

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

## CONSTRUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EM INGLÊS PARA ALUNOS DO ESPECTRO AUTISTA

*Mônica Moura Neves<sup>1</sup>*

*Márcia Regina Castro Barroso<sup>2</sup>*

### RESUMO:

Partindo do pressuposto de que a linguagem é o que permite a comunicação entre os seres humanos, é possível pensarmos sobre as dificuldades no processo de comunicação social e na aprendizagem que uma criança com Transtorno do Espectro Autista apresenta. Neste sentido, quando falamos em inclusão educacional falamos sobre currículos adaptados e condições equânimes de permanência e de participação no contexto escolar. Deste modo, considerando os possíveis benefícios da oferta de uma segunda língua para estimulação da comunicação social e das funções executivas necessárias para a aprendizagem formal de alunos com Autismo, objetivamos analisar o aplicativo *LearningApps.org*, escolhido por ser gratuito e de fácil exploração pelo usuário. Pretendemos, assim, demonstrar que o professor de inglês pode ter à mão uma ferramenta pedagógica digital para auxiliar o

---

<sup>1</sup> Professora dos Anos Iniciais e de Atendimento Educacional Especializado; servidora concursada no município de Nova Iguaçu, atualmente lotada na Secretaria de Educação, no setor de formação continuada; Mestrado em Humanidades, Culturas e Artes (PPGHCA) da UNIGRANRIO, Pós-Graduação em Educação Especial Inclusiva e em Orientação Educacional e Pedagógica pela UCAM, Fonoaudióloga (CRFa 1 -10059) e licenciada em Letras. Membro dos Grupos de Pesquisa: Estudos Interdisciplinares em Saúde, Trabalho, Educação e Sociedade (SATEDES) e Núcleo de Estudos em Linguagens, Práticas Educacionais e Digitais (NELPED).

<sup>2</sup> Psicóloga, Professora do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes -PPGHCA-UNIGRANRIO, Pós-doutorado e Doutorado em Sociologia (PPGSA-IFCS-UFRJ-Faperj), Mestrado em Sociologia e Direito (PPGSD-UFF), História (UFF), Ciências Sociais (UFRJ), Coordenadora do Grupo de Pesquisa “Estudos Interdisciplinares em Saúde, Trabalho, Educação e Sociedade” (SATEDES) – CNPq.

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

estudante com Autismo na relação consigo mesmo, com o outro e com o mundo, potencializando competências e estimulando habilidades que o levam ao bom uso pragmático da linguagem, ao protagonismo na aprendizagem e a melhorias no comportamento, bem como na criação de novos vínculos sociais.

**Palavras-chave:** Transtorno do Espectro Autista; Comunicação e Aprendizagem; LearningApps.org

## **BUILDING DIGITAL GAMES IN ENGLISH FOR STUDENTS ON THE AUTISM SPECTRUM DISORDER**

### **ABSTRACT:**

Starting from the premise that language enables communication among human beings, we can reflect on the difficulties in the process of social communication and learning that a child with Autism Spectrum Disorder (ASD) faces. In this sense, when we talk about educational inclusion, we are also referring to adapted curricula and equitable conditions for students' permanence and participation in the school context. Thus, considering the potential benefits of offering a second language to stimulate social communication and the executive functions necessary for the formal learning of students with Autism, we aim to analyze the LearningApps.org application, chosen for being free and easy for users to explore. Our intention is to demonstrate that English teachers can have at their disposal a digital pedagogical tool to assist students with Autism in their relationship with themselves, others, and the world, enhancing their competencies and stimulating skills that contribute to the pragmatic use of language, active learning, and improvements in behavior, as well as fostering the creation of new social bonds.

**Keywords:** Autism Spectrum Disorder; Communication and Learning; LearningApps.org

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

## O uso das tecnologias digitais na educação contemporânea

Estamos acompanhando, dia após dia, rápidas mudanças na esfera digital que impactam nossas vidas como um todo, a educação, a política e a sociedade civil. Por outro lado, há, paralelamente, muitas questões em voga, tais como: autenticidade das informações que estão nas redes, ética, privacidade, dentre outras. Porém, não podemos negar que os alunos de hoje vivem num mundo interconectado e tanto a escola como o professor precisam atualizar conhecimentos e adquirir novas habilidades, a fim de utilizarem a tecnologia em prol de uma educação significativa, plural e centrada no aluno.

Basta lembrarmos da pandemia de Covid-19, período em que o ensino remoto passou a ser feito sem que os professores estivessem preparados para isso previamente. Na realidade, as tecnologias digitais já se faziam presentes desde muito antes em nosso meio, obviamente. Contudo, com o isolamento social, passou a ser a principal fonte de comunicação entre as pessoas, encurtando o gasto de energia ou de tempo.

Em relação ao contexto escolar, diante de alunos que fazem parte do espectro autista o trabalho de estimulação deve ser sempre feito em rede, tendo em vista que a inclusão é um processo coletivo que envolve a sociedade, a escola e o indivíduo.<sup>3</sup> Aliás também ressaltamos que o debate sobre a formação dos professores<sup>4</sup>, garantida através de

---

<sup>3</sup>Indicamos o vídeo: “Personagem André ajuda a entender o Autismo e descobrir sintomas”. Para isso acesse: <https://www.institutomauriciodesousa.org.br/fazendo-a-diferenca/publicacoes/um-amiguinho-diferente/>

<sup>4</sup> Em convergência à Lei 12.796/13, que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e dispõe sobre a formação dos profissionais da educação, em seu Artigo 62, em Parágrafo Único, temos: “garantir-se-á formação continuada para os profissionais a que se refere o caput, no local de trabalho ou em instituições de educação básica e superior, incluindo cursos de educação profissional, cursos superiores de graduação plena ou tecnológicos e de pós-graduação” (vide maiores detalhes em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm)).

E, do mesmo modo, o Decreto nº 8.752, de 9 de maio de 2016, que institui a Política Nacional de Formação de Profissionais do Magistério da Educação Básica, ao definir como um de seus objetivos a instituição do Programa Nacional de Formação de Profissionais da Educação Básica, o qual deverá articular ações das instituições de ensino superior vinculadas aos sistemas federal, estaduais e distrital de educação, por meio da colaboração entre o Ministério da Educação, os Estados, o Distrito

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

políticas públicas eficazes, ainda se constitui como um grande desafio: afinal, o professor precisa ter acesso a uma formação continuada de qualidade, com orientações positivas sobre as deficiências, a fim de que adquira informações científicas sobre o Transtorno do Espectro Autista e compreenda que o neurodesenvolvimento infantil engloba os seguintes aspectos: psicomotor, cognitivo, comportamental, perceptivo, psicológico, linguagem e aprendizagem.

É oportuno salientar que, dentre todas as especificidades observadas no espectro, um grande equívoco é pensar que as pessoas com Autismo não verbais não se comunicam, pois a comunicação humana vai muito além das palavras. Desta maneira, crianças com deficiência no desenvolvimento neuropsicomotor, que apresentam dificuldades na comunicação social, expressão do pensamento, expressão gráfica ou manipulação de livros, podem se beneficiar da informática, como instrumento facilitador do processo de alfabetização e de acesso ao conhecimento. Portanto, um ambiente alfabetizador e lúdico, com experiências diversificadas, respeitando o tempo e o momento de cada um, sem pressão ou exigências irreais, pode determinar o sucesso na aprendizagem desses alunos.

Quanto a isso, Neves e Barroso (2024) elucidam que:

Se a chamada informática acessível é uma denominação genérica para todos os recursos informáticos que possibilitam ou proporcionam condições de acesso a todas as pessoas, depois das elucidações citadas acima, podemos considerar que a utilização de tecnologias como computadores, smartphones, tablets, dentre outras, favorecem a autoexperimentação, a atenção, a interação e a comunicação. Por conseguinte, toda essa tecnologia envolve a criança com TEA e colabora para seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Assim, jogos, aplicativos e brincadeiras podem auxiliá-la no processo de aprendizagem enquanto se diverte. Os materiais tecnológicos têm,

---

**Federal e os Municípios (maiores detalhes em [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2016/Decreto/D8752.htm#art19](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2016/Decreto/D8752.htm#art19)).**

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

pois, um forte estímulo visual e envolvem a criança autista, proporcionando seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional, despertando nos estudantes o interesse pela aprendizagem e tornando os conteúdos mais atrativos e significativos (Neves; Barroso, 2024, p. 103).

Como as autoras mencionaram acima, ratificamos que as Tecnologias de Informação e Comunicação, as chamadas TDICs, possibilitam uma aula mais dinâmica e colaborativa. Para tanto, novamente apontamos a importância da formação do professor para aquisição de novas competências, pois ele continua sendo mediador do conhecimento, mesmo que nesse universo digital. Neste sentido, Cantini *et al.* (2006) sinalizam que:

O professor, como agente mediador no processo de formação de um cidadão apto para atuar nessa sociedade de constantes inovações, tem como desafios incorporar as ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem, buscando formação continuada, bem como mecanismos de troca e parcerias quanto à utilização destas. (Cantini *et al.*, 2006, p. 876).

Sendo assim, se as tecnologias já podem ser consideradas como prolongamentos do corpo e da mente, torna-se salutar que o professor saiba mais, não somente sobre as tecnologias digitais, mas também sobre as tecnologias assistivas (TA), que são aquelas voltadas para melhorar o cotidiano das pessoas com algum tipo de deficiência.

## **Tecnologias assistivas e o uso das tecnologias digitais no acompanhamento ao aluno com TEA**

Quando falamos, portanto, em tecnologias assistivas, é preciso compreender a diferença entre recursos e serviços. Bersch (2009) define que:

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

Recursos: podem variar de uma simples bengala a um complexo sistema computadorizado. Estão incluídos brinquedos e roupas adaptadas, computadores, softwares e hardwares especiais, que contemplam questões de acessibilidade, dispositivos para adequação da postura sentada, recursos para mobilidade manual e elétrica, equipamentos de comunicação alternativa, chaves e acionadores especiais, aparelhos de escuta assistida, auxílios visuais, materiais protéticos e milhares de outros itens confeccionados ou disponíveis comercialmente. Serviços: são aqueles prestados profissionalmente à pessoa com deficiência visando selecionar, obter ou usar um instrumento de tecnologia assistiva. Como exemplo, podemos citar avaliações, experimentação e treinamento de novos equipamentos. Os serviços de tecnologia assistiva são normalmente transdisciplinares, envolvendo profissionais de diversas áreas, tais como: Fisioterapia; Terapia Ocupacional; Fonoaudiologia; Educação; Psicologia; Enfermagem; Medicina; Engenharia; Arquitetura; Design; e técnicos de muitas outras especialidades (Bersch, 2009 apud Nickel, 2012, p. 47-48).

Em consonância com às informações apresentadas acima, Fernandes e Orrico (2012) destacam que, de acordo com o Parecer CNE/CEB nº 17/2001<sup>5</sup>, o acesso às adaptações curriculares deve ir de encontro ao compromisso assumido pelo Brasil junto à Convenção da Organização das Nações Unidas, para a pesquisa e o desenvolvimento de tecnologias assistivas realmente adequadas às pessoas com deficiência, com informação acessível sobre as ajudas técnicas para: locomoção, dispositivos e outras formas de assistência, serviços de apoio e instalações.

Silveira (1996) descreve a comunicação pictórica como um dos meios mais usados em Comunicação Aumentativa e Alternativa, que é um tipo de tecnologia assistiva utilizado principalmente para pessoas com Autismo, nestes termos:

Pictográficos, em que sua representação é muito próxima da realidade, com o uso de desenhos mais ou menos realistas e fotos. Esse seu alto grau de iconicidade (representação bem perto da realidade) torna fácil

---

<sup>5</sup> Maiores detalhes em: [http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB017\\_2001.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB017_2001.pdf)

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

seu aprendizado e memorização. Sua desvantagem é a pouca flexibilidade na criação de novos significados, a partir da combinação de seus símbolos (Silveira, 1996, p. 25 *apud* Nascimento; Chagas; Chagas, 2021, p.3).

Desta maneira, a CAA permite a construção de novos canais de comunicação por meio da valorização de todas as formas de expressão já existentes no sujeito, através de recursos como cartões ou pranchas de comunicação que apresentam um conjunto de símbolos por meio dos quais se pode indicar o assunto do qual se pretende falar e seus desdobramentos, de acordo com a ajuda necessária (além dos vocalizadores e do próprio computador).

Fica-nos claro que, a partir daí, o professor precisará planejar previamente todas as suas ações pedagógicas, evitando improvisos, que podem gerar, nesse aluno, desorganização interna e ansiedade. Também as ordens e os comandos devem ser simples e o ambiente, organizado. De mais a mais a promoção de uma rotina com imagens e pistas para a organização visual são de extrema valia. Portanto, de acordo com o engajamento do aluno nas atividades, através de adequações e diversificações curriculares que não o discriminem, mas que, ao contrário, estimulem suas potencialidades o aluno com TEA galgará, pouco a pouco, autonomia e independência.

Considerando que algumas fontes de pesquisa, tal como um novo estudo publicado na revista *Child Development* em 2018, que foi realizado pela professora Aparna Nadig, Escola de Ciências da Comunicação e Distúrbios da Universidade McGill, do Canadá<sup>6</sup>, indicam que o aprendizado de uma segunda língua<sup>7</sup> estimula a comunicação social e as funções executivas necessárias para a aprendizagem formal, apresentaremos o aplicativo LearningApps.org como uma ferramenta pedagógica digital a ser utilizada

---

<sup>6</sup> Acesse: <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cdev.12979>

<sup>7</sup> O inglês foi o idioma escolhido, pois a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o sugere por se tratar de uma língua franca.

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

pelo professor no ensino do idioma inglês ao estudante com Autismo, visando contribuir para a comunicação social e a aprendizagem formal do mesmo em sala de aula.

## **LearningApps.org: um caminho para o ensino e a aprendizagem interativos**

O LearningApps.org<sup>8</sup> é um aplicativo da Web 2.0<sup>9</sup> desenvolvido e mantido pela organização sem fins lucrativos *LearningApps - interactive learning modules*. Esse aplicativo está voltado para o processo de ensino e de aprendizagem através de módulos interativos. Os blocos, chamados de apps, não possuem uma estrutura de aprendizagem definida, devendo ser adaptados aos objetivos em questão.

De acordo com Carvalhais (2023), o LearningApps.org permite a criação e a partilha de atividades educativas interativas, através de uma ampla variedade de ferramentas e recursos que também permitem ao professor elaborar atividades personalizadas para seus alunos a partir dos modelos disponibilizados.

Entre as vantagens do seu uso pelo professor, para o ensino diário do seu aluno, destacam-se:

1. Flexibilidade: Ampla variedade de atividades educativas que podem ser personalizadas em consonância com as necessidades apresentadas pelos alunos e os objetivos de aprendizagem a serem alcançados.
2. Envolvimento: As atividades educativas interativas são envolventes e motivam os alunos a aprender.
3. Facilidade de uso: É fácil de usar e permite a criação de atividades educativas de forma rápida e simples.

---

<sup>8</sup> Disponível gratuitamente em <https://learningapps.org/impressum.php>

<sup>9</sup> Também encontrado sob a forma de aplicativo mas, neste estudo, trataremos sobre o site em si.

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

4. Acompanhamento: Oferece ferramentas para que o professor possa acompanhar o desempenho dos alunos, identificando dificuldades para melhorar os resultados.
5. Economia de tempo: Seu uso pode otimizar o tempo do professor na preparação de aulas e na correção de trabalhos.

Não podemos nos esquecer de que pessoas com Autismo tendem a apresentar as chamadas disfunções executivas, ou seja, dificuldades em inibição de respostas, planejamento, controle, atenção e flexibilidade cognitiva que interferem na interação social, na comunicação, no comportamento e no processo de aprendizagem escolar (Corso *et al.*, 2013). Sabemos que as funções executivas começam a se desenvolver nos primeiros anos de vida e terminam seu processo de maturação em torno do final da adolescência, possibilitando, por exemplo, a iniciação, a persistência e a conclusão de tarefas (Gomes *et al.*, 2014), sendo centrais para a consolidação da aprendizagem. Contudo, essas habilidades são igualmente importantes em situações novas que demandam ajustamento, adaptação ou flexibilidade do comportamento. Por isto é que a criança com TEA poderá necessitar de apoio na rotina acadêmica, quando falamos em planejamento, organização, autorregulação, autoavaliação e tomada de decisões solicitados no contexto educacional (Franco, 2017).

Frente aos apontamentos elencados acima podemos perceber que o uso do aplicativo LearningApps.org em sala de aula pode tornar as aulas mais divertidas e atrativas, gerando maior curiosidade e engajamento dos alunos. Em acréscimo, oportuniza aos professores elaborarem atividades, jogos e materiais digitais interessantes, de forma a inovarem em suas metodologias de ensino, conforme a realidade vivida pelas atuais gerações.

Partiremos agora para a apresentação do passo a passo, através do *print* das telas, sobre como explorar o aplicativo LearningApp.org, escolhido porque: é gratuito, sem

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

limitação de uso como outros aplicativos exibem: pode ser utilizado tanto no computador como em tecnologias móveis; é de fácil manuseio; possui atividades interativas que atraem a atração do público infanto-juvenil; permite a criação de jogos e o uso externo pelo usuário cadastrado.

**Figura 1:** Página de Início



**Fonte:** LearningApps.org

Ao acessarmos o endereço eletrônico <https://learningapps.org/>, encontramos esta página inicial onde aparecem informações sobre do que se trata o aplicativo, quais são seus objetivos, quem são os responsáveis pela marca e de que modo podem ser feitas as doações, tendo em vista que seu uso é gratuito. As demais informações serão abordadas nos *prints* a seguir.

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

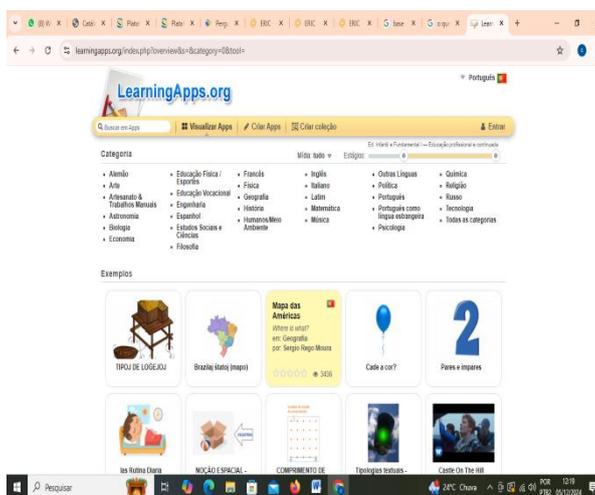
**Figura 2:** Tutorial sob a forma de vídeo



Fonte: LearningApps.org

Esta tela corresponde ao tutorial, em formato de vídeo com 1 min e 5 s de duração, que descreve quais são as suas principais funções e como explorar os recursos e as atividades nele contidos.

**Figura 3:** Visualização de Apps



# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

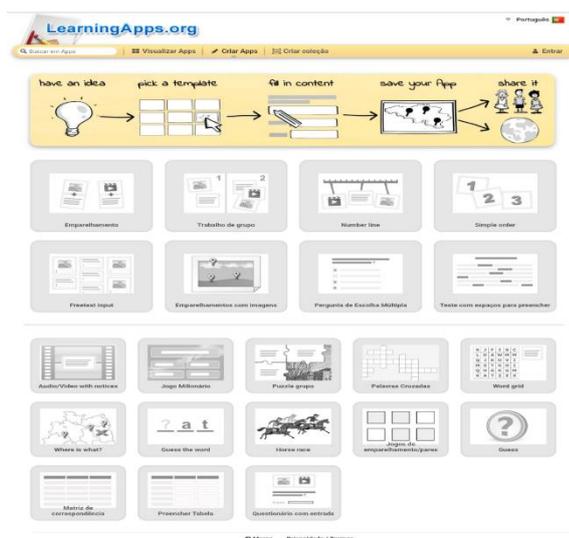
ISSN 1678-3182

Fonte: LearningApps.org

Aqui nos deparamos com os Apps disponibilizados, divididos por área de estudo, tais como arte, línguas, economia, tecnologia ou educação, por exemplo. Além disso, podemos observar alguns tipos de jogos que podem ser explorados pelo usuário. Então, basta escolher!

Na próxima figura, entenderemos melhor acerca da criação desses Apps interativos.

Figura 4: Criar Apps



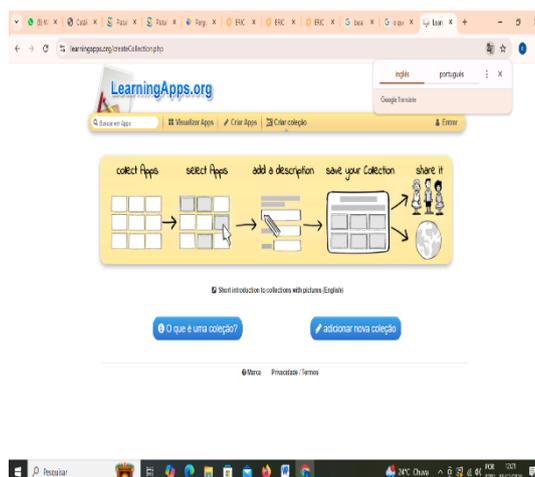
Fonte: LearningApps.org

Nesta aba, é possível criarmos nossos próprios Apps a partir dos modelos já existentes. Lembrando que ainda podemos pesquisar na lupa o que precisamos encontrar para cumprir os objetivos a serem alcançados e os resultados esperados. Também nos é permitido criar coleções de jogos a serem manuseadas pelos alunos, conforme observaremos adiante.

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

**Figura 5:** Como criar uma coleção



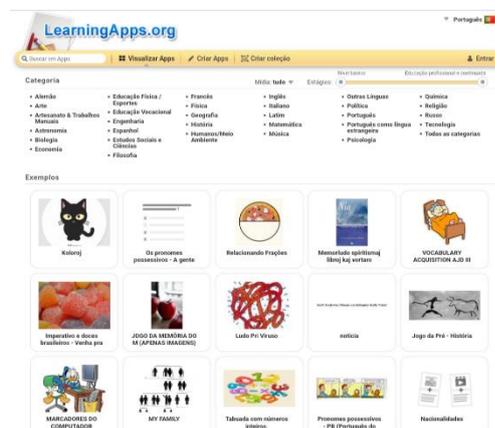
**Fonte:** LearningApps.org

As coleções são bem simples de se organizar: basta selecionar os próprios aplicativos ou outros aplicativos em um tópico; os nomes dos aplicativos podem ser personalizados, agrupados e fornecidos com legendas ou instruções. Voltando um pouco para a temática central deste trabalho científico, escolhemos a categoria relacionada ao idioma inglês, a fim de verificarmos quais são as atividades existentes e se é possível o professor construir outras que sejam pertinentes ao acompanhamento pedagógico junto aos alunos com Autismo. Pesquisaremos isso logo abaixo.

**Figura 6:** Exemplos de atividades disponíveis

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

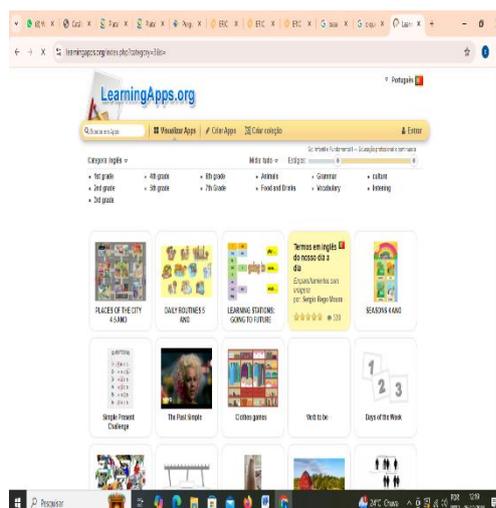
ISSN 1678-3182



Fonte: LearningApps.org

Dando continuidade, ao clicarmos em uma categoria específica dentro da categoria geral que, no caso, é o inglês, acharemos mais atividades com níveis em ascendência de dificuldade e também outras atividades, tais como aquelas referentes à cultura e à habilidade de ouvir o idioma inglês.

**Figura 7:** Categoria escolhida - Inglês



Fonte: LearningApps.org

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

Por conseguinte, agora que já compreendemos como o aplicativo LearningApps.org funciona, exemplificaremos algumas atividades que nele encontramos e que queremos deixar como sugestão para serem adequadas pelo professor ao aluno com Autismo, tanto para o ensino do idioma inglês propriamente dito (vocabulário, gramática, pronúncia, dentre outros conteúdos que são próprios do ano escolar) como para a estimulação das funções executivas presentes na comunicação social e na aprendizagem escolar, a partir do contato com essa língua estrangeira. Sendo assim, mostraremos o *print* da tela, com a sugestão da atividade e a função executiva indicada.

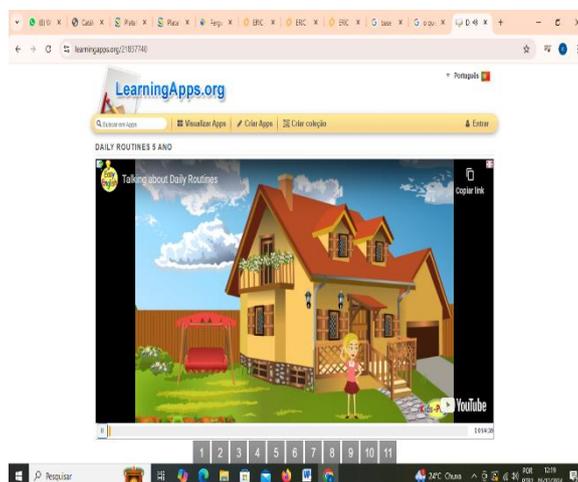
Lembrando que as funções executivas estão relacionadas aos seguintes cenários: planejamento de estratégias, resolução de problemas, inibição de respostas comportamentais inadequadas, capacidade de mudar de uma atividade para outra, sequência temporal dos eventos, categorização de estímulos, determinação, atenção, dentre outros. Em alunos com TEA alterações no funcionamento das funções executivas se fazem presentes. Por conseguinte, é muito importante que o professor acolha esse aluno, observe seu comportamento, reconheça suas necessidades e valorize suas potencialidades. Vejamos:

**Figura 8:** Vídeo sobre rotinas

**\*Funções executivas que podem ser trabalhadas:**

Inibição de resposta, controle emocional, flexibilidade cognitiva e gerenciamento do tempo.

Revista Eletrônica do  
**INSTITUTO DE HUMANIDADES**  
ISSN 1678-3182



Fonte: LearningApps.org

Situações imprevisíveis podem gerar, portanto, desregulação emocional ou a necessidade de controlar as emoções por meio dos *stims*, que são os movimentos estereotipados. Desta forma, a pessoa com Autismo precisa que as ações sejam antecipadas e planejadas, a fim de que consigam gerir sentimentos, pensamentos e reações. Este vídeo é uma ótima oportunidade para ser utilizado em sala de aula, visando à organização da agenda das tarefas e sequências de horários, além de ser um jeito divertido de aprender coisas novas.

**Figura 9:** Descrições – tipos de cabelo  
**\*Função executiva a ser trabalhada:** Memória operacional

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182



Fonte: LearningApps.org

Escolhemos esta atividade para exploração do conteúdo. Aqui, o professor consegue trabalhar o vocabulário, a ação de descrever pessoas por suas características físicas, a atenção e a memória. Note que, se uma das características presentes no espectro é a dificuldade de olhar para o outro e identificar as expressões e as emoções do interlocutor, esta atividade pode ser um pontapé para estimular a relação interpessoal e diálogo.

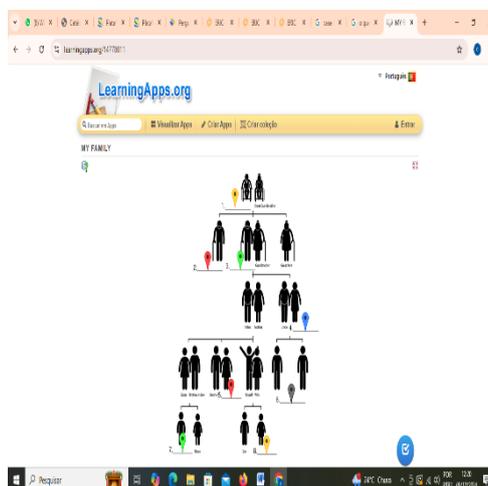
**Figura 16:** Minha família - Aquisição de vocabulário

**\*Funções executivas a serem trabalhadas:**

Rotina, controle emocional e memória operacional

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182



Fonte: LearningApps.org

A família é o começo de tudo. As crianças sentem segurança em seus pais e levam para a escola atitudes e comportamentos vivenciados em casa. Se uma outra característica é a busca incessante pelo pertencimento identitário, esta atividade é boa para que a criança com Autismo identifique e distinga primeiramente a si, depois seus familiares e, por fim, o mundo ao redor.

Enfim, percebemos, portanto, que, estando as imagens disponíveis no próprio LearningApps, o professor é convidado a colaborar para o protagonismo do seu aluno o processo da construção do conhecimento.

## Considerações finais

Diante da apresentação e da análise feitas acerca das possibilidades advindas da exploração do App, ficou-nos claro que o LearningApps.org é um recurso digital muito acessível e fácil de usar. Afinal de contas, qual o aluno que não gosta de brincar com caça-palavras e jogo da memória, por exemplo, sabendo que pode criar os seus e

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

compartilhar com seus amigos?

Mesmo sem conhecimentos específicos na área das tecnologias, o professor de inglês pode manipular a ferramenta junto ao seu aluno, descobrindo atividades e criando tarefas de acordo com as necessidades apresentadas. Logo, além de contemplar o acesso a um currículo diversificado, estimula as funções cognitivas e executivas de maneira lúdica, divertida e flexível, otimizando o tempo e motivando o aprender. Com alunos do espectro então, caracteriza-se como uma excelente oportunidade para o acolhimento, o estabelecimento de rotinas, a estimulação da linguagem, a interação com os demais da turma e o contato com uma nova cultura, o que sempre nos ajuda a interagir com costumes diversificados e estabelecer nossa posição social no mundo.

Tomando por base nossa formação acadêmica e nossa experiência profissional, de um jeito pragmático mostramos, através do *print* das telas, como o aplicativo funciona e quais os tipos de função executiva que podem ser trabalhadas em cada atividade sugerida. Para alunos maiores, nossa ação pode ser um guia a ser consultado na elaboração de exercícios ou na criação de jogos por meio de outros programas digitais.

Sendo assim se consideramos, lá no princípio desta pesquisa, a suposição de que o aprendizado de uma nova língua estimula a comunicação social e aprendizagem dos alunos com TEA, aqui percebemos, na prática, que isto é possível também com o aporte da tecnologia.

## Referências

BERSCH, R.de C.R. **Introdução à Tecnologia Assistiva**. Porto Alegre, RS: CEDI - Centro Especializado em Desenvolvimento Infantil, 2008 *apud* PLETSCH, M. D.; SÁ, M. R. C. de; ROCHA, M. G. de S. da. **Tecnologias assistivas para a comunicação e a participação de crianças com a Síndrome Congênita do Zika Vírus**. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 16, n. esp.4, p. 2971–2989,

# Revista Eletrônica do INSTITUTO DE HUMANIDADES

ISSN 1678-3182

2021.DOI:10.21723/riaee.v16iesp.4.16062.Disponível em:<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/16062>. Acesso em: 16 set. 2024.

CANTINI, M. C. *et al.* **O desafio do professor frente às novas tecnologias.** Disponível em:

<br/j/rk/a/xLqFn9kxxWfM5hHjHjxbC7D/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 25 set.2024.

CARVALHAIS, P. **LearningApps.** Blog Edututs- O digital no ensino, 2023. Disponível em:

[https://agrcanelas.edu.pt/blogs/digitools/?page\\_id=414](https://agrcanelas.edu.pt/blogs/digitools/?page_id=414). Acesso em: 02 dez. 2024

CORSO, H. V.; SPERB, T. M.; JOU, G. I. de; SALLES, J. F. **Metacognição e funções executivas: relações entre os conceitos e implicações para a aprendizagem.** Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 29, n. 1, p. 21-29, 2013.

FERNANDES, E. M. e ORRICO, H. F. **Acessibilidade e inclusão social.** Rio de Janeiro: Deescubra, 2012.

FRANCO, M. A. S. **Práticas pedagógicas de acolhimento e inclusão: a perspectiva da pedagogia crítica.** Revista online de Política e Gestão Educacional, v.21, n. 2, p. 964-978, 2017.

GOMES, R. de F.; SCHMIDT, C.; PEREIRA, A.; VASQUES, A.; FAGUNDES, V. **Autismo e funções executivas: prejuízo no lobo frontal.** EFDeportes, n.188, 2014

NEVES, M. M; BARROSO, M. R. C. **Tecnologias Assistivas: A Utilização da Comunicação Aumentativa e Alternativa em Contextos Escolares para Alunos do Espectro Autista.** Rev. FSA, Teresina, v. 21, n. 4, art. 5, p. 94-131, abr. 2024. ISSN Impresso: 1806-6356. ISSN Eletrônico: 2317-2983. Disponível em <http://dx.doi.org/10.12819/2024.21.4.5>. Acesso em 27 set.2024.

Revista Eletrônica do  
**INSTITUTO DE HUMANIDADES**

ISSN 1678-3182

SILVEIRA, M. S. **Aplicações de técnicas de inteligência artificial à comunicação alternativa e aumentativa.** 1996. 116f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1996 *apud* NASCIMENTO, F. C. do; CHAGAS, G. S. das; CHAGAS, F. S. das. **As tecnologias assistivas como forma de comunicação alternativa para pessoas com transtorno do espectro autista.** Revista Educação Pública, v. 21, nº 16, 4 de maio de 2021.

Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/16/as-tecnologias-assistivas-como-forma-de-comunicacao-alternativa-para-pessoas-com-transtorno-do-espectro-autista>. Acesso em 16 set. 2024.