uma modalidade de educação escolar destinada aos educandos com deficiência, Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGD) e altas habilidades ou superdotação, o que também ratificado na PNEEPEI (Brasil, 2008).

É importante destacar que essa modalidade perpassa todas as etapas e outras modalidades de ensino, constituindo um direito educacional desse público específico. Sua oferta ocorre por meio do AEE, sendo obrigação das redes e sistemas de ensino, de caráter complementar e nunca substitutivo à escolarização regular.

Como proposta já consolidada da oferta de suporte aos estudantes da Educação Especial, destacamos o papel da SRM, onde se realiza o AEE, geralmente em turno diferente daquele em que o aluno frequenta a classe comum.

Na SRM, o professor deve atuar para que as barreiras que limitam a aprendizagem sejam diminuídas e/ou extintas, identificando, elaborando e organizando recursos pedagógicos e de acessibilidade. É nesse espaço que se oferece o suporte necessário para que o aluno com necessidades educacionais específicas consiga acompanhar e participar integralmente do currículo da classe regular, garantindo sua permanência e sucesso escolar (Brasil, 2008).

Os estudantes com TEA, de acordo com os princípios da educação inclusiva, também compõem o público apoiado pela Educação Especial. Vale destacar, como principal tarefa, garantir a todos esses estudantes o acesso a currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização, capazes de satisfazer suas necessidades educacionais específicas visando o pleno desenvolvimento de seu potencial e sua efetiva inclusão social e educacional.

Não diferente de crianças típicas, alunos com TEA também gostam de

atividades lúdicas, com tom de recreação, divertidas e com o uso de equipamentos tecnológicos, o que pode proporcionar uma aprendizagem mais atrativa e significativa a esses alunos.

O estudo de Custódio et al. (2022) apresenta um trabalho desenvolvido com diferentes histórias infantis junto a alunos com deficiência, como TEA, fundamentado na abordagem do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) como estratégia para reduzir ou eliminar barreiras de aprendizagem. Com o apoio de tecnologias digitais, como o Wordwall, a proposta resultou na produção de histórias autorais pelos estudantes com TEA, evidenciando a relevância de oferecer múltiplas formas de promover a aprendizagem, respeitando as especificidades dos alunos e potencializando suas capacidades, o que é essencial para seu desenvolvimento.

Para definir o conceito dessa ferramenta, Nascimento e Leal (2025, p. 145) destacam:

WordWall é uma ferramenta lúdica que permite que professores criem brincadeiras educativas personalizadas para seus alunos. É possível criar questionários, enquetes, competições entre outras atividades, que podem ser acessadas de maneira online, ou caso deseje, é possível também imprimir os jogos criados.

Massa (2025), em sua dissertação, abordou o trabalho de Coury (2022) com o uso do Wordwall com uma aluna TEA, e embora seja dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, trata da importância da ferramenta digital e da atenção aos interesses do aluno na elaboração dos jogos, podendo, portanto, ser utilizado em qualquer etapa ou modalidade de ensino.

É relevante, ainda nesse aspecto, pontuar como possibilidade o uso de jogos digitais, já que também oferecem uma experiência interativa, de entretenimento e aprendizagem de forma desafiadora (Yanaze; Carolei, 2023).

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

Sousa (2025) discute, em seu trabalho, a aplicação do Wordwall com a temática de animais, com o objetivo de conhecer diferentes espécies, junto a aluna com TEA, buscando identificar estratégias que pudessem apoiar suas interações e aprendizagens de forma efetiva. Foi utilizada a associação entre imagens e seus respectivos nomes, pontuando a possibilidade da personalização das atividades conforme os objetivos pedagógicos. Além disso, o recurso pode ser empregado tanto com crianças quanto com adultos, favorecendo a construção de conhecimentos por meio de estímulos visuais e fortalecendo a memorização das palavras trabalhadas. Os resultados foram positivos no desenvolvimento das habilidades de socialização, comunicação, cognitivas e emocionais.

Assim, para a inclusão digital na SRM, as TDICs podem ser ferramentas valiosas para os professores, trazendo bons resultados, envolvendo as crianças com a aprendizagem, despertando o interesse, e sendo uma experiência significativa e prazerosa.

4. O USO DO WORDWALL NA PRÁTICA

Nesse contexto, a Professora Vânia, especialista responsável pela SRM para alunos com TEA no Centro de Apoio Multidisciplinar do Sistema Municipal de Ensino de Itapeva, em São Paulo, passou a utilizar jogos da plataforma Wordwall em suas propostas com os alunos da educação infantil no terceiro bimestre do ano letivo de 2025.

A partir do planejamento das aulas do AEE, que ocorrem semanalmente, de forma individualizada, ela passou a utilizar a plataforma Wordwall, disponível no site <https://wordwall.net/pt>. Trata-se de ferramenta de acesso gratuito, como recurso pedagógico para o trabalho com áreas que os alunos apresentavam dificuldades. Destaca-se que o uso ocorreu a partir da observação do interesse desses alunos por

computadores e jogos digitais, conforme relatado pelos pais ou responsáveis.

A ferramenta, então, proporcionou o planejamento de propostas que atendessem às necessidades específicas de cada aluno, suas potencialidades e dificuldades, sendo trabalhadas de forma individual e lúdica, conforme regem orientações da educação infantil e do AEE.

As propostas pedagógicas do AEE devem ser planejadas para atender às necessidades específicas do seu público-alvo. Em se tratando de crianças com TEA, a utilização de jogos e atividades lúdicas configura-se como estratégia de grande relevância.

Um exemplo disso foi a experiência com L., de 5 anos de idade, estudante do Pré I, que apresenta dificuldades no reconhecimento de expressões faciais. Para esse trabalho, uma fase inicial foi realizada no espelho, onde a Professora estimulava a estudante a realizar, por meio da imitação e observação das ações da professora, expressões de brava, triste, feliz e assustada, possibilitando a posterior generalização em ações do cotidiano. Após apoio e orientações iniciais, L. passou a utilizar o Jogo Expressões Faciais para sistematização do que foi trabalhado, disponível na plataforma Wordwall (s.d.). O jogo está disponível por meio do link <https://wordwall.net/pt/resource/3640991/express%C3%B5es-faciais-emo%C3%A7%C3%B5es>.

Entre essas orientações e apoio, foi conversado novamente com a estudante sobre o assunto, sendo lida a história O livro dos sentimentos, de Todd Parr, livro físico, por meio do qual a estudante L. foi incentivada a realizar leitura de imagem e associação do desenho e expressões. (<https://wordwall.net/pt/resource/1605873/express%C3%B5es-faciais>). Nela, a aluna, utilizando o mouse, clicava na tecla girar e contava à professora o que estava vendo nas imagens do jogo, utilizando nomes de expressões

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

que havia assimilado, tendo que imitar o que estava na imagem.

Em um novo atendimento, para o desenvolvimento de habilidades ligadas à expressividade, foi proposto que a estudante L. observasse a história de O livro dos sentimentos, de Todd Parr, em meio digital, disponível no YouTube. Após isso, foi solicitado que relacionasse a imagem real de crianças com imagens pictográficas, utilizando o jogo do Wordwall Expressões Faciais (disponível no link <https://wordwall.net/pt/resource/7433133/express%C3%B5es-faciais>). Esse atendimento foi finalizado com o Jogo da Memória, também disponível no Wordwall (<https://wordwall.net/pt/resource/23332508/jogo-da-memoria-divertidamente>).

5. WORDWALL: REFLEXÕES ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA

A experiência vivenciada com a estudante L. foi muito gratificante. Além do trabalho com a leitura de expressões faciais, que é uma das dificuldades que ela apresenta, a estudante demonstrou boa desenvoltura no uso de mouse e na compreensão de comandos dados pela professora para realizar o que estava sendo proposto. Também conseguiu realizar o reconto do livro trabalhado (O livro dos sentimentos), mantendo boa parte do conteúdo que ouviu, e seu desempenho nos jogos foi sempre surpreendente.

Aqui, cabe ponderar que L. apresentou uma ótima evolução quanto ao seu repertório verbal, que foi trabalhado durante o ano, mas com essas atividades, por terem sido de forma online, foi perceptível o envolvimento com as propostas e a facilidade que teve em nomear as expressões que estava visualizando, além de avanço apresentado quanto a outras habilidades trabalhadas direta e indiretamente por meio da plataforma. Conforme descrevem Custódio et al. (2022, p. 66):

Quando um educando, que é diagnosticado com TEA, desenvolve

uma atividade utilizando tecnologias digitais, como os jogos oferecidos, ele não somente tem a chance de realizar uma tarefa, como também de desenvolver habilidades motoras de coordenação (usando o mouse), concentração e assimilação. Além disso, interage com novas formas de comunicação, uma vez que, para eles, essa pode ser uma oportunidade de representar suas respostas e estimular a fala.

A experiência relatada valida a importância do trabalho com TDICs para o ensino de habilidades, e demonstra relevância de considerá-las no planejamento das aulas de acordo com os interesses dos alunos. Conforme descrito por Massa (2025, p. 177):

[...] considerar os interesses singulares de cada estudante com TEA, os conteúdos curriculares evidenciados na escola com a abordagem lúdica oportunizada pela utilização dos jogos e a possibilidade de interatividade com as telas digitais, tudo isso viabiliza de forma exponencial o ensino e aprendizagem desses aprendizes.

Esses recursos proporcionam vivências estruturadas que auxiliam diretamente no desenvolvimento de áreas que podem estar em prejuízo em função do transtorno. Eles podem estimular, de forma integrada, aspectos sensoriais, visuais, auditivos, e principalmente o aprimoramento de habilidades pedagógicas e funções cognitivas essenciais para a aprendizagem e interação social.

Nascimento e Leal (2025) reconhecem a potencialidade desses aplicativos, e em seu artigo, revelam uma preocupação de tornar o aplicativo Wordwall mais atraente visualmente e sonoramente para as crianças. Também enfatizam o *“potencial dos jogos cognitivos no desenvolvimento dos alunos, mas com observações importantes, como por exemplo, a ideia de uma análise individual do aplicador sobre quando e quais jogos aplicar para determinado aluno”* (Nascimento; Leal, 2025, p. 145).

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

A utilização da plataforma Wordwall representa uma estratégia eficaz e inclusiva, que potencializa e deixa mais divertidas as propostas da SRM para crianças com TEA. Também possibilita o trabalho com os Campos de Experiência da BNCC, além do estímulo das áreas em que as crianças apresentam prejuízos, de forma lúdica, aliando aprendizagem e diversão.

Em suma, as TDICs, se usadas de forma intencional, estratégica e planejada, podem apresentar potencial significativo para favorecer o processo de ensino-aprendizagem de todos os alunos, com baixo custo, e viabilizando a inclusão por meio de práticas lúdicas, participativas e motivadoras.

Pautado todo esse contexto, é importante salientar que é indispensável que a formação continuada de professores aborde o uso de TDICs, uma vez que apenas a ferramenta não é o suficiente para garantir que o aluno aprenda. É preciso que os professores estejam preparados para o uso real, conheçam as ferramentas, apropriem-se de seu funcionamento, das propostas que elas trazem, para então utilizá-las no planejamento de aulas. Portanto, *“essa realidade evidencia que o obstáculo maior não é a tecnologia em si, mas a necessidade de desenvolver competências docentes para seu uso pedagógico consciente”* (Manjinski Junior; Manjinski, 2025, p. 405).

Assim, de nada adianta ter ferramentas digitais disponíveis nas escolas, se o corpo docente não sabe como utilizá-las. É preciso que os professores desenvolvam a competência para planejar e aplicá-las nas aulas, e saibam de que forma intervir no uso com os alunos, sendo necessário, para isso, formação.

Desse modo, na perspectiva da educação inclusiva, o trabalho com TDICs exige estratégias diversificadas, clareza dos objetivos que se quer atingir com as propostas apresentadas, e conhecimento sobre os gostos e preferências dos alunos, para que se possa oferecer oportunidades que favoreçam o desenvolvimento de todos,

consolidando seus direitos de aprendizagem

6. METODOLOGIA

Este estudo tem caráter bibliográfico, que com base em Severino (2013, p. 106): *“se realiza a partir do registro disponível [...] O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos”*, com a finalidade de analisar as discussões existentes sobre o uso de TDICs para a inclusão de alunos com TEA na Educação Infantil.

Apresentou abordagem qualitativa e utilizou o relato de experiência, que segundo Minayo (2009), trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes na perspectiva de ampliar o debate sobre TDICs, com desataque sobre gamificação na Educação Infantil, especificamente crianças com TEA.

Para alcançar o objetivo da presente pesquisa, foi utilizada uma proposta realizada na SRM para uma aluna do Pré I (L.), de uma Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI). A referida proposta foi apresentada em forma de relato de experiência, o qual aborda o uso de TDIC e a reflexão sobre seu uso, contrastando a prática com a teoria, destacando suas contribuições para aprendizagem na perspectiva da educação inclusiva.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa no Google Acadêmico, em páginas em português, delimitada pelo recorte temporal de 2020 a 2025. A busca pelo descritor “Educação Infantil” retornou 123.000 resultados. A combinação “Educação Infantil” e “Sala de Recursos Multifuncional” produziu 10.200 resultados. O refinamento da busca, incluindo “Transtorno do Espectro Autista” resultou em 3.800 publicações. Finalmente, a pesquisa completa, utilizando todos os descritores “Educação Infantil, Sala de Recursos Multifuncional, Transtorno do Espectro Autista e Wordwall”,

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

identificou 62 publicações.

Após a busca, foi realizada a leitura dos resumos, sendo selecionados apenas os estudos com temática relacionada às TDICs e à Educação Infantil, bem como aqueles que se restringiam à aplicação de gamificação ou uso do Wordwall com estudantes com TEA. Dessa forma, garantiu-se que os materiais selecionados fossem coerentes aos objetivos deste artigo, resultando na seleção de 4 trabalhos, sendo 2 artigos, 1 dissertação e 1 tese de doutorado (Custódio et al., 2022; Massa, 2025; Nascimento; Leal, 2025; Sousa, 2025).

Paralelamente à revisão teórica, desenvolveu-se um relato de experiência, no qual foram descritas e analisadas práticas pedagógicas realizadas com o aplicativo Wordwall durante vivências propostas no AEE na SRM com crianças com TEA da Educação Infantil, mediadas pela professora da Educação Especial.

As observações relativas ao engajamento, participação, interação e respostas da criança às propostas mediadas pelo recurso digital foram registradas de forma descritiva, buscando evidenciar elementos que contribuíssem para a análise do potencial pedagógico da ferramenta, resguardados o sigilo de dados pessoais da aluna.

A interpretação dos dados foi conduzida seguindo uma perspectiva interpretativa e reflexiva, articulando as situações vivenciadas com os conceitos discutidos na literatura. Dessa forma, o estudo procura compreender como o uso do Wordwall pode favorecer a aprendizagem, a inclusão e o desenvolvimento de crianças com autismo, respeitando suas especificidades e necessidades educacionais, de forma lúdica, atrativa e eficaz, na perspectiva da gamificação como ferramenta de aprendizagem.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo confirma a relevância e a eficácia do uso de ferramentas digitais, na perspectiva de gamificação, como estratégia de apoio ao desenvolvimento e à inclusão de alunos com TEA na Educação Infantil.

O estudo demonstrou, por meio do relato de experiência na SRM, que a utilização da plataforma Wordwall vai além da recreação e da diversão, consolidando-se como uma poderosa ferramenta pedagógica inclusiva. Também, que o visual atrativo e a estrutura das atividades digitais do Wordwall são ricos instrumentos para manter a atenção e o engajamento de alunos com TEA.

Seu uso como recurso pedagógico contribui significativamente para o desenvolvimento pedagógico e social. A ferramenta digital estimula os alunos na aquisição e consolidação de conceitos, no desenvolvimento de habilidades, na compreensão e cumprimento de regras, e na execução de orientações, entre outras situações. Dessa forma, facilita a superação de barreiras e gera aprendizagem significativa.

Assim, o objetivo do presente trabalho, que era analisar a contribuição do uso da gamificação na SRM por meio de propostas da plataforma Wordwall para o desenvolvimento pedagógico, social e a inclusão de alunos com TEA na Educação Infantil, foi alcançado.

A presente pesquisa pode auxiliar estudos futuros, promovendo reflexão sobre a utilização intencional das TDICs, e especificamente da ferramenta Wordwall, podendo ser utilizada em qualquer área de estudo, sendo adaptado de acordo com objetivos específicos, devido a sua flexibilidade.

Este estudo também pode contribuir para reflexão sobre as práticas de

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

professores, oferecendo subsídios para a compreensão das contribuições de tecnologias e ferramentas digitais com uso pedagógico, auxiliando para a inclusão de forma ampla. Recomenda-se, portanto, a disseminação de recursos como o Wordwall para promover a aprendizagem integral e a inclusão de crianças com TEA.

A natureza gamificada e lúdica desse recurso mostra-se como importante ponto de motivação e engajamento dos alunos nas atividades propostas, melhorando a participação, a concentração, o foco e as respostas dadas pelas crianças.

Portanto, o Wordwall configura-se como recurso pedagógico que facilita a inclusão efetiva, transformando práticas e tornando o ambiente da SRM mais acessível, dinâmico, interativo e divertido, onde a aprendizagem ocorre de forma a atender as especificidades e a diversidade dos alunos com TEA. Portanto, reforça o importante potencial das TDICs para a educação inclusiva na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 22 dez. 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 16 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeduc ESPECIAL.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2025.

CUSTÓDIO, Stéphanie Vilela Ferreira; MIYASHIRO, Anita de Oliveira; ROSA, Thaís de Almeida; TERÇARIO, Adriana Aparecida de Lima. Autismo, Histórias infantis clássicas: uso de tecnologias digitais na sala de recursos multifuncionais. **TICs & EaD em Foco**, v. 8, n. 2, p. 153-169, maio/ago., 2022. DOI: <https://doi.org/10.18817/ticseademfoco.v8i2.633>. Disponível em: https://ticsead.uemanet.uema.br/index.php/ticseadfoco/pt_BR/article/view/633/421. Acesso em: 15 nov. 2025.

MANJINSKI JUNIOR, Geraldo; MANJINSKI, Everson. Aprender fazendo: Gamificação, projetos e TDIC na Construção de práticas inovadoras. **Revista Teias de Conhecimento**, [S. l.], v. 1, n. 5, 2025. DOI: 10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.25091. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/25091>. Acesso em: 12 nov. 2025.

MASSA, Nayara Poliana. **O uso das TDIC no ensino e aprendizagem de matemática para pessoas com TEA**. 2025. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-graduação em Educação. Uberlândia, MG, 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

NASCIMENTO, Israel de Santanna; LEAL, André Luiz de Castro. SisCogni: um aplicativo para suporte aos professores da educação infantil na implementação da

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA:

o uso do Wordwall como recurso pedagógico para crianças com TEA

Leomara dos Santos, Vânia M^a da Silva Tortelli Prestes e Sandra Aparecida Machado

inclusão de alunos com necessidades especiais. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 28. n. 1, p. 128-159, 30 jun. 2025. DOI: <https://doi.org/10.22491/1982-1654.147226>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/147226/96120>. Acesso em: 15 nov. 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013. Disponível em: https://www.ufrb.edu.br/ccaab/images/AEPE/Divulga%C3%A7%C3%A3o/LIVROS/Metodologia_do_Trabalho_Cient%C3%ADfico_-_1%C2%AA_Edi%C3%A7%C3%A3o_-_Antonio_Joaquim_Severino_-_2014.pdf. Acesso em: 25 nov. 2025.

SOUSA, Patrícia Nascimento de. **Contribuições das tecnologias digitais no desempenho acadêmico e social de estudantes com transtorno do espectro autista (TEA)**. 2025. Dissertação (Mestrado profissional - Educação Inclusiva (PROFEI)) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), São Paulo, Presidente Prudente, 2025.

YANAZE, Leandro Key Higuchi; CAROLEI, Paula. Os jogos digitais no apoio à inclusão de crianças com TEA no contexto escolar. IN: Yanaze, Leandro; Corregio, Solange. **Inovação tecnológica e tecnologia assistiva: contribuições das pesquisas em educação Inclusiva no contexto do PROFEI**. 1. ed. Rio de Janeiro: Autografia, 2023. p. 7-140. Disponível em: https://www.fct.unesp.br/Home/Pos_Graduacao/-educacaoinclusiva/livro-linha-2.pdf. Acesso em: 24 nov. 2025.