

MANUAL DE JOGOS DE MESA PARA DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM EM CRIANÇAS COM TEA

PRESSUPOSTOS DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL



**VÂNIA REGINA BARBOSA FLAUZINO MACHADO
SANI DE CARVALHO RUTZ DA SILVA
ELSA MIDORI SHIMAZAKI**

**VÂNIA REGINA BARBOSA FLAUZINO MACHADO
SANI DE CARVALHO RUTZ DA SILVA
ELSA MIDORI SHIMAZAKI**

**MANUAL DE JOGOS DE MESA PARA
DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM
EM CRIANÇAS COM TEA**

PRESSUPOSTOS DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ – UTFPR

Programa de Pós-Graduação em Ensino de
Ciência e Tecnologia (PPGECT)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Machado, Vânia Regina Barbosa Flauzino
Manual de jogos de mesa para desenvolvimento
da linguagem em crianças com TEA [livro eletrônico] :
pressupostos da teoria histórico-cultural / Vânia
Regina Barbosa Flauzino Machado, Sani de Carvalho
Rutz da Silva, Elsa Midori Shimazaki. -- 1. ed. --
Ponta Grossa, PR : Ed. dos Autores, 2026.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-98181-9

1. Crianças autistas - Desenvolvimento

2. Crianças autistas - Educação 3. Educação
inclusiva 4. Inclusão escolar 5. Jogos educacionais
6. Prática pedagógica I. Silva, Sani de Carvalho
Rutz da. II. Shimazaki, Elsa Midori. III. Título.

26-346577.0

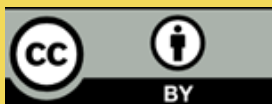
CDD-371.94

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos educacionais : Crianças autistas : Educação
inclusiva 371.94

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

ISBN: 978-65-01-98181-9



4.0 Internacional

Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO

2. JUSTIFICATIVA

3. OBJETIVOS DO MATERIAL

4. ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

5. JOGO 1 - DOMINÓ DE HISTÓRIA

6. JOGO 2 - HISTÓRIAS EM CUBOS

7. JOGO 3 - JOGO DA MEMÓRIA

8. JOGO 4 - JOGO DE MÍMICA

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

APRESENTAÇÃO

Olá!

Sou Vânia Regina Barbosa Flauzino Machado, pedagoga por formação e paixão. A vontade de ser professora surgiu ainda no Ensino Médio, e, então, desde que cursei o Magistério, nunca mais interrompi os estudos e a atuação na área da Educação Infantil, do Ensino Fundamental - Anos Iniciais e do Ensino Superior.

Além de professora, sou uma pesquisadora encantada pelos processos de Ensino e Aprendizagem mediados pela ludicidade. Minha trajetória profissional nos últimos anos esteve direcionada à educação inclusiva e ao desenvolvimento integral de crianças, especialmente daquelas que apresentam desafios no campo da comunicação e da linguagem.

Concomitantemente aos meus interesses profissionais no campo da pesquisa, ao longo de minha atuação como educadora, percebia que os Jogos de Mesa, tradicionalmente associados ao lazer, possuíam um potencial pedagógico significativo, quando aplicados com intencionalidade educativa. Essa observação provocou, em mim, o interesse em investigar, de maneira científica e sistematizada, como o uso de um Manual de Jogos de Mesa poderia favorecer o desenvolvimento da linguagem em alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Assim, no decorrer do curso de Doutorado dediquei meus estudos a essa temática, buscando compreender as interfaces entre ludicidade, interação social e o desenvolvimento da linguagem. Acredito que o brincar é um caminho potente de inclusão e que o espaço do jogo oferece oportunidades únicas de comunicação, expressão e vínculo, aspectos fundamentais para o desenvolvimento humano.

Minha pesquisa nasceu, portanto, do desejo de aliar teoria e prática, almejando contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais humanizadas, criativas e acessíveis. Por meio deste manual, pretendo oferecer subsídios que auxiliem educadores, terapeutas e familiares a enxergarem esta uma ferramenta pedagógica útil, por meio da qual os alunos consigam compreender as ações que deve executar para participar e sentir prazer com os jogos.

Fotografia 1 – Organização dos materiais dos jogos expostos em uma mesa.



Fonte: Autoria própria (2026)

JUSTIFICATIVA

Esse material tem o objetivo de oferecer aos professores o manual de um conjunto de jogos capazes de favorecer o desenvolvimento da linguagem de crianças com TEA. Mais do que um guia de orientações, ele é um convite à sensibilidade, ao olhar atento e à escuta afetiva que transforma o cotidiano escolar em um espaço de descobertas e respeito.

O produto aqui apresentado nasceu do desejo de compreender, acolher e fortalecer as possibilidades de comunicação das crianças, reconhecendo, em cada gesto, olhar e palavra um universo de significados. A docência, quando pautada pela ética, pela dedicação e pelo afeto, é capaz de abrir caminhos de inclusão genuína e aprendizado mútuo.

Nesse sentido, a utilização do gênero textual Manual de Jogos de Mesa com crianças pode explorar o lúdico no processo de Ensino e de Aprendizagem, obtendo-se resultados satisfatórios. Segundo Oliveira (2015, p.3), “trabalhar com jogos pode ajudar bastante no processo ensino e aprendizagem, quando possibilita uma relação mais harmoniosa entre alunos e professores”. Ramos (2013, p. 25) acrescenta que a utilização de jogos pode promover o desenvolvimento da “linguagem, atenção, concentração, flexibilidade, seletividade

de estímulos, capacidade de abstração, planejamento, controle mental, autocontrole e memória operacional”.

A linguagem dos textos injuntivos é simples e objetiva, definida por apresentar “estrutura linear e temporalmente ordenada, constituída de sucessão lógica ou cronológica de fases, ou etapas de um comportamento ou processo a executar” (Koche; Marinello; Boff, 2009, p. 9).

O supracitado Gênero contribui com algo ou explica como fazer com que algo seja realizado ou aconteça. Nesse manual há pequenas tarefas que levam a um acontecimento maior, ou seja, o objetivo central da tarefa, relacionado à execução dos jogos apresentados. Por sua vez, o texto injuntivo visa orientar, instruir ou comandar ações do leitor, utilizando linguagem simples, objetiva e verbos no modo imperativo. “O destinatário, geralmente, sabe que o texto injuntivo o conduzirá através de uma sequência programada de micro ações a concluir uma macro ação, que almeja ou está incumbido de efetuar” (Koche; Marinello; Boff, 2009, p. 11).

Portanto, considerando-se as individualidades da criança com TEA, o uso dos gêneros textuais instrucionais representa um instrumento relevante, podendo ainda ser considerado um meio eficaz para o ensino em sala de aula. Sua estrutura, ainda que simples, proporciona, efetivamente o contato com conhecimentos, regras,

comportamentos, inter-relação e internalização, em situações concretas e efetivas de comunicação verbal, por meio de enunciados completos, auxiliando a criança no domínio da linguagem, da socialização e da interação com os outros e com situações diversas.

A linguagem acessível desse manual torna possível a elaboração de cenário constituído por relações com comunicação verbal.

A intervenção de processos educativos de alunos com TEA, por meio de jogos, torna esse gênero textual mais atrativo e desperta o interesse da criança, que deverá seguir as regras para buscar a vitória. É possível que essa relação constitua o ponto inicial para a sugestão de demais regras pautadas nas brincadeiras comuns do dia a dia da criança, a estimulando para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da interação social e das funções psíquicas (Shimazaki; Menegassi; Auada, 2018).

Diante do exposto, parte-se da hipótese de que os Jogos de Mesa, quando utilizados como instrumento mediador, favorecem o desenvolvimento da linguagem de crianças com TEA ao criar em situações estruturadas de interação social, ampliação vocabular e uso funcional da comunicação. Considera-se que tais jogos acionam mecanismos psicológicos superiores, especialmente a atenção voluntária, a memória lógica, a função simbólica e o

planejamento. Assim, o ato de seguir regras, esperar turnos, nomear elementos, narrar ações e negociar significados no contexto lúdico contribui para transformar funções elementares em funções psicológicas superiores, conforme pressupõe a teoria histórico-cultural.

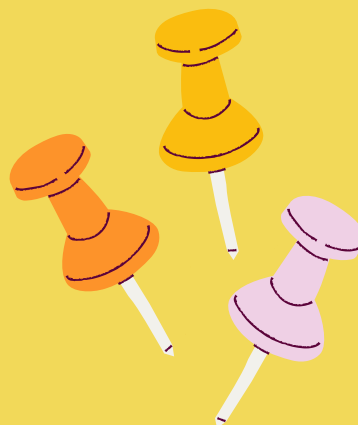
Acredita-se, que a natureza interacional e simbólica dos jogos de mesa constitui um caminho eficaz para promover avanços na linguagem expressiva e receptiva, uma vez que mobiliza a criança para o uso intencional da comunicação em um ambiente previsível, motivador e socialmente compartilhado.

Sobre a exposto, esse Manual de Jogos de Mesa, construído como produto educacional de minha pesquisa de Doutorado, foi concebido para orientar passo a passo o professor na mediação pedagógica das atividades lúdicas. O manual sistematiza regras, objetivos linguísticos, modos de intervenção e possibilidades de adaptação, tornando-se um instrumento didático estruturador, que organiza a prática docente e amplia as condições de mediação entre o aluno, o jogo e a linguagem. Assim, sua função é dupla: por um lado, servir como recurso pedagógico aplicado na intervenção, e, por outro, constituir-se como contribuição inovadora ao campo da Educação Especial, oferecendo às escolas um material replicável, fundamentado teoricamente e construído a partir da realidade observada em sala de aula.

Este manual é também uma homenagem ao compromisso diário dos professores que acreditam no direito de cada criança participar, expressar-se e ser respeitada em sua singularidade.

OBJETIVOS DO MATERIAL

- Apresentar um manual de jogos de mesa com potencial pedagógico;
- Apoiar o planejamento docente com atividades estruturadas e individualizadas;
- Auxiliar no desenvolvimento da linguagem oral de crianças com TEA; e,
- Fornecer orientações claras ao professor para aplicação dos jogos, por meio do manual proposto.



ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR

Os jogos devem ser aplicados com intencionalidade pedagógica. Recomenda-se observar as necessidades individuais dos estudantes, promover mediação ativa e registrar o desempenho durante as atividades.



JOGO 1 - DOMINÓ DE HISTÓRIA

Baseado no Livro: Ou Isto ou Aquilo, de Cecília Meireles



Objetivo do jogo

Estimular o desenvolvimento da linguagem oral, da imaginação e da capacidade narrativa por meio da criação de uma história coletiva, utilizando imagens e palavras do jogo de dominó.



Materiais necessários

1. 33 peças do dominó de história;
2. Mesa para apoio.



Preparação

1. Embaralhar bem as 33 peças do dominó e colocar as ilustrações viradas para baixo;
2. Cada jogador retira 7 peças, com a ordem de retirada sendo sorteada previamente;
3. As peças restantes formarão o monte (banco);
4. Quem tirar a peça com o título “ou isto ou aquilo”, começará o jogo;

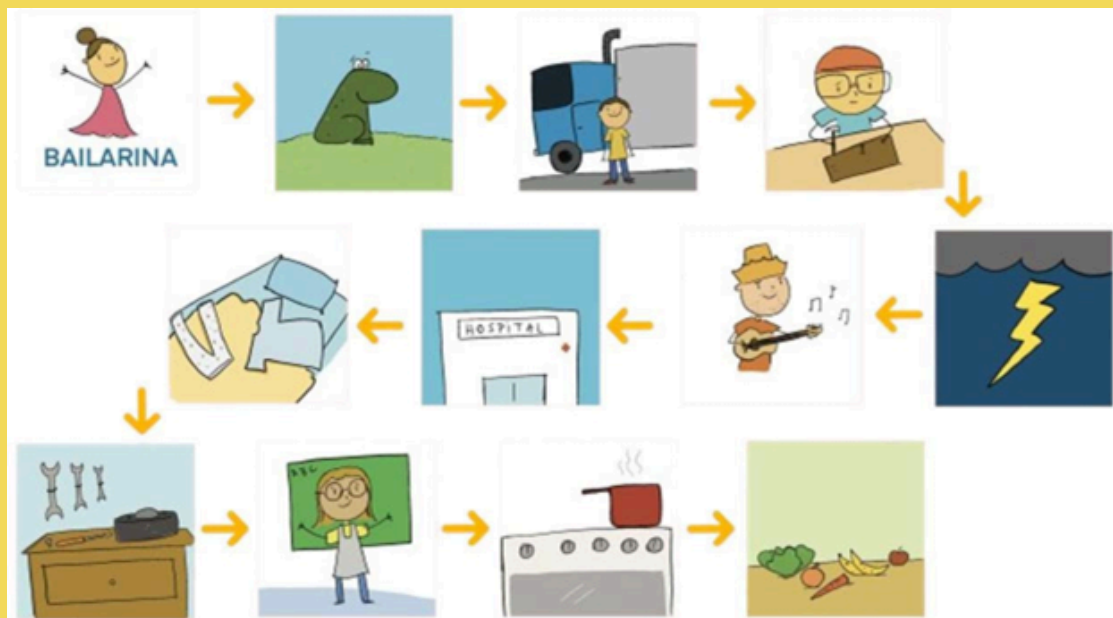


Como jogar

1. O primeiro jogador coloca a peça com título “ou isto ou aquilo” no centro da mesa e inicia a história com uma frase curta sobre a frase da peça;
2. O segundo jogador escolhe uma peça que combine com a imagem ou ideia da peça anterior e continua a narrativa.
3. Se um jogador não tiver a peça adequada, ele deve comprar do monte e observar se ela se encaixa. Se não se encaixar, será a vez do próximo jogador;
4. O jogo continua até que todas as peças sejam usadas ou ninguém mais consiga jogar;
5. Ao final do jogo, o grupo lê ou ouve (da professora) novamente a história formada pelas peças.

JOGO 2 – HISTÓRIAS EM CUBOS

Baseado na Cantiga de Roda: Passa, Passa Gavião



Objetivo do jogo

Incentivar a criação de histórias orais e o uso da linguagem expressiva, estimulando a imaginação, a criatividade e o raciocínio narrativo, por meio de ilustrações em cubos. O jogo também favorece o reconhecimento de profissões, ações e emoções.



Materiais necessários

1. Cubos ilustrados com imagens da cantiga: passa, passa gavião;
2. Mesa, tapete ou espaço para rolar os cubos.



Preparação

1. Organize os participantes em círculo ou ao redor de uma mesa;
2. Apresente os cubos, explicando que cada face traz uma imagem relacionada à cantiga ou a situações do cotidiano;
4. Combine quem começará o jogo (por sorteio).



Como jogar

1. O primeiro jogador lança todos os cubos e observa as imagens que saíram para criar o início de uma história;
2. Os próximos jogadores darão continuidade à narrativa, observando outras imagens nos cubos jogados pelos colegas;
3. O grupo pode decidir junto o final da história;
4. O mediador registra as falas e incentiva o uso de palavras novas, gestos expressivos e tom narrativo.

Legenda dos cubos:

■ PROFISSÕES

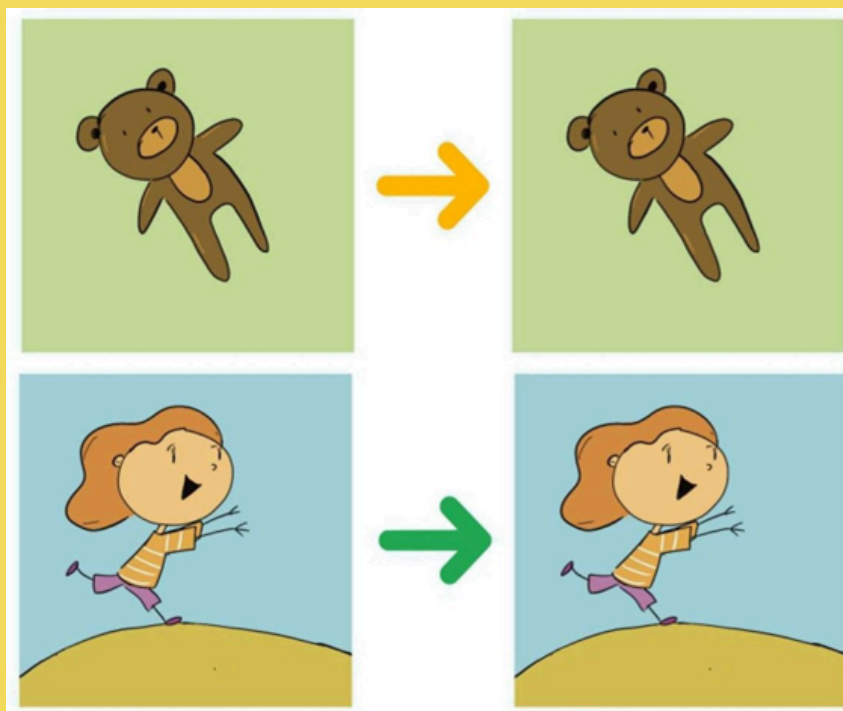
■ DIFERENTES ELEMENTOS

■ OBJETOS E ROUPAS DE TRABALHO

■ LUGARES

JOGO 3 – JOGO DA MEMÓRIA

Baseado no Livro: A Menina da Cabeça Quadrada, de Emília Nuñez



Objetivo do jogo

- Ampliar vocabulário e atenção;
- Estimular a memória dos alunos;
- Desenvolver habilidades cognitivas;
- Estimular a interação social e o aprendizado de regras; e,
- Melhorar a coordenação motora fina, a percepção visual e o raciocínio lógico.



Materiais necessários

1. Cartas ilustradas com imagens do livro “A menina da cabeça quadrada” (pares idênticos);
2. Mesa ou superfície plana para dispor as cartas.



Preparação

1. Coloque todas as cartas com as imagens viradas para baixo;
2. Embaralhe todas as cartas;
3. Combine quem começará a partida (por sorteio)



Como jogar

1. O primeiro jogador vira duas cartas:
 - Se as imagens forem iguais, ele guarda o par e pode jogar novamente. O jogador precisa contar para o grupo quais são as imagens;
 - Se forem diferentes, ele deverá virar as cartas, deixando-as no mesmo lugar;
2. O segundo jogador faz o mesmo, observando atentamente as cartas já viradas para usar a memória nas próximas jogadas.
3. O jogo segue até todos os pares serem encontrados.
4. Ganha quem tiver mais pares no final. Entretanto, o foco principal é o diálogo e a observação das imagens.

JOGO 4 - JOGO DE MÍMICA

Baseado no Livro: O Livro dos Sentimentos, de Todd Parr



Objetivo do jogo

Promover o desenvolvimento da linguagem corporal e o reconhecimento de sentimentos e emoções, incentivando a empatia, a expressão não verbal e a interpretação de gestos por meio de brincadeiras de mímica.



Materiais necessários

1. Cartas ilustradas com expressões faciais e situações da obra “O livro dos sentimentos”;
2. Caixa para sortear as cartas;
3. Espaço livre para as apresentações.



Preparação

1. Embaralhe as cartas e coloque-as dentro da caixa;
2. Organize os participantes em círculo, deixando espaço central para o jogador realizar a mímica;
3. Combine a ordem das jogadas (por sorteio).



Como jogar

1. O jogador da vez retira uma carta da caixa sem mostrar aos colegas;
2. Ele deve representar, apenas com gestos e expressões, o sentimento ou situação apresentada na carta;
3. Os outros jogadores tentam adivinhar o que está sendo representado;
4. Quem acertar, ganha um ponto simbólico e será o próximo a fazer a mímica;
5. Se ninguém acertar, o mediador pode dar uma dica verbal curta relacionada à cena;
6. No final, o grupo pode conversar sobre os sentimentos que apareceram nas cartas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados observados ao longo da aplicação dos jogos de mesa dialogam diretamente com os fundamentos apresentados por Vygotski (1987) em “Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores”, especialmente no que concerne ao caráter mediado e culturalmente constituído das funções psicológicas superiores. O autor defende que tais funções, como atenção voluntária, memória lógica, regulação comportamental e, sobretudo, a linguagem, não emergem espontaneamente, mas se organizam a partir da apropriação de instrumentos simbólicos oferecidos pelo meio social.

Nesse sentido, os jogos empregados no presente estudo funcionaram como artefatos culturais estruturados, contendo regras, signos, narrativas e padrões de ação que favoreceram a reorganização das condutas das crianças com TEA. Os avanços identificados – representados pela maior intencionalidade comunicativa, ampliação do inicialmente é realizado na esfera interpsicológica, com apoio do adulto e das regras do jogo, gradualmente torna-se intrapsicológico, configurando novas formas de autorregulação e desenvolvimento da linguagem. Dessa forma, os achados reafirmam a tese vigotskiana de que a aprendizagem, quando

mediada por instrumentos culturalmente elaborados e situada em interações significativas, constitui o motor do desenvolvimento.

A proposta dos jogos de mesa permitiu que os alunos participassem de forma interativa em situações de uso da linguagem, nas quais precisavam compreender regras, narrar histórias, formular hipóteses e expressar emoções. Esse processo mobilizou tanto a linguagem expressiva quanto a receptiva, confirmando a ideia de que o desenvolvimento linguístico é elaborado socialmente, a partir de experiências compartilhadas. Conforme destaca Luria (1986), a linguagem não se reduz à fala, mas constitui um instrumento de organização do pensamento, regulando as ações e possibilitando o controle consciente do comportamento. Assim, ao associar a leitura de histórias durante a apresentação dos jogos, ao uso de objetos e a necessidade de comunicação durante o jogo, os alunos foram conduzidos a um contexto de aprendizagem que potencializou a expressão oral e a atenção sustentada.

Por fim, espera-se que este manual auxilie professores e demais profissionais da educação a reconhecerem o jogo como um meio legítimo de aprendizagem, interação e afetividade, fortalecendo o direito de todas as crianças à participação, à comunicação e ao desenvolvimento integral em contextos escolares inclusivos.

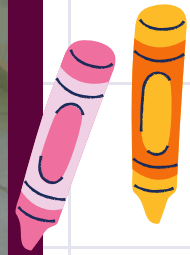
REFERÊNCIAS

KOCHE, J. C.; MARINELLO, A.; BOFF, O. M. B. **Gêneros textuais:** práticas de leitura, escrita e análise linguística. Petrópolis: Vozes, 2009.

OLIVEIRA, A. D. de S. **Gêneros textuais e práticas sociais:** a produção de um jogo didático. Montes Claros: Unimontes, 2015.

RAMOS, D. K. **Jogos cognitivos eletrônicos:** contribuições à aprendizagem no contexto escolar. 2013. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2013.

SHIMAZAKI, E. M.; MENEGASSI, R. J.; AUADA, V. G. C. O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v.24, n.1, p.121-142, 2018.



“Eu sonho que um dia poderemos crescer em uma sociedade amadurecida onde ninguém seria normal ou anormal, mas apenas seres humanos aceitando qualquer outro ser humano, prontos para crescerem juntos.”

(Mukhopadhyay, 2023)

VÂNIA REGINA BARBOSA FLAUZINO MACHADO



PPGECT 
Programa de Pós-Graduação em
Ensino de Ciência e Tecnologia

UTFPR
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS PONTA GROSSA

