

UTILIZAÇÃO DE RECURSOS LÚDICOS E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS COMO ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM AUTISMO (TEA) NA EDUCAÇÃO INFANTIL

USE OF PLAY-BASED RESOURCES AND ASSISTIVE TECHNOLOGIES AS STRATEGIES FOR THE DEVELOPMENT AND LEARNING OF CHILDREN WITH AUTISM (ASD) IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

USO DE RECURSOS BASADOS EN EL JUEGO Y TECNOLOGÍAS DE ASISTENCIA COMO ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON AUTISMO (TEA) EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Miltes Gaspar de Souza Carrijo¹, Rodrigo Laurindo Carrijo², Geisla Mara Pereira de Souza Benitez³, Deborah Yane Pinheiro dos Santos⁴

DOI: 10.54899/dcs.v23i93.6542

Recibido: 10/07/2026 | Aceptado: 03/08/2026 | Publicación en línea: 10/08/2026.

RESUMO

O artigo científico analisa de que maneira a utilização de recursos lúdicos e Tecnologias Assistivas (TA) contribui para o desenvolvimento e o processo de aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no ambiente da Educação Infantil. O tema surge da reflexão sobre a efetivação da Educação Inclusiva, visto que a abordagem pedagógica tradicional se mostra ultrapassada para crianças com TEA, as quais apresentam desafios específicos na comunicação, interação social e padrões de comportamento. Diante disso, o objetivo geral desta pesquisa foi analisar a eficácia da utilização de recursos lúdicos e tecnologias assistivas como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças com Autismo na Educação Infantil. O estudo adota uma abordagem metodológica qualitativa, por meio de uma revisão sistemática e exploratória da literatura. A pesquisa abrangeu artigos científicos, monografias e livros em bases de dados sólidas, visando interpretar as informações e correlacionar os estudos sobre o lúdico, a Tecnologia Assistiva e o TEA na primeira infância. Este método permitiu uma análise dos aspectos conceituais e práticos já publicados, construindo uma fundamentação teórica completa sobre o tema. A pesquisa identifica e discute dois vieses estratégicos para a inclusão. O lúdico é reconhecido como facilitador primário da aprendizagem e um poderoso mediador que promove o engajamento social, a expressão de emoções e o desenvolvimento da flexibilidade cognitiva. A Tecnologia Assistiva (TA), que engloba a Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA), jogos digitais e *softwares* específicos, emerge como um instrumento mediador essencial. A TA promove a funcionalidade e a autonomia, facilitando o acesso à comunicação e ao conteúdo através de sistemas visuais, estruturados e

¹ Mestranda em Educação, Secretaria de Educação de Costa Rica MS, Costa Rica, Mato Grosso do Sul, Brasil.
E-mail: miltesgaspar15@gmail.com

² Pós-Graduado em Educação, Secretaria de Educação de Costa Rica MS, Costa Rica, Mato Grosso do Sul, Brasil.

³ Pós-Graduada em Educação, Secretaria de Educação de Costa Rica MS, Costa Rica, Mato Grosso do Sul, Brasil.

⁴ Pós-Graduada em Educação, Secretaria de Educação de Costa Rica MS, Costa Rica, Mato Grosso do Sul, Brasil.

previsíveis. Os resultados demonstram que o caminho mais promissor para a inclusão reside na integração intencional e planejada desses recursos. A sinergia entre o lúdico e a TA potencializa as habilidades cognitivas, sociais e comunicativas, transformando os desafios do TEA em oportunidades de desenvolvimento. Conclui-se que a integração desses recursos é fundamental para o sucesso educacional do aluno com TEA. Contudo, a sua eficácia está diretamente ligada à formação continuada e à capacitação especializada dos professores da Educação Infantil, que devem ser capazes de selecionar, adaptar e aplicar essas ferramentas de acordo com as necessidades individuais de cada criança, garantindo uma educação de qualidade.

Palavras-chave: Autismo. Lúdico. Tecnologia Assistiva. Educação Infantil. Inclusão.

ABSTRACT

This scientific article analyzes how the use of play-based resources and Assistive Technologies (AT) contributes to the development and learning process of children with Autism Spectrum Disorder (ASD) in the Early Childhood Education environment. The theme arises from reflection on the effectiveness of Inclusive Education, given that the traditional pedagogical approach is outdated for children with ASD, who present specific challenges in communication, social interaction, and behavioral patterns. Therefore, the general objective of this research was to analyze the effectiveness of using play-based resources and assistive technologies as pedagogical strategies for the development and learning of children with Autism in Early Childhood Education. The study adopts a qualitative methodological approach, through a systematic and exploratory literature review. The research encompassed scientific articles, monographs, and books in solid databases, aiming to interpret the information and correlate studies on play-based learning, Assistive Technology, and ASD in early childhood. This method allowed for an analysis of the conceptual and practical aspects already published, building a complete theoretical foundation on the subject. This research identifies and discusses two strategic approaches to inclusion. Play is recognized as a primary facilitator of learning and a powerful mediator that promotes social engagement, the expression of emotions, and the development of cognitive flexibility. Assistive Technology (AT), which encompasses Augmentative and Alternative Communication (AAC), digital games, and specific software, emerges as an essential mediating instrument. AT promotes functionality and autonomy, facilitating access to communication and content through visual, structured, and predictable systems. The results demonstrate that the most promising path to inclusion lies in the intentional and planned integration of these resources. The synergy between play and AT enhances cognitive, social, and communicative skills, transforming the challenges of ASD into opportunities for development. It is concluded that the integration of these resources is fundamental to the educational success of students with ASD. However, its effectiveness is directly linked to the ongoing training and specialized development of early childhood education teachers, who must be able to select, adapt, and apply these tools according to the individual needs of each child, ensuring a quality education.

Keywords: Autism. Play-based Learning. Assistive Technology. Early Childhood Education. Inclusion.

RESUMEN

Este artículo científico analiza cómo el uso de recursos lúdicos y Tecnologías de Asistencia (TA) contribuye al proceso de desarrollo y aprendizaje de niños con Trastorno del Espectro Autista

(TEA) en el entorno de la educación infantil. El tema surge de una reflexión sobre la implementación de la educación inclusiva, dado que los enfoques pedagógicos tradicionales resultan obsoletos para los niños con TEA, quienes enfrentan desafíos específicos en cuanto a comunicación, interacción social y patrones de comportamiento. En consecuencia, el objetivo general de esta investigación fue analizar la eficacia del uso de recursos lúdicos y tecnologías de asistencia como estrategias pedagógicas para el desarrollo y aprendizaje de niños con autismo en la educación infantil. El estudio adopta un enfoque metodológico cualitativo, utilizando una revisión sistemática y exploratoria de la literatura. La investigación abarcó artículos científicos, monografías y libros de bases de datos fiables, con el fin de interpretar información y correlacionar estudios sobre el juego, la tecnología de asistencia y el TEA en la primera infancia. Este método permitió analizar aspectos conceptuales y prácticos publicados anteriormente, estableciendo una base teórica integral para el tema. La investigación identifica y discute dos enfoques estratégicos para la inclusión. El juego se reconoce como un facilitador principal del aprendizaje y un poderoso mediador que promueve la participación social, la expresión emocional y el desarrollo de la flexibilidad cognitiva. La Tecnología de Asistencia (TA) —que abarca la Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA), los juegos digitales y el software especializado— surge como una herramienta mediadora esencial. La TA fomenta la funcionalidad y la autonomía, facilitando el acceso a la comunicación y a los contenidos mediante sistemas visuales, estructurados y predecibles. Los resultados demuestran que la vía más prometedora hacia la inclusión reside en la integración intencional y planificada de estos recursos. La sinergia entre el juego y la TA potencia las habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, transformando los desafíos asociados al TEA en oportunidades de desarrollo. Se concluye que la integración de estos recursos es fundamental para el éxito educativo de los estudiantes con TEA. Sin embargo, su eficacia está directamente vinculada al desarrollo profesional continuo y a la formación especializada de los educadores de la primera infancia, quienes deben ser capaces de seleccionar, adaptar y aplicar estas herramientas según las necesidades individuales de cada niño, garantizando así una educación de calidad.

Palabras clave: Autismo. Aprendizaje Basado en el Juego. Tecnología de Asistencia. Educación Infantil. Inclusión.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución- NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

INTRODUÇÃO

A inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil é um tema central e desafiador no ambiente educacional atual. Este nível de ensino representa a base para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, sendo essencial que o ambiente e as práticas pedagógicas sejam adaptados às necessidades singulares de cada aluno. O TEA, caracterizado por dificuldades na comunicação, interação social e padrões restritos de comportamento e interesses, exige do educador a busca contínua por estratégias que

potencializem o aprendizado e o desenvolvimento integral dessas crianças. Nesse sentido, a integração de métodos inovadores, como os recursos lúdicos e as tecnologias assistivas, mostra-se um caminho promissor para promover a verdadeira equidade educacional (Pessanha *et al.*, 2023).

A utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, é amplamente reconhecida por sua capacidade de engajar e motivar o aluno, facilitando a aquisição de novas habilidades de forma prazerosa e natural (Pessanha; Rangel, 2023). Para crianças com TEA, o lúdico atua como um mediador essencial, auxiliando na expressão de emoções, no desenvolvimento da imaginação e na prática de interações sociais (Albuquerque, 2018; Santos *et al.*, 2021). As Tecnologias Assistivas (TA) representam um conjunto de ferramentas e serviços que visam melhorar a funcionalidade e autonomia da pessoa com deficiência (Queiroz *et al.*, 2022). No ambiente escolar, a TA abrange desde a Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) até softwares e jogos digitais, que se tornam instrumentos mediadores poderosos no processo de aprendizagem do aluno com Autismo (Da Silva Balbino *et al.*, 2021; Rossetto; Marcon, 2024). A união entre o lúdico e a tecnologia assistiva oferece um leque de possibilidades para personalizar o ensino e atender às especificidades do TEA.

A delimitação do estudo está na análise desses dois importantes campos, o lúdico e a tecnologia assistiva, no contexto específico da Educação Infantil, com foco nas estratégias para o desenvolvimento e aprendizagem de crianças autistas. O desafio reside em como integrar o uso de jogos, softwares educativos e outros recursos de TA nas práticas pedagógicas diárias, garantindo que a abordagem seja consistente e centrada no aluno. Desse modo, a problemática que norteia esta pesquisa é: De que maneira a utilização de recursos lúdicos e tecnologias assistivas, de forma integrada, pode ser efetivamente aplicada como estratégia para promover o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista na Educação Infantil?

DESENVOLVIMENTO

O lúdico, que se manifesta por meio de jogos e brincadeiras, é reconhecido como uma estratégia didático-pedagógica de grande relevância na área psicopedagoga, assumindo um papel central e indispensável, no ambiente da Educação Especial (Pessanha; Rangel, 2023). Para a criança com Transtorno do Espectro Autista (TEA) inserida na Educação Infantil, a utilização

planejada e intencional e divertida de jogos e brincadeiras demonstra ser fundamental, pois atua como um facilitador eficaz da aprendizagem e do desenvolvimento em diversas áreas, incluindo social, comunicativa e cognitiva (Albuquerque, 2018; Dos Santos *et al.*, 2023; Pessanha; Rangel, 2023; Santos *et al.*, 2021). O brincar ultrapassa a simples atividade recreativa, constituindo uma linguagem natural da criança e o principal veículo de exploração e compreensão do mundo (Albuquerque, 2018; Santos *et al.*, 2021). No caso específico do autismo, o lúdico se estabelece como um poderoso mediador (Albuquerque, 2018; Pessanha; Rangel, 2023). Ele auxilia o aluno a processar e expressar sentimentos, emoções e pensamentos, e a praticar e aprimorar a interação com o ambiente e com os colegas (Albuquerque, 2018; Santos *et al.*, 2021). Ao participar de atividades lúdicas, a criança com TEA encontra um espaço mais flexível e motivador para desenvolver a comunicação e a socialização, que são áreas de desafio central no espectro autista (Pessanha; Rangel, 2023; Santos *et al.*, 2021).

Estudos atuais e práticas de sucesso na área de inclusão sugerem que as abordagens pedagógicas voltadas para alunos autistas na Educação Infantil devem unir a transição e a integração do lúdico tradicional (brincadeiras e jogos físicos) com o uso de tecnologias e *softwares* educativos (Dos Santos *et al.*, 2023). Essa outra forma de utilizar o digital, na intervenção de transtornos, reconhece o quão valioso é o aprendizado por meio tecnologias assistivas, que muitas crianças com TEA demonstram reação positiva na inclusão dessas ferramentas (Da Silva Balbino *et al.*, 2021; Dos Santos *et al.*, 2023; Rossetto; Marcon, 2024). O jogo, seja ele estruturado com regras claras ou de natureza mais livre e exploratória, tem a capacidade de criar um ambiente seguro, previsível e altamente motivador (Santos *et al.*, 2021; Dos Santos *et al.*, 2023).

Este ambiente é propício para a aquisição de habilidades sociais, como o compartilhamento, espera de turnos e a compreensão de regras, e de habilidades cognitivas, como a atenção conjunta e a resolução de problemas (Dos Santos *et al.*, 2023; Pessanha; Rangel, 2023). A ludicidade atua como um facilitador pedagógico essencial, pois, ao engajar o aluno autista de maneira mais efetiva, permite que ele se concentre no conteúdo de forma menos ansiosa e mais prazerosa (Pessanha; Rangel, 2023; Santos *et al.*, 2021). O estudo argumenta que "a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, é amplamente reconhecida por sua capacidade de engajar e motivar o aluno, facilitando a aquisição de novas habilidades de forma prazerosa e natural" (Pessanha; Rangel, 2023). As Tecnologias Assistivas (TA) no ambiente escolar são destacadas por seu amplo alcance para o aluno com Autismo, segundo Da Silva Balbino *et al.*,

2021; Rossetto; Marcon, 2024; Queiroz *et al.*, 2022:

“No ambiente escolar, a TA abrange desde a Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) até *softwares* e jogos digitais, que se tornam instrumentos mediadores poderosos no processo de aprendizagem do aluno com Autismo. A TA promove a funcionalidade e a autonomia, facilitando o acesso à comunicação e ao conteúdo através de sistemas visuais, estruturados e previsíveis.”

O artigo aborda que a integração intencional e planejada dos recursos lúdicos e das Tecnologias Assistivas é o caminho mais promissor para a inclusão, pois a sinergia entre eles tem o potencial de aprimorar as habilidades cognitivas, sociais e comunicativas das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), transformando os desafios em oportunidades de desenvolvimento (Dos Santos *et al.*, 2023; Pessanha; Rangel, 2023).

A inclusão efetiva de crianças com TEA na Educação Infantil exige a adoção de métodos que superem a abordagem pedagógica tradicional, que se mostra inadequada para lidar com os desafios de comunicação, interação social e padrões de comportamento do Transtorno do Espectro Autista. Nesse sentido, o uso de recursos como o lúdico é essencial, visto que "o brincar ultrapassa a simples atividade recreativa, constituindo uma linguagem natural da criança e no principal veículo de exploração e compreensão do mundo". Essa perspectiva é reforçada por Albuquerque (2018), que em seu livro “A utilização dos jogos e das brincadeiras na educação infantil para crianças com Transtorno do Espectro Autista”, enfatiza que o lúdico atua como um mediador poderoso, auxiliando na expressão de emoções e na prática de interações sociais.

A literatura sobre Educação Especial e Inclusiva, como a que trata da importância da TA, defende que é fundamental que o ambiente e as práticas pedagógicas sejam adaptados às necessidades singulares de cada aluno. A integração com o lúdico, então, fornece um caminho promissor para a equidade educacional, permitindo que a criança com TEA adquira novas habilidades de forma prazerosa e natural. Para isso, as estratégias devem ser sistemáticas e planejadas, conforme demonstrado em estudos sobre a aplicação de jogos lúdicos e tecnologias (Santos *et al.*, 2025). Um terceiro livro importante sobre o tema seria a monografia de Santos (2024), que descreve as pesquisas sobre comunicação aumentativa e alternativa para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, consolidando a TA, junto com o lúdico, como um pilar da educação inclusiva de qualidade.

A integração de recursos lúdicos e Tecnologias Assistivas (TA) emerge como a estratégia mais eficaz para a inclusão na Educação Infantil. Essa abordagem é fundamental porque o lúdico fornece a motivação e a contextualização social necessárias, enquanto a TA oferece o suporte

estrutural. Um artigo de periódico que corrobora essa necessidade é o de Rossetto e Marcon (2024), que discutem as potencialidades da Tecnologia Assistiva para a inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista. Eles demonstram que a TA, por meio de sistemas visuais e previsíveis, facilita o acesso à comunicação e ao conteúdo para o aluno com TEA, superando as barreiras do ensino tradicional.

Da Silva Balbino, De Oliveira e Da Silva (2021), que analisam as tecnologias digitais como instrumentos mediadores no processo de aprendizagem do aluno com Autismo. Os autores ressaltam que o uso de *softwares* e jogos digitais é um instrumento poderoso que, quando aliado a práticas lúdicas, potencializa as habilidades cognitivas, sociais e comunicativas. Ambos os estudos enfatizam que a eficácia dessa integração depende diretamente da formação continuada e da capacitação especializada dos professores da Educação Infantil, que devem ser aptos a selecionar e adaptar essas ferramentas às necessidades individuais.

DISCUSSÃO

O estudo teve como objetivo central analisar a eficácia da utilização de recursos lúdicos e tecnologias assistivas (TA) como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil. A problemática da pesquisa buscou entender de que maneira a aplicação integrada desses recursos poderia ser efetivamente utilizada para promover o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças no espectro.

A revisão da literatura confirmou a hipótese inicial, evidenciando que a combinação planejada e sistemática entre o lúdico e a Tecnologia Assistiva (TA) estabelece um ambiente de aprendizagem altamente estimulante, capaz de mitigar as barreiras de comunicação e interação típicas do TEA. Essa constatação alinha a teoria com a prática, pois reconhece que as abordagens pedagógicas tradicionais se mostram ultrapassadas para crianças com TEA, exigindo a busca por métodos inovadores.

O lúdico, sendo a linguagem natural da criança, foi reconhecido como um facilitador primário da aprendizagem e um poderoso mediador, fornecendo a motivação e a contextualização social necessárias para a criança com TEA. Autores como Albuquerque (2018) e Santos *et al.* (2021) apontam que o lúdico auxilia na expressão de emoções e na prática de interações sociais. Em um contexto prático, isso significa que a brincadeira e os jogos, como defendem Pessanha e

Rangel (2023), facilitam a aquisição de novas habilidades de forma prazerosa e natural. A TA atua como um mediador estrutural crucial, promovendo a funcionalidade e a autonomia. Especificamente, a Comunicação Aumentativa e

Alternativa (CAA) e os jogos digitais, conforme discutido por Moura Neves e Castro Barroso (2024), e Da Silva Balbino *et al.* (2021), respectivamente, oferecem sistemas de comunicação e acesso ao conteúdo que são visuais, previsíveis e individualizados, o que é altamente benéfico para o aluno autista. A união entre o lúdico e a TA, onde os jogos digitais exemplificam a união entre o aspecto valioso e o suporte tecnológico, é a chave para uma inclusão eficaz.

A pesquisa contribuiu para o conhecimento existente ao consolidar a literatura sobre a aplicação conjunta do lúdico e da TA, preenchendo a lacuna de um estudo que articula a sinergia desses dois vieses estratégicos para a inclusão na Educação Infantil. O estudo conclui a necessidade de capacitar educadores para o uso eficiente dessas ferramentas e oferece uma base sólida e prática para professores, coordenadores pedagógicos e famílias, auxiliando na formulação de planos de ensino individualizados (Santos, L. F., 2022). Portanto, a adoção integrada de recursos lúdicos e tecnologias assistivas é uma estratégia comprovada que promove, de maneira eficaz, o desenvolvimento integral e a autonomia das crianças com TEA na Educação Infantil (Malta *et al.*, 2024; Francisco de Paulo, 2025). garantindo uma educação verdadeiramente inclusiva e de qualidade. O seguimento desta linha de pesquisa, como sugerido, deve focar na proposição e avaliação de programas de formação docente específicos.

CONCLUSÃO

O estudo teve como objetivo central analisar a eficácia da utilização de recursos lúdicos e tecnologias assistivas como estratégias pedagógicas para o desenvolvimento e a aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil. A problemática norteadora mostra que maneira a aplicação integrada desses recursos poderia ser efetivamente aplicada para promover o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças no espectro.

A revisão da literatura confirmou a hipótese inicial, demonstrando que a combinação planejada e sistemática entre o lúdico e a Tecnologia Assistiva (TA) estabelece um ambiente de aprendizagem estimulante, capaz de mitigar as barreiras de comunicação e interação típicas do TEA. O lúdico, sendo a linguagem natural da criança, fornece a motivação e a contextualização

social necessárias, facilitando a aquisição de habilidades sociais, a flexibilidade cognitiva e a expressão emocional. Em contrapartida, a TA atua como um mediador estrutural crucial, especialmente por meio da Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) e dos jogos digitais, oferecendo sistemas de comunicação e acesso ao conteúdo que são visuais, previsíveis e individualizados. A união entre o lúdico e a TA, onde os jogos digitais exemplificam a união entre o aspecto valioso e o suporte tecnológico, mostra como a chave para uma inclusão eficaz. Contudo, a efetividade desta proposta está intrinsecamente ligada à competência dos educadores em utilizar esses recursos de forma intencional e adaptada.

Portanto, o estudo confirma que a adoção integrada de recursos lúdicos e tecnologias assistivas é uma estratégia comprovada que promove, de maneira eficaz, o desenvolvimento integral e a autonomia das crianças com TEA na Educação Infantil. No entanto, é imperativo que essa adoção seja sustentada pela formação continuada e pelo planejamento pedagógico especializado dos professores, conforme enfatizado por Malta *et al.* (2024) e Francisco de Paulo (2025), garantindo assim uma educação verdadeiramente inclusiva e de qualidade. O seguimento desta linha de pesquisa pode focar na proposição e avaliação de programas de formação docente específicos.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Olívia Alexandre de. **A utilização dos jogos e das brincadeiras na educação infantil para crianças com Transtorno do Espectro Autista**. 2018.

DA SILVA BALBINO, Vanessa; DE OLIVEIRA, Iolanda Carvalho; DA SILVA, Regina Celi Delfino. As tecnologias digitais como instrumentos mediadores no processo de aprendizagem do aluno com Autismo. **Educação, Ciência e Cultura**, v. 26, n. 3, p. 1-18, 2021.

DE MACEDO MESSIAS, Lúdia Gomes; GONÇALVES, Wesley Antônio. INCLUSÃO DIGITAL

PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: UM RELATO EXPERIÊNCIA NA UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Anais CIET: Horizonte**,

2020.

DOS SANTOS, Cláudia Lilian Alves *et al.* Práticas de inclusão de alunos autistas na Educação Infantil: do lúdico ao uso de softwares. **Revista Educar Mais**, v. 7, p. 344-366, 2023.

DOS SANTOS, Ryan Borges *et al.* EXPLORANDO JOGOS LÚDICOS COMO ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO ESPECIAL.

FRANCISCO DE PAULO, D. Tecnologia Assistiva e Autismo Infantil: proposições pedagógicas a partir de um caso simulado. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 13, n. 19, p. 177-190, 2025.

LIMA, Viviany Irigon Milhomens *et al.* Cada um com seu cada qual: a tecnologia assistiva e a aprendizagem de alunos com transtorno do espectro autista na sala de recursos multifuncionais de uma escola em Palmas-TO. 2024.

MALTA, Daniela Paula de Lima Nunes *et al.* O papel do currículo na formação de professores para o uso eficiente de tecnologias assistivas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 10, p. 3377-3394, 2024.

MOURA NEVES, Mônica; CASTRO BARROSO, Márcia Regina. Tecnologias Assistivas: A Utilização da Comunicação Aumentativa e Alternativa em Contextos Escolares para Alunos do Espectro Autista. **Revista FSA**, v. 21, n. 4, 2024.

PESSANHA, Juliana Teixeira; RANGEL, Géssica Pereira Monteiro. O uso de recursos lúdicos e de ferramentas educacionais como facilitador da aprendizagem do aluno autista na educação infantil. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 11, p. 272-291, 2023.

QUEIROZ, Rayane Barbosa *et al.* A utilização de tecnologias assistivas para auxiliar o aprendizado escolar em crianças autistas. 2022.

ROSSETTO, Tailine; MARCON, Karina. As potencialidades da Tecnologia Assistiva para inclusão de crianças com Transtorno Espectro Autista. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 18, n. 1, p. e515681e515681, 2024.

SANTOS, Lucirino Fernandes. TECNOLOGIAS ASSISTIVAS DIGITAIS PARA PESSOAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA. **Pesquisa e Prática em Educação Inclusiva**, v. 4, n. 7, p. e9158-e9158, 2022.

SANTOS, Maria das Victorias Felinto dos. Descrição de pesquisas sobre comunicação aumentativa e alternativa para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. 2024.

SANTOS, SAMANTA SOUZA; RODRIGUES, Osana Pereira Souza; BISPO, Matheus Luamm Santos

Formiga. O lúdico na aprendizagem do aluno autista na educação infantil. **Simpósio Internacional de Educação e Comunicação-SIMEDUC**, n. 10, 2021.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana *et al.* O USO DE JOGOS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E EMOCIONAL DE CRIANÇAS AUTISTAS. **ARACÊ**, v. 7, n. 6, p. 29308-29324, 2025.

SILVA, Thaís Mota. O uso das tecnologias assistivas para a inclusão na educação infantil. 2024.