



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM- FACL
CURSO DE LETRAS - LÍNGUA ESPANHOLA**

JANDIRA DOS SANTOS DE ABREU

**EL USO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INCLUSIVA EN
LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A ESTUDIANTES CON TRASTORNO DEL
ESPECTRO AUTISTA (TEA) EN UNA ESCUELA PÚBLICA DEL MUNICIPIO DE
ABAETETUBA/PA**

Abaetetuba-Pa
2026

JANDIRA DOS SANTOS DE ABREU

**EL USO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INCLUSIVA EN
LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A ESTUDIANTES CON TRASTORNO DEL
ESPECTRO AUTISTA (TEA) EN UNA ESCUELA PÚBLICA DEL MUNICIPIO DE
ABAETETUBA/PA**

Trabajo final presentado a la Facultad de Ciencias del Lenguaje – FACL, de la Universidad Federal de Pará – Campus Universitario de Abaetetuba, como requisito para obtener el título de Licenciado en Lengua Española.

Orientadora: Ma. Elenilce Reis Farias Peixoto

Abaetetuba-Pa
2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S237e Santos de Abreu, Jandira dos.
El uso de los juegos didácticos como estrategia inclusiva en la
enseñanza del español a estudiantes con Trastorno del Espectro
Autista (TEA) en una escuela pública del municipio de
Abaetetuba/PA / Jandira dos Santos de Abreu. — 2026.
57 f. : il. color.

Orientador(a): Profª. MSc. Elenilce Reis Farias Peixoto
Trabalho de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará,
Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Língua Espanhola,
Abaetetuba, 2026.

1. autismo. 2. inclusão. 3. juego. 4. práctica docente. I.
Título.

CDD 370

JANDIRA DOS SANTOS DE ABREU

**EL USO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INCLUSIVA EN
LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL A ESTUDIANTES CON TRASTORNO DEL
ESPECTRO AUTISTA (TEA) EN UNA ESCUELA PÚBLICA DEL MUNICIPIO DE
ABAETETUBA/PA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como
requisito parcial para obtenção de grau de Licenciado em
Letras, Habilitação em Língua Espanhola, pela
Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Ma. Elenilce Reis Farias Peixoto

Data de aprovação: 20/07/2026

Conceito: *Excelente*

Banca Examinadora:

Elenilce Reis Farias Peixoto

Profa. Elenilce Reis Farias Peixoto
Universidade Federal do Pará

Carmen R. B. Trindade.

Profa. Carmen Regina Brito Trindade
Universidade Federal do Pará

Márcio de A. Ribeiro

Prof. Márcio de Abreu Ribeiro
Secretaria de Educação do Estado do Pará

AGRADECIMIENTO

Agradezco.....

.... A Dios en primer lugar por darme la fuerza, la resiliencia y la perseverancia para llegar a esta etapa tan importante de mi vida.

.... A mi familia, que siempre me apoya en los momentos difíciles animándome a nunca renunciar a tener comprensión durante todos los momentos de este viaje.

.... A Mi abuela que ya no está presente físicamente, más está en mi corazón. Gracias por creer en mí y por ser mi refugio seguro en los muchos desafíos encontrados a lo largo de esta ruta.

.... A mis maestros, que contribuyeron a mi formación a través de sus enseñanzas y directrices, les dejo mi profunda gratitud. En particular, doy las gracias a mi orientadora Elenilce Peixoto por la paciencia y por los diversos aportes y apoyos para la realización de este trabajo.

.... A los amigos que hice en este curso que estuvieron presentes en este viaje, compartimos varios momentos y nuevas experiencias que se marcaron en mi corazón. Por último, doy las gracias a todas las personas que han contribuido de alguna manera a la realización de este trabajo. Con sus palabras de apoyo, el aliento fue muy importante para la realización de este sueño.

¡Muchas gracias!

RESUMEN

La presente investigación tiene como eje central el uso de juegos didácticos adaptados en la enseñanza del español como herramienta pedagógica para el desarrollo intelectual, cognitivo y comunicativo de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). El objetivo de esta investigación es analizar el uso de juegos didácticos adaptados como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en una escuela pública del municipio de Abaetetuba/PA. La investigación realizada es cualitativa, adoptando la metodología de la investigación-acción; Se utilizaron cuestionarios como herramienta para obtener datos, aplicados a dos profesores. Como instrumento de recogida de datos sobre los estudiantes, se realizaba observación, donde se aplicaban los juegos de dominó, tres en raya, memoria y rompecabezas en el contenido curricular del español, donde se observaba cómo los estudiantes buscaban estrategias para ejecutar los juegos, así como la asimilación de su contenido. Se realizó una encuesta bibliográfica basada en autores que abordaron el tema, como Xavier (2002), Fernández (2012), Bardin (2016), entre otros. La investigación contribuye a la práctica del profesor, mostrando estrategias de enseñanza a través de juegos, así como promoviendo el desarrollo cognitivo, conductual, motivacional y de autonomía de los estudiantes con TEA durante la enseñanza del idioma español. Por lo tanto, los resultados mostraron que los juegos contribuyen a la adquisición de nuevos conocimientos y favorecen la participación, interacción y comunicación de los estudiantes respecto al idioma español, convertirse en una herramienta de enseñanza que asiste a los profesores durante las clases y contribuye a la enseñanza y el aprendizaje de alumnos con autismo.

Palabras clave: autismo; inclusión; juego; práctica docente.

RESUMO

A presente pesquisa tem como eixo central o uso de jogos didáticos adaptados no ensino do espanhol como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e comunicativo de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo desta pesquisa é analisar o uso de jogos didáticos adaptados como estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem de espanhol para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública do município de Abaetetuba/PA. A pesquisa realizada é de caráter qualitativo, adotando a metodologia da pesquisa-ação; questionários foram usados como ferramenta para obter dados, aplicados a duas professoras. Como instrumento de coleta de dados referente aos alunos foi realizada a observação, onde foram aplicados os jogos de dominó, jogo da velha, memória e quebra-cabeça, baseados no conteúdo curricular do espanhol, onde se observaram como os alunos buscaram estratégias para executar os jogos, bem como a assimilação de seus conteúdos. Foi realizado um levantamento bibliográfico, baseando-se em autores que discutem sobre a temática, como Xavier (2002), Fernández (2012), Bardin (2016) entre outros. A pesquisa contribui para a prática do professor, mostrando estratégias de ensino através dos jogos, assim como promover o desenvolvimento cognitivo, comportamental, motivacional e de autonomia dos alunos com TEA durante o ensino da língua espanhola. Portanto, os resultados mostraram que os jogos contribuem para a aquisição de novos conhecimentos e favoreceram a participação, interação e a comunicação dos estudantes referente a língua espanhola, tornando-se uma ferramenta didática que auxilia os professores durante as aulas e contribui para o ensino e a aprendizagem de alunos com autismo.

Palavras-chave: autismo; inclusão; jogo; prática de ensino.

LISTA DE CUADROS

Cuadro 1- Descripción del juego de dominó de oraciones con adjetivos	27
Cuadro 2- Descripción del juego tres en raya de la lectura con materiales escolares	28
Cuadro 3- Descripción del juego de memoria de los falsos cognados	29
Cuadro 4- Descripción del juego de rompecabezas de vocabulario	29

LISTA DE IMAGEN

Imagen 1- Piezas del juego de dominó	35
Imagen 2- Piezas del juego de tres en raya	36
Imagen 3- Carta del juego de tres en raya	36
Imagen 5- Piezas del juego de memoria.....	36
Imagen 4- Tabla con falsos cognados	36
Imagen 6- Piezas del juego de rompecabezas	37
Imagen 7- Aplicación del juego de dominó	40
Imagen 8- Aplicación del juego tres en raya	40
Imagen 9- Aplicación del juego de memoria en trío.....	41
Imagen 10- Aplicación del juego de memoria en parejas	41
Imagen 11- Aplicación del juego de memoria en parejas	41
Imagen 12- Aplicación individual del juego rompecabezas.....	42
Imagen 13- Aplicación colectiva del juego rompecabezas	42
Imagen 14- Aplicación individual del juego rompecabezas	43
Imagen 15- Aplicación individual del juego rompecabezas.....	43

LISTA DE SIGLAS

AEE	Atendimiento Educativo Especializado
CNE	Consejo Nacional de Educación
DSM	Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales
ELE	Español como Lengua Extranjera
LBI	Ley Brasileña de Inclusión
NEE	Necesidades Educativas Especiales
PCNs	Parámetros Curriculares Nacionais
PNEEI	Política Nacional de Educación Especial Inclusiva
TEA	Trastorno del Espectro Autista

Sumario

1 CONSIDERACIONES INICIALES.....	11
2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
2. 1 La enseñanza del español en las escuelas públicas en Brasil.	14
2.2 Educación inclusiva: legislación y políticas públicas en Brasil.	16
2.3 Autismo y la enseñanza del español a través de la ludicidad	19
2.4 Juegos adaptados como estrategia pedagógica para la enseñanza de estudiantes con TEA.	22
3 METODOLOGÍA.....	25
3.1 Tipo de investigación.....	25
3.2. Lugar y temas de la investigación	26
3.3. Instrumentos de recogida de datos	26
3.4 Descripción de los juegos didácticos y criterios de observación.	27
4 RESULTADOS Y DEBATE	32
4.1 Las principales dificultades que enfrentan profesores no proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes con TEA.	32
4.2 Juegos didácticos accesibles y adaptados para enseñar español a estudiantes con autismo.	34
4.3 Los efectos de los juegos en la participación, la interacción y el aprendizaje lingüístico de los estudiantes.....	37
5 CONSIDERACIONES FINALES	45
REFERENCIAS	47
APÉNDICE	49
ANEXO.....	56

1 CONSIDERACIONES INICIALES

La presente investigación tiene como eje central el uso de juegos didácticos adaptados en la enseñanza del español como herramienta pedagógica para el desarrollo intelectual, cognitivo y comunicativo de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Según Araújo (2019, p.1), “El Trastorno del Espectro Autista es un trastorno neurodesarrollativo caracterizado por dificultades en la comunicación y la interacción social, así como por comportamientos y/o intereses repetitivos y restringidos” (traducción propia)¹. En este sentido, en el entorno escolar, se buscó utilizar estrategias que respondan a las necesidades específicas de cada estudiante, para garantizar la enseñanza basada en su inclusión.

A través del juego, los profesores son capaces de crear un entorno relajado y favorable para la construcción del conocimiento, proporcionando el compromiso y la motivación de las personas y su autonomía. Por ello, es esencial pensar en metodologías que conduzcan al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes para su formación social y educativa. En este sentido, se cuestiona ¿Cómo el uso de juegos didácticos adaptados puede contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje del español para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en una escuela pública, situada en el municipio de Abaetetuba/PA?

Para llegar a la respuesta a esta pregunta mencionada anteriormente, se definió como objetivo general analizar el uso de juegos didácticos adaptados como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje del español para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en una escuela pública del municipio de Abaetetuba/PA, promoviendo prácticas inclusivas y el desarrollo lingüístico y social de los estudiantes siguiendo los objetivos específicos como identificar las principales dificultades que enfrentan profesores no proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes con TEA, adaptar y aplicar juegos didácticos accesibles para enseñar español a estudiantes con autismo, teniendo en cuenta sus necesidades específicas y analizar los efectos de los juegos en la participación, la interacción y el aprendizaje lingüístico de los estudiantes.

Los juegos didácticos adaptados fomentan prácticas educativas que enriquecen y permiten superar los obstáculos que enfrentan los estudiantes en su vida escolar, ya que permiten su interés, su participación colaborativa y cooperativa en el aula. Es importante

¹ **Texto original:** “o Transtorno do Espectro Autista é um transtorno do neurodesenvolvimento que se caracteriza por dificuldades na comunicação e na interação social, e por comportamentos e/ou interesses repetitivos e restritos”

enfaticar que el profesor debe primero analizar el contenido y adaptarlo con el objetivo de una educación inclusiva e igualitaria, con equidad.

El interés por el estudio surgió de lecturas realizadas sobre el tema y de la elaboración de juegos didácticos durante las clases de ciertos componentes curriculares en la Universidad Federal de Pará, donde se pudo observar cómo el lúdico hacía que las clases fueran más atractivas y dinámicas. Desde este punto de vista, fue posible entender que esta herramienta favorecía el aprendizaje de los estudiantes, así como podía utilizarse como facilitadora del conocimiento en la enseñanza del español en las escuelas públicas para estudiantes con autismo tanto en el aula habitual como en el Atendimiento Educativo Especializado-AEE, que a través de los juegos los estudiantes se estimularían y tendrían una mejor comprensión de lo que se enseña en las clases de español.

Además, el interés también partió del hecho de tener una persona con autismo en mi familia y percibir la dificultad que este tenía para asimilar los contenidos de las clases, con textos extensos y agotadores que lo desmotivan a aprender y por este tema se justifica por la importancia social y pedagógica de debatir y reflexionar sobre prácticas inclusivas para la enseñanza del español, centrándose en una escuela pública, en la que los retos de la inclusión son mayores. Se analiza que todavía existen dificultades por parte de los profesores de lenguas extranjeras al trabajar con estudiantes con Trastorno del Espectro Autista, debido a la falta de formación o recursos accesibles.

En este sentido, el uso de juegos didácticos adaptados constituye un camino metodológico eficiente, haciendo que las clases sean más interactivas y significativas para los estudiantes. Además, esta investigación busca contribuir significativamente a la formación docente, proporcionando ejemplos de juegos que favorecen la inclusión y el aprendizaje de todos los estudiantes de manera significativa.

Para esta investigación, se utilizó los juegos para enseñar lectura de palabras, oraciones, falsos cognados y adjetivos, utilizando un lenguaje claro y objetivo que refuerza los conocimientos previos de los estudiantes sobre el español; por ello, la práctica de usar los juegos surge desde una perspectiva inclusiva, con el fin de crear un medio que facilite la comprensión lingüística de la lengua.

Esta investigación es necesaria en el ámbito académico porque contribuye a la elaboración de prácticas inclusivas en la enseñanza de idiomas; el uso de juegos didácticos permitirá ampliar los recursos metodológicos de los profesores de español, mejorando el rendimiento de sus alumnos. La metodología está alineada con la educación inclusiva y los resultados de la investigación se pueden analizar y estudiar para profundizar el conocimiento.

La investigación se subdivide en cinco partes. Contando con la parte introductoria, pasamos a la segunda sección, que aborda la fundamentación teórica, compuesta por cuatro subsecciones que se trata la enseñanza del español en las escuelas públicas en Brasil, poco después educación inclusiva: legislación y políticas públicas en Brasil, autismo y la enseñanza del español a través de la ludicidad y juegos adaptados como estrategia pedagógica para la enseñanza de estudiantes con TEA. En la tercera sección, trabaja la metodología, seguida de la cuarta sección, que trabaja en los resultados y la discusión abordando los datos obtenidos durante la investigación; en la última sección, las consideraciones finales, enfatizando la importancia de la investigación.

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La enseñanza del español en las escuelas públicas brasileñas ha sido frecuentemente debatida por profesores e investigadores, dada su importancia en el panorama educativo brasileño, en el que podemos destacar que uno de los objetivos de esta lengua es aprender a comunicarse en ella. Fueron sancionadas distintas políticas educativas destinadas a enseñar español en el currículo escolar, pero también notamos que esta lengua ha perdido espacio en el ámbito educativo.

La educación inclusiva, se basa en legislación y políticas públicas que buscan la igualdad y la equidad de oportunidades para los estudiantes, con el fin de combatir acciones discriminatorias en el entorno escolar, como la Ley Brasileña de Inclusión (LBI) y la Política Nacional de Educación de la Inclusión, que contribuyen a la creación de sistemas educativos inclusivos y a una educación accesible para todos, es decir, el derecho a una educación garantizada y eficaz, eliminando las barreras educativas.

De esta perspectiva, el trabajo abordó la enseñanza del español en una escuela pública en Abaetetuba/PA, enfatizando cómo se utiliza este idioma en las instituciones educativas, también enfatiza la educación inclusiva conforme a las leyes y políticas públicas, además de abordar las especificidades del autismo y la enseñanza del español a través del juego y, finalmente, el uso de juegos adaptados como estrategia pedagógica para enseñar a estudiantes con TEA, cómo pueden adaptarse y su uso en el clase.

2. 1 La enseñanza del español en las escuelas públicas en Brasil.

Se considera la enseñanza de lenguas extranjeras como un difusor de culturas, de posibilidades, de contacto con lo nuevo, permitiendo la percepción de cómo las lenguas se relacionan entre sí y divergen al mismo tiempo, sin negar su papel en la educación, más concretamente en la educación brasileña. En este sentido, los Parámetros Curriculares Nacionales (PCNs) de la Lengua Extranjera destaca los beneficios de aprender un nuevo idioma, en el que:

En términos generales, lo que hará aprender un idioma extranjero es: • aumentar el conocimiento sobre el idioma que el estudiante ha construido sobre su lengua materna, mediante comparaciones con el idioma extranjero en varios niveles; • permitir que el estudiante, al involucrarse en los procesos de construcción de significados en esta lengua, constituya un ser discursivo en el uso de una lengua extranjera. (Brasil, 1998, p. 28-29, traducción propia)²

² **Texto original:** Em linhas gerais, o que a aprendizagem de uma Língua Estrangeira vai fazer é: • aumentar o conhecimento sobre linguagem que o aluno construiu sobre sua língua materna, por meio de comparações com a língua estrangeira em vários níveis; • possibilitar que o aluno, ao se envolver nos processos de construir significados nessa língua, se constitua em um ser discursivo no uso de uma língua estrangeira.

Así, el aprendizaje centrado en la enseñanza de la lengua extranjera consiste en aumentar el nivel de conocimiento del estudiante, además de permitir su participación en el proceso de construcción de su propio conocimiento y en el desarrollo de los mecanismos lingüísticos para comunicarse en la lengua estudiada.

Al abordar la enseñanza del español, se destaca que el idioma comenzó a ofrecerse obligatoriamente en las instituciones educativas brasileñas públicas y privadas a partir de la Ley nº 11.161/2005, considerando el vínculo de Brasil con países vecinos, y teniendo en cuenta la importancia del español por ser una lengua lingüísticamente diversa, que abarca culturas y por mantener una relación con el portugués, lo que contribuye significativamente a que los estudiantes aprendan esta lengua. Como la autora Ribeiro (2019) enfatiza:

La enseñanza del español en Brasil tuvo su lugar garantizado en la educación básica desde la ley 11.161/2005, con oferta obligatoria por parte del colegio y matrícula opcional para los estudiantes en los planes de estudio de secundaria. Esto se debió a su importancia para la población brasileña desde un punto de vista político, económico y cultural, dado el estrecho del país con países de habla hispana [...] (Ribeiro, 2019, p. 11, traducción propia).³

Con la reforma de la educación secundaria en 2017, se derogó la mencionada ley, haciendo obligatorio el inglés en los planes de estudio de las escuelas, y el español ahora se ofrece preferiblemente en la parte diversificada de los planes de estudio de la educación secundaria, es decir, de forma optativa. Esto supone un retroceso en la enseñanza de esta lengua, porque sin la obligación de las redes educativas, los estudiantes tienen un acceso reducido a esta lengua extranjera, lo que puede entenderse en cierto modo como una ruptura parcial en la relación con la cultura hispanohablante.

En otras palabras, al revocar la enseñanza de la lengua española en las escuelas, se creó un escenario de incertidumbre tanto para los profesionales del área como para la práctica del Español como Lengua Extranjera (ELE) en Brasil, puesto que está ya no es obligatoria en la educación básica. Incluso en este escenario de incertidumbre respecto al idioma, los profesionales continúan mejorando sus técnicas, buscando siempre estar al día en cuanto al uso de la lengua extranjera, teniendo en cuenta la importancia del español para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

³ **Texto original:** “O ensino do Espanhol no Brasil teve seu lugar garantido na educação básica a partir da lei 11.161/2005, com oferta obrigatória pela escola e matrícula facultativa para o aluno nos currículos do ensino médio. Isso se deu considerando sua importância para a população brasileira do ponto de vista político, econômico e cultural haja vista o estreitamento do país com os países de língua espanhola [...]”

En la escuela donde se realizó la investigación, el español se aplica únicamente a estudiantes de secundaria debido a que este idioma es el más elegido entre las opciones extranjeras ofrecidas en el Examen Nacional de Secundaria; en primaria y últimos años, el idioma extranjero que se enseña es el inglés.

2.2 Educación inclusiva: legislación y políticas públicas en Brasil.

El debate sobre la inclusión se ha convertido en uno de los temas más debatidos y pertinentes en la situación educativa actual. Varios instrumentos legales buscan garantizar la inclusión en los espacios docentes, con especial énfasis en la Constitución Federal de 1988, que estableció una disposición que hizo obligatorio el acceso a estudiantes en las escuelas nacionales. El artículo 205 afirma que:

La educación, un derecho de todos y un deber del Estado y de la familia, será promovida y fomentada con la colaboración de la sociedad, con el objetivo de que la persona se desarrolle plenamente, su preparación para el ejercicio de la ciudadanía y su cualificación para el trabajo. (Brasil, 1988, traducción propia)⁴

O sea, así define la educación como un derecho de todos, que garantiza el pleno desarrollo de la persona, verificando y satisfaciendo todas las necesidades y garantizando una educación eficaz. El ambiente escolar necesita desarrollar ampliamente las habilidades físicas, intelectuales entre otras.

La Ley Brasileña de Inclusión (LBI) nº 13.146/2015, conocida como el Estatuto de las Personas con Discapacidad, en su artículo 27 enfatiza que todos los estudiantes tienen derecho a una educación de calidad, lo que promueve mecanismos que hacen que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea estimulante, despertando el interés en el estudio de diferentes temas. En otras palabras, la legislación garantiza que:

La educación es un derecho de las personas con discapacidad, garantizando un sistema educativo inclusivo en todos los niveles y aprendizaje a lo largo de la vida, para lograr el máximo desarrollo posible de sus talentos y capacidades físicas, sensoriales, intelectuales y sociales, según sus características, intereses y necesidades de aprendizaje. (Brasil, 2015, p. 19, traducción propia).⁵

Para reforzar el proceso de inclusión, el Decreto nº 12.686/2025 instituyó la Política Nacional de Educación Especial Inclusiva (PNEEI) y la Red Nacional para la Educación

⁴ **Texto original:** "a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho." (Brasil, 1988)

⁵ **Texto original:** "A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem."

Especial Inclusiva, que tiene como objetivo garantizar el derecho a la educación en un sistema inclusivo dirigido a estudiantes con discapacidad, así como a estudiantes con Trastorno del Espectro Autista, y con altas capacidades o superdotación, destacan que:

§ 1º La modalidad de educación especial se ofrecerá de manera transversal a todos los niveles, etapas y modalidades, con el fin de garantizar recursos y servicios educativos que apoyen, complementen y complementen el proceso educativo. § 2º El estudiante con trastorno del espectro autista se considera una persona con discapacidad a efectos de la Política Nacional sobre Educación Especial Inclusiva. § 3º La garantía de un sistema educativo inclusivo se da a través de la organización del sistema educativo general, con el fin de garantizar que los estudiantes que pertenecen al público de educación especial tengan derecho a ser incluidos en las clases y escuelas comunes, con el apoyo necesario para su participación, permanencia y aprendizaje. (Brasil, 2025, p.1, traducción propia)⁶

Esta disposición demuestra que la inclusión escolar va más allá del simple acceso a la escuela, abrazando la permanencia, la práctica activa y el desarrollo integral del estudiante, respetando su singularidad y garantizando oportunidades de aprendizaje equitativas. En lo que respecta a la enseñanza de lenguas extranjeras, más concretamente español junto con recursos didácticos que ayudan a los estudiantes, desempeña un papel crucial, adquiriendo una relevancia significativa, ya que la adquisición de una nueva lengua implica procesos cognitivos, sociales, comunicativos y, en cierto modo, afectivos que deben ser accesibles para los estudiantes. Para Mittler (2005) la educación de las personas con discapacidad, se necesitan políticas inclusivas que supere las barreras, como se lee a continuación:

[...]La educación inclusiva se refiere a superar barreras, a participar en lo que puede experimentar cualquier estudiante. La tendencia sigue siendo pensar en la política de inclusión o la educación inclusiva como referirse a estudiantes con discapacidad y otros caracterizados por tener necesidades educativas especiales. (Mittler, 2005, p. 35, traducción propia)⁷

Por ello, es de suma importancia contar con una estructura adecuada con materiales didácticos en las clases, que busquen lograr el objetivo principal de facilitar la enseñanza y el aprendizaje de estos estudiantes con TEA. En la planificación el profesor, debe utilizar estrategias didáctico-metodológicas, además de actividades y recursos que respondan mejor a

⁶ **Texto original:** “§ 1º A modalidade da educação especial será oferecida de maneira transversal a todos os níveis, etapas e modalidades, com vistas a assegurar recursos e serviços educacionais para apoiar, complementar e suplementar o processo de escolarização. § 2º O estudante com transtorno do espectro autista é considerado pessoa com deficiência para fins da Política Nacional de Educação Especial Inclusiva. § 3º A garantia do sistema educacional inclusivo ocorre por meio da organização do sistema educacional geral, de forma a assegurar que os estudantes que são o público da educação especial tenham o direito a ser incluídos em classes e escolas comuns, com o apoio necessário à sua participação, permanência e aprendizagem.”

⁷ **Texto original:** “[...] a educação inclusiva refere-se à superação de barreiras, à participação que pode ser experienciada por quaisquer estudantes. A tendência ainda é pensar em política de inclusão ou educação inclusiva como dizendo respeito aos estudantes com deficiência e a outros caracterizados como tendo necessidades educacionais especiais.”

las necesidades individuales de cada alumno. El autor Xavier (2002), expresa la importancia de la práctica del profesor para responder las necesidades educativas, afirmando que:

La construcción de la competencia del profesor para responder con calidad a las necesidades educativas especiales de sus alumnos en una escuela inclusiva, mediante la mediación ética, responde a la necesidad social e histórica de superar prácticas pedagógicas que discriminan, segregan y excluyen, y al mismo tiempo, configura, en la acción educativa, el vector de transformación social para la equidad, solidaridad, ciudadanía (Xavier, 2002, p. 19, traducción propia).⁸

Los profesores del aula ordinaria, así como los del Atendimento Educativo Especializado (AEE), deben trabajar de forma colaborativa. El Atendimento Especializado es un entorno que proporciona apoyo pedagógico para complementar la educación regular, ofreciendo recursos y estrategias adaptadas que facilitan el aprendizaje y promueven la participación, la autonomía y el desarrollo social y personal del alumnado.

En lo que se refiere el AEE, este es un servicio educativo especializado ofrecido para crear mecanismos para satisfacer las necesidades y la especificidad de los estudiantes con diferentes tipos de discapacidades, entre ellas, el trastorno del espectro autista, sobredotación, trastorno global del desarrollo, altas habilidades. La Resolución CNE/CEB n° 4/2009, describe el lugar dónde debe realizarse el AEE.

[...] se realiza, principalmente, en la sala de recursos multifuncional de la propia escuela o en otra escuela regular, en el inverso de la educación, y no sustituye las clases regulares, y también puede llevarse a cabo en un centro de Atendimento Educativo Especializado de la red pública o de instituciones comunitarias, confessionales o filantrópicas sin ánimo de lucro, acordadas con el Departamento de Educación o un organismo equivalente de los Estados, Distrito Federal o Municipios. (Brasil, 2009, p. 3 traducción propia)⁹

La función principal del servicio es identificar, desarrollar y contar con materiales pedagógicos que faciliten su inclusión de manera significativa, contribuyendo a su formación social y personal. Las actividades planificadas y desarrolladas en la sala del AEE ayudan a la coordinación motora fina y gruesa, la atención, la concentración y el razonamiento lógico, por lo que la sala se convierte en un complemento indispensable a la enseñanza regular en la construcción de una educación inclusiva de calidad.

⁸ **Texto original:** “A construção da competência do professor para responder com qualidade às necessidades educacionais especiais de seus alunos em uma escola inclusiva, pela mediação da ética, responde a necessidade social e histórica de superação das práticas pedagógicas que discriminam, segregam e excluem, e ao mesmo tempo, configura, na ação educativa, o vetor de transformação social para a equidade, a solidariedade, a cidadania.”

⁹ **Texto original:** “[...] é realizado, prioritariamente, na sala de recursos multifuncionais da própria escola ou em outra escola de ensino regular, no turno inverso da escolarização, não sendo substitutivo às classes comuns, podendo ser realizado, também, em centro de Atendimento Educacional Especializado da rede pública ou de instituições comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos, conveniadas com a Secretaria de Educação ou órgão equivalente dos Estados, Distrito Federal ou dos Municípios.”

2.3 Autismo y la enseñanza del español a través de la ludicidad.

De acuerdo con el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5, 2014) define el Trastorno del Espectro Autista a través de la comprensión de que cada individuo tiene especificidades y necesidades específicas. Y define el TEA como teniendo en cuenta criterios médicos, donde el profesional observa las dos áreas de síntomas, el primero se refiere a déficits persistentes en la comunicación y la interacción social y a patrones restringidos y repetitivos de comportamiento, interés o actividades, que conceptualiza el TEA como:

El trastorno del espectro autista se caracteriza por déficits persistentes en la comunicación social y la interacción social en múltiples contextos, incluyendo déficits en la reciprocidad social, conductas de comunicación no verbal utilizadas para la interacción social y habilidades para desarrollar, mantener y comprender relaciones. Además de los déficits en la comunicación social, el diagnóstico del trastorno del espectro autista requiere la presencia de patrones restringidos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades. (DSM-5, 2014, p.31, traducción propia)¹⁰

En este sentido, el autismo se caracteriza como un trastorno del neurodesarrollo que afecta a las relaciones cotidianas. Las personas con TEA pueden tener dificultades con diferentes estímulos, lo que puede comprometer la concentración, la comunicación y la interacción social, entre otros factores. Además, el autismo puede asociarse con otros trastornos y discapacidades, lo que conlleva mayores dificultades y requiere apoyo. El DSM-5 (2014, p. 52) clasifica: "Niveles de gravedad para el trastorno del espectro autista: Nivel 1 "Requiere apoyo", Nivel 2 "Requiere apoyo sustancial", Nivel 3 "Requiere apoyo muy sustancial".¹¹ Por tanto, dependiendo del nivel de autismo, la persona necesita un apoyo específico, en vista de las leyes son fundamentales para discutir la educación con el fin de garantizar derechos y los principios básicos para el desarrollo personal y social de las personas autistas.

Aprobada en 2012, la Política Nacional para la Protección de los Derechos de las Personas con Trastorno del Espectro Autista, Ley N° 12.764/2012, conocida como la Ley Berenice Piana, establece mecanismos para la defensa de los derechos de las personas con autismo, estableciendo en su artículo 1 los criterios para identificar a una persona con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y aclara que:

¹⁰ **Texto original:** "O transtorno do espectro autista caracteriza-se por déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos, incluindo déficits na reciprocidade social, em comportamentos não verbais de comunicação usados para interação social e em habilidades para desenvolver, manter e compreender relacionamentos. Além dos déficits na comunicação social, o diagnóstico do transtorno do espectro autista requer a presença de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades."

¹¹ **Texto original:** "Níveis de gravidade para transtorno do espectro autista. Nível 1 "Exigindo apoio, Nível 2 "Exigindo apoio substancial", Nível 3 "Exigindo apoio muito substancial".

§ 1º A efectos de esta Ley, se considera que una persona con trastorno del espectro autista es aquella con un síndrome clínico caracterizado en la forma de los siguientes puntos I o II:

I - deterioro persistente y clínicamente significativo de la comunicación e interacción social, manifestado por un marcado deterioro de la comunicación verbal y no verbal utilizada para la interacción social; ausencia de reciprocidad social; la falta de desarrollo y mantenimiento de relaciones adecuadas a su nivel de desarrollo;

II - patrones restrictivos y repetitivos de comportamientos, intereses y actividades, manifestados por comportamientos motores o verbales estereotipados o por conductas sensoriales inusuales; una adherencia excesiva a rutinas ritualizadas y patrones de comportamiento; Intereses restringidos y fijos. (Brasil, 2012, p. 1. traducción propia)¹²

Partiendo de la comprensión de que estos individuos con TEA tienen necesidades específicas y que en el entorno escolar las prácticas pedagógicas deben estar alineadas con la enseñanza inclusiva, se destaca la importancia de buscar diferentes estrategias. En este sentido, la enseñanza del español a estudiantes con TEA debe tener en cuenta los distintos aspectos e individualidad de cada uno, especialmente en lo que respecta a la comunicación e interacción, basado en la educación inclusiva. Como señala Cunha (2014), los alumnos con autismo no son incapaces de aprender, simplemente necesitan estrategias y estímulos que correspondan a sus necesidades específicas para su desarrollo, por lo tanto:

El estudiante con autismo no es incapaz de aprender, pero tiene una forma peculiar de responder a los estímulos, lo que le lleva a un comportamiento diferenciado, que puede ser responsable tanto de gran angustia como de grandes descubrimientos, dependiendo de la ayuda que reciba (Cunha, 2014, p. 68, traducción propia).¹³

Cuando se piensa en educación inclusiva, se ve una escuela que, además de acogedora, incluye y adopta métodos inclusivos, un entorno que promueve el conocimiento múltiple. Rodrigues (2023, p. 12) describe la inclusión como "una propuesta que pretende garantizar una educación verdaderamente de calidad ofrecida a todos. Es decir, reconocer las diferencias que existen en todas las personas, ya sean económicas, de género, culturales, políticas, religiosas o condicionales"(traducción propia).¹⁴ La educación debe estar entrelazada con prácticas

¹² **Texto original:** “§ 1º Para os efeitos desta Lei, é considerada pessoa com transtorno do espectro autista aquela portadora de síndrome clínica caracterizada na forma dos seguintes incisos I ou II:

I - deficiência persistente e clinicamente significativa da comunicação e da interação sociais, manifestada por deficiência marcada de comunicação verbal e não verbal usada para interação social; ausência de reciprocidade social; falência em desenvolver e manter relações apropriadas ao seu nível de desenvolvimento;

II - padrões restritivos e repetitivos de comportamentos, interesses e atividades, manifestados por comportamentos motores ou verbais estereotipados ou por comportamentos sensoriais incomuns; excessiva aderência a rotinas e padrões de comportamento ritualizados; interesses restritos e fixos”

¹³ **Texto original:** “O aluno com autismo não é incapaz de aprender, mas possui uma forma peculiar de responder aos estímulos, culminando por trazer-lhe um comportamento diferenciado, que pode ser responsável tanto por grandes angústias como por grandes descobertas, dependendo da ajuda que ele receber”

¹⁴ **Texto original:** “uma proposta que visa garantir uma educação de qualidade verdadeiramente ofertada para todos e todas. Isto é, reconhecendo as diferenças que existem em todas as pessoas, sejam elas de ordem econômica, de gênero, culturais, políticas, religiosas ou de condição.”

inclusivas que atraviesan todos los espacios y que hagan que la experiencia y el aprendizaje de los estudiantes tengan sentido de forma efectiva.

Por lo tanto, es importante que al enseñar un idioma extranjero los estímulos educativos adoptados estén vinculados a la educación inclusiva, de una manera que el aprendizaje en la enseñanza de lenguas extranjeras se vuelve indispensable en la formación de los individuos, tanto en los ámbitos social, académico y cultural. En este sentido, la enseñanza de ELE favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, además de la visión del mundo y el contacto con otras culturas y realidades. Silva (2025) destaca la importancia de aprender idiomas, donde dice que:

Otro factor que puede considerarse relevante es el desarrollo cognitivo. Aprender un segundo idioma mejora las habilidades de resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. La enseñanza de idiomas también puede ser una oportunidad para abordar cuestiones de diversidad e inclusión, ya que aprender sobre diferentes culturas y formas de vida fomenta una mayor tolerancia y respeto por las diferencias, en un mundo cada vez más multicultural. (Silva, 2025, p. 03, traducción propia)¹⁵

Desde esta perspectiva, es posible percibir que la enseñanza de idiomas va más allá de la mera adquisición de conocimientos lingüísticos. Promueve la comunicación intercultural entre culturas, permitiendo una formación más consciente y favoreciendo la interacción con otros contextos.

La ludicidad como herramienta pedagógica se convierte en una gran aliada en el proceso de aprendizaje de los estudiantes autistas, vista como una metodología que busca aprender a través de la broma. En otras palabras, al usar la ludicidad, permitiría a los estudiantes crear significados a las bromas que realizan, sería como reconciliar la enseñanza con la diversión. En vista de este panorama lúdico, la práctica que implica, en este caso, los juegos, es consistente, de modo que la educación, además de motivar, es un precursor del conocimiento. Según la autora Kishimoto (2005), con respecto al aprendizaje a través de actividades lúdicas ella enfatiza:

Cuando las situaciones lúdicas son creadas intencionadamente por el adulto con el objetivo de estimular ciertos tipos de aprendizaje, surge la dimensión educativa. Mientras se mantengan las condiciones para la expresión del juego, es decir, la acción intencionada del niño para jugar, el educador está mejorando las situaciones de aprendizaje. (Kishimoto, 2005, p.36, traducción propia)¹⁶

¹⁵ **Texto original:** “Outro fator que pode ser considerado relevante é o desenvolvimento cognitivo. Aprender uma segunda língua melhora a capacidade de resolução de problemas, a criatividade e o raciocínio crítico. O ensino de idiomas também pode ser uma oportunidade para abordar questões de diversidade e inclusão, uma vez que o aprendizado sobre diferentes culturas e modos de vida promove maior tolerância e respeito pelas diferenças, em um mundo cada vez mais multicultural.”

¹⁶ **Texto original:** “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.”

En vista de lo anterior, el aprendizaje a través del juego favorece el proceso de asimilación de contenidos destinados a los estudiantes, porque al estimular el razonamiento despertamos el foco de lo que se está ejecutando; se enfatiza que las herramientas lúdicas requieren objetivos previamente establecidos, esto no puede usarse sin un propósito concreto, especialmente en la educación.

2.4 Juegos adaptados como estrategia pedagógica para la enseñanza de estudiantes con TEA.

Una metodología basada en la ludicidad puede considerarse un enfoque eficaz y significativo para la enseñanza de los estudiantes con autismo. En otras palabras, las herramientas lúdicas se diversifican y pueden adaptarse para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes, con el fin de contribuir a aprender cómo aprender lo que se está estudiando. En este sentido, los juegos como apoyo lúdico se convierten en una forma favorable de enseñar a estudiantes con TEA, porque didácticamente su objetivo va más allá del juego, abarcando el sentido educativo y dinámico. De este modo, al usar el juego de forma lúdica, se crean formas de alcanzar un objetivo en lo que respecta a la enseñanza del idioma español. Para Fernández (1997), con la ayuda del juego, la enseñanza se vuelve más divertida y creativa en la búsqueda de nuevos aprendizajes, además:

El juego es una forma innata de aprender, es la capacidad que tenemos de ir experimentando y apropiándonos de lo que nos rodea y hacerlo de una forma placentera; el aprendizaje verdadero es siempre un juego en el que entran, como en todo juego, la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento la creatividad, los trucos, el placer de llegar al final y de haberse superado. (Fernández, 1997, p.8)

Con el juego, el entorno educativo estimula, atractivo, motivador y placentero, favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas, sociales y emocionales, aspectos cruciales para el desarrollo de los estudiantes con autismo. La ludicidad implica el uso de diferentes estrategias, canciones, dramatizaciones, juegos, etc. Según Silva et al. (2019, p. 03) "Los juegos, así como las bromas son instrumentos facilitadores que proporcionan un aprendizaje continuo" (traducción propia)¹⁷. En este sentido, ayudan a mantener la concentración y la atención como destacan los autores Carvalho y Nunes (2016), el uso de juegos educativos contribuye a la mejora de las habilidades físicas y cognitivas de los estudiantes, ya que:

[...] Estimulan la concentración en un objeto o actividad y su manejo adecuado, es decir, el niño aprende a visualizar las piezas y los lugares donde encajan y a mover las manos de la manera correcta para que encaje. Con esto, se trabajan varias habilidades, requisitos previos para el contexto escolar, como: habilidades de

¹⁷ **Texto original:** "Os jogos assim como as brincadeiras são instrumentos facilitadores que proporcionam um aprendizado contínuo"

coordenação motora fina, habilidades visuais e motoras de forma coordenada, e visão totalizadora figura-fundo (Carvalho; Nunes, 2016, p.82, tradução própria).¹⁸

Por ello, los juegos deben tener reglas claras y simplificadas, visuales, táctiles, fáciles de manejar, materiales concretos, ser individuales y colectivos, para promover la interacción social, la expresividad y la colaboración, desarrollando habilidades comunicativas, tanto en la lengua materna como en la extranjera y debe estar asociado a la práctica educativa. La diversión y lo educativo no pueden disociarse. Kishimoto (1998), afirma que, para tener un aprendizaje significativo a través del juego, es importante que:

El equilibrio entre ambas funciones es el objetivo del juego educativo. Sin embargo, el desequilibrio provoca dos situaciones: ya no hay enseñanza, solo hay juego, cuando predomina la función lúdica o, al contrario, cuando la función educativa elimina todo hedonismo, solo queda la enseñanza. (Kishimoto, 1998, p. 19, traducción propia)¹⁹

Así, se entiende que el uso de los juegos en el contexto educativo debe mantener el equilibrio entre el carácter lúdico y la intencionalidad pedagógica, de modo que el aprendizaje ocurra de manera significativa y placentera. Cuando el aspecto recreativo se solapa con los objetivos didácticos, la actividad puede perder su valor formativo. Por otro lado, cuando solo se prioriza la enseñanza mecánica, el interés y la motivación que proporciona el juego se eliminan. En este sentido, los juegos educativos son recursos metodológicos importantes y hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico e inclusivo. Para Borrás-Gené (2022, p.21) “[...] con los juegos favorecemos la estimulación física o mental, al trabajar la concentración, la creatividad o simplemente despertar algo tan importante cómo es la curiosidad [...]”²⁰. Por lo tanto, se entiende que los juegos son mecanismos eficaces principalmente cuando se busca estrategias de enseñanza que faciliten los contenidos que necesitan ser explorados en las clases escolares. Lo que es enfatizado por Fernández (2012), cuando aclara que:

[...] Los juegos también colaboran para el desarrollo de la función simbólica, propia del lenguaje, al mismo tiempo que implican el placer y la motivación para aprender el nuevo idioma. Dicha motivación puede, a su vez, abarcar el deseo de comunicarse en este idioma, de conocer su cultura o sus formas de expresión artística, por ejemplo. Así, la presencia de actividades lúdicas en las clases de idiomas se convierte en una posibilidad más para que la comunicación efectiva adquiera significado, para valorar

¹⁸ **Texto original:** “[...] estimulam a concentração sobre um objeto ou atividade e seu manejo adequado, ou seja, a criança aprende a visualizar as peças e os locais de encaixe e a movimentar suas mãos da forma correta para encaixar. Com isso, trabalham-se várias habilidades, pré-requisitos para o contexto escolar, como: habilidades de coordenação motora fina, habilidades visuais e motoras de forma coordenada, e visão totalizadora de figura-fundo

¹⁹ **Texto original:** “O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino.”

²⁰ **Texto original:** “[...] com os jogos, favorecemos a estimulação física ou mental, trabalhando a concentração, criatividade ou simplesmente despertando algo tão importante quanto a curiosidade [...]”

factores efectivos y para activar y ampliar conocimientos previos. (Fernández, 2012, p.26, traducción propia)²¹

Es decir, en la aplicabilidad de los juegos deben ser visual y hecha con materiales fáciles de manipular, en algunos casos, los juegos aplicados necesitan ser readaptados o reemplazados, ya que se entiende que lo que puede funcionar para algunos, puede no ser efectivo para otros, son diferentes especificidades que caracterizan sus personalidades. En este sentido, es necesario tener en cuenta sus dificultades y potencialidades para proporcionar múltiples conocimientos, especialmente cuando se trata de la enseñanza de un idioma extranjero.

Así siendo, es importante desarrollar un proyecto en la sala del AEE para enseñar español de forma lúdica que atraiga la atención de los estudiantes para que busquen y tengan contacto con nuevos conocimientos culturales y lingüísticos, para que mediante el uso de juegos podamos incluirlos en este universo educativo diverso, superando las posibles barreras lingüísticas que surjan durante su vida escolar.

²¹ **Texto original:** “[...] os jogos colaboram, também, para o desenvolvimento da função simbólica, própria da linguagem, ao mesmo tempo em que envolvem o prazer e a motivação para aprender o novo idioma. Tal motivação pode, por sua vez, abarcar o desejo de comunicar-se nessa língua, de conhecer sua cultura ou suas formas de expressão artística, por exemplo. Assim, a presença de atividades lúdicas nas aulas de idiomas converte-se numa possibilidade a mais para que a comunicação efetiva adquira significado, para que os fatores efetivos sendo valorizados, para que os conhecimentos prévios sejam ativados e ampliados.”

3 METODOLOGÍA

Según Turato (2013), la investigación es el camino que se sigue en la búsqueda de conocimiento y respuestas sobre una determinada pregunta que surge en el mundo real. Que deberían servir para redactar soluciones propuestas a sus problemas. Para ello, implica un proceso formal y sistemático, en el que se utiliza un conjunto de reglas y herramientas que elegimos en un contexto dado.

Antes de la aplicación de los juegos, se mantuvo una conversación con la profesora del Atendimento Educativo Especializado (AEE), para presentar la metodología, los objetivos y el público objetivo de la investigación, además de solicitar información sobre los estudiantes que participarían de la misma. La investigadora se presentó a los estudiantes para conocerlos y realizar observaciones. Los estudiantes que participaron en la investigación asisten a la sala del AEE en horario extralaboral.

3.1 Tipo de investigación.

La investigación es de carácter cualitativo, dado su carácter procesual y dinámico que implica la vida cotidiana y sus prácticas. Según Minayo (2001, p. 21-22), “La investigación cualitativa [...] trabaja con el universo de significados, motivos, aspiraciones, creencias, valores y actitudes [...]” (traducción propia)²². Para corroborar esta perspectiva, Bardin (2016, p.145) define el enfoque cualitativo como:

[...] un procedimiento más intuitivo, pero también más maleable y más adaptable a índices imprevistos o a la evolución de hipótesis. Este tipo de análisis debe utilizarse en las fases de lanzamiento de las hipótesis, ya que permite sugerir posibles relaciones entre un índice del mensaje y una o varias variables del hablante (o la situación de comunicación). (Bardin, 2016, p. 145, traducción propia)²³

A través de este enfoque, se llega a la subjetividad de las cosas, comprendiendo el conjunto de fenómenos humanos generados socialmente y, por tanto, interpretando la realidad, analizando experiencias, vida cotidiana, estructuras e instituciones, alcanzando la subjetividad humana.

Se adoptó metodología de investigación-acción, que busca la participación del investigador con el grupo a investigar y la participación efectiva de los sujetos implicados, donde el investigador tiende a estar más cerca del objeto de investigación y de su público objetivo. Para Severino (2007, p. 120), “La investigación-acción es aquella que, además de

²² **Texto original:** “A pesquisa qualitativa [...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, valores e atitudes [...].”

²³ **Texto original:** “[...] um procedimento mais intuitivo, mas também mais maleável e mais adaptável a índices não previstos, ou à evolução das hipóteses. Este tipo de análise deve ser então utilizado nas fases de lançamento das hipóteses, já que permite sugerir possíveis relações entre um índice da mensagem e uma ou diversas variáveis do locutor (ou da situação de comunicação)”

comprender, pretende intervenir en la situación, con el fin de modificarla" (traducción propia)²⁴. De este modo, la recogida de datos se realizó en la sala del Atendimiento Educativo Especializado, donde los estudiantes con discapacidad desarrollan sus habilidades.

3.2. Lugar y temas de la investigación.

El centro de la investigación fue una escuela pública estatal de educación primaria y secundaria, situado en el municipio de Abaetetuba/PA, una institución que atiende a estudiantes de diferentes contextos y cuenta con el AEE, la sala de recursos recibe principalmente estudiantes con TEA, público meta de esta investigación. Por lo tanto, los participantes, como se mencionó anteriormente, serán estudiantes de diferentes niveles educativos con Trastorno del Espectro Autista que en sus turnos posteriores asisten a la sala de recursos multifuncional.

La investigación se realizó en el período del 25 (veinticinco) de mayo al 8 (ocho) de junio de 2026 (Dos mil veintiséis), en los turnos de la mañana de 8:00 a 11:00 y por la tarde de 14:00 a 16:00. Participaron en la investigación 8 (ocho) estudiantes de diferentes niveles de autismo, más concretamente los niveles 1 (uno) y 2 (dos) de apoyo. Según los datos proporcionados por la profesora de la sala de recursos multifuncional, algunos de estos estudiantes ya tienen informes médicos y otros aún no presentan el informe. En total, la investigación contó con 10 (diez) participantes, de los cuales ocho estudiantes y dos profesoras.

3.3. Instrumentos de recogida de datos.

Los datos se analizaron utilizando la técnica de Análisis de Contenidos de Bardin (2016), que consta de tres etapas: pre-análisis, la exploración del material, tratamiento de los resultados, inferencia e interpretación. Según Bardin (2016, p.15), el análisis de contenidos corresponde a "un conjunto de instrumentos metodológicos cada vez más sutiles en constante mejora, que se aplican a los 'discursos' [...] extremadamente diversa. El factor común de estas técnicas [...] es una hermenéutica controlada, basada en la deducción: la inferencia"²⁵

El uso del cuestionario de entrevista estructurada como herramienta para la recolección de datos fue el método más viable encontrado, ya que adoptó la rutina y disponibilidad de las profesoras. El cuestionario fue entregado a las profesoras y posteriormente devuelto con sus respuestas digitalizadas, para realizar los análisis más relevantes.

Resalto que participaron en esta investigación una profesora de español y una profesora del Atendimiento Educativo Especializado. Se abordaron temas relevantes, como las

²⁴ **Texto original:** "A pesquisa ação é aquela que, além de compreender, visa intervir na situação, com vistas a modificá-la."

²⁵ **Texto original:** "um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a "discursos" [...] extremamente diversificados. O fator comum dessas técnicas [...] é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência"

metodologías utilizadas en el aula, las dificultades que enfrentan profesores, así como la importancia del uso de los juegos en la enseñanza del español para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista.

Como instrumento de recogida de datos referente a los estudiantes, ésta se realizó por medio de juegos didácticos y por la observación en la sala del AEE, ahí se observó cómo los estudiantes reaccionaron ante los juegos de dominó, memoria, juego tres en raya y rompecabezas, basados en el contenido curricular del español, dónde se analizó cómo los estudiantes buscaron estrategias para ejecutar los juegos, cuáles fueron los obstáculos encontrados y cómo se llevará a cabo la asimilación de los contenidos.

El uso de juegos didácticos adaptados como instrumento para la recopilación de datos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes autistas desempeña un papel crucial en la obtención de información y se convierte en una metodología eficaz para comprender factores cognitivos, conductuales, sociales y comunicativos. A través de los juegos es posible crear un entorno armonioso, tranquilo y natural para que los estudiantes demuestren sus habilidades, permitiendo al investigador obtener información crucial sobre el rendimiento y las necesidades de los estudiantes en el ámbito educativo.

Para los juegos, se buscó hacerlos con materiales fáciles de encontrar y de bajo valor económico, con el objetivo de hacerlos accesibles para todos los profesores y atractivos para los estudiantes. Los materiales más utilizados fueron papel fotográfico, papel corrugado y papel paraná, y las imágenes fueron impresas. Como cada juego tenía objetivos específicos, se buscaba utilizar figuras que los estudiantes pudieran visualizar y reconocer fácilmente en este sentido, los juegos estaban diseñados para ser prácticos y que pudieran adaptarse según las necesidades de cada uno.

Es importante destacar que los juegos fueron adaptados siguiendo modelos existentes, de acuerdo con los objetivos propuestos en esta investigación, estos son compuestos por palabras, oraciones e imágenes de diferentes temas. Para facilitar la comprensión de los estudiantes, algunos juegos presentan la escritura en la lengua materna (portugués) y en español, creando un vínculo entre ambos idiomas. A continuación, veremos la descripción de cada juego utilizado.

3.4 Descripción de los juegos didácticos y criterios de observación.

Cuadro 1- Descripción del juego de dominó de oraciones con adjetivos

1. JUEGO DE DOMINÓ DE ORACIONES CON ADJETIVOS

Objetivos: Desarrollar vocabulario mediante la lectura de oraciones
Materiales: papel de paraná, papel fotográfico autoadhesivo, figuras caricaturizadas, animales y objetos
Aplicación: Aplicadas individualmente y en pares, las cartas se exponen sobre la mesa y luego se explica el contenido. La duración del juego es de unos veinte a treinta minutos
Reglas: Cada pieza tiene una frase y una imagen. Como en el juego real de dominó, es necesario que los estudiantes relacionen correctamente la frase con la imagen que le corresponde. Las fichas se barajarán y repartirán por igual para cada jugador. Se hará "impar o par" saber que el juego comienza. El primer participante elige una pieza para jugar, iniciando así el partido. El segundo debe tener en sus manos una pieza con la frase que corresponde a la figura de la primera pieza movida. Si no lo hace, pierde su turno y pasa al siguiente jugador. El ganador es quien termine todas las piezas.
Posibles adaptaciones: Puedes reducir el número de piezas a 15 (quince), usar figuras realistas y más visuales. También puede adaptarse a diferentes niveles educativos.

Fuente: Elaborado por la autora, 2026

Cuadro 2- Descripción del juego tres en raya de la lectura con materiales escolares

2. JUEGO TRES EN RAYA DE LA LECTURA CON MATERIALES ESCOLARES.
Objetivos: Trabajar oralmente en la pronunciación de los nombres de los objetos que forman parte de la rutina escolar.
Materiales: papel de paraná, papel fotográfico, imágenes de materiales escolares.
Reglas: Cada casilla de la carta tiene una imagen que se refiere a objetos escolares. Para jugar, los estudiantes deben eliminar una palabra que corresponda al nombre de la imagen de un bote, luego leerla y colocar la palabra en la imagen correspondiente; si eliminan una palabra que no tienen en su carta, devuelven la pieza al bote. El ganador es quien complete una secuencia en horizontal, vertical o diagonal primero.
Aplicación: Aplicadas en pares, tríos, las cartas se presentan a los estudiantes, luego se explica el contenido y se presentan las etiquetas que componen el juego. La duración del juego es de veinte a treinta minutos.

Posibles adaptaciones: Puede ser reemplazando las imágenes, eligiendo imágenes que respondan al interés de lo que se va a enseñar, las imágenes pueden invertirse con las palabras.

Fuente: Elaborado por la autora, 2026

Cuadro 3- Descripción del juego de memoria de los falsos cognados

3. JUEGO DE MEMORIA DE FALSOS COGNADOS

Objetivos: Desarrollar la memoria y comprender la diferenciación de palabras iguales con diferentes significados

Materiales: papel corrugado, papel fotográfico autoadhesivo, tijeras, figuras de objetos y diversas representaciones.

Reglas: El juego tiene las reglas básicas del tradicional juego de memoria. Las cartas se extenderán boca abajo sobre la mesa. El primer estudiante gira una carta y lee lo que está escrito y luego gira otra, leyendo lo que está escrito; si se forma un par, continúa jugando; si comete un error, las cartas deben colocarse en el mismo lugar y pasa el turno al siguiente. El juego termina cuando se recogen todas las cartas, quien consiga el mayor número de pares al final gana.

Aplicación: Puede aplicarse individualmente, doble, trío o cuarteto. Inicialmente, se presentaban las tarjetas que contenían los falsos cognados escritos en español y sus respectivos pares con significados en portugués. Las cartas están formadas por palabras escritas en español y portugués, seguidas de imágenes que representan la palabra. La duración del juego es de aproximadamente cuarenta minutos.

Posibles adaptaciones: Puedes aumentar el número de falsos cognados, adaptarte a las necesidades del estudiante, usar materiales con pesos más pesados, más visuales y con imágenes de lo que pretendes enseñar.

Fuente: Elaborado por la autora, 2026

Cuadro 4- Descripción del juego de rompecabezas de vocabulario

4. JUEGO DE ROMPECABEZAS DE VOCABULARIO

Objetivos: Aprender el vocabulario del español a través de imágenes y frases, estimulando el razonamiento lingüístico.

<i>Materiales:</i> papel paraná, papel fotográfico autoadhesivo, figuras cotidianas
<i>Reglas:</i> Con las piezas sobre la mesa, un alumno a la vez buscaba visualmente las piezas que completaban la imagen y leía la frase que estaba en ella, encajando correctamente.
<i>Aplicación:</i> Las piezas se distribuyeron al azar sobre la mesa. Los estudiantes memorizaban las piezas y las ajustaban para montar correctamente la figura, observando sus piezas para que encajaran. El juego puede jugarse individualmente o en parejas, con una duración media de veinte minutos.
<i>Posibles adaptaciones:</i> El juego puede realizarse utilizando otros materiales como cartón, imágenes relacionadas con la vida diaria de los estudiantes, además de adaptarlo a un contenido específico, por ejemplo, para enseñar números, imágenes que representan el número y escriben su pronunciación en español y portugués adaptándose al nivel de aprendizaje del alumno.

Fuente: Elaborado por la autora, 2026

Durante la aplicación de los juegos, se observó que los estudiantes con autismo tenían metodologías propias para poder realizar los juegos, algunos unieron primero la parte de las frases, otros las imágenes, colocaron las manos cerca de las piezas que ya sabían que formaban un par; 4 (cuatro) estudiantes ya habían tenido contacto con el idioma español durante la escuela primaria y actualmente en la secundaria, 1 (uno) ya había estado en contacto en primaria, pero el idioma ya no se ofrece en este nivel educativo y 3 (tres) aún no habían tenido contacto con el idioma antes de la investigación.

En total, se impartieron cinco clases con los estudiantes en días alternos, ya que durante la investigación se celebraban eventos en la institución educativa y en esos días no había atendimento en la sala de recursos, donde se realizaba la investigación. La duración de los juegos duraba entre 20 y 30 minutos para considerar el número de estudiantes que participaron en los juegos ese día, que se aplicaron individualmente, en parejas o colectivamente. Al principio, se abordaba el tema en el que se trabajaría, explicándolos de forma clara y objetiva; más tarde, se presentaban los juegos elaborados; a través del tacto, se analizaban las piezas, la textura, el tamaño, además de observar las imágenes que componían el juego.

En el juego de dominó, los estudiantes jugaban individualmente y en parejas, el juego de la vieja, que se jugaba en parejas y hubo momentos en los que el estudiante actuó con el apoyo de la investigadora, considerando que fue el único estudiante que participó en el atendimento educativo ese día. En cuanto al juego de la memoria, se jugaba en parejas y tríos,

así como el juego de rompecabezas. La ejecución de los juegos seguía las reglas detalladas en las tablas anteriores y los estudiantes recibían instrucciones sobre el paso del turno durante la partida; esta regla solo es válida cuando el juego se practicaba en parejas o tríos. Como los juegos aplicados se hicieron para trabajar a partir del idioma español, a través de la gramática, la pronunciación y el vocabulario.

4 RESULTADOS Y DEBATE

El análisis de los datos aplicó la técnica de Análisis de Contenidos desarrollada por Bardin (2016), descrita en tres fases. En el pre-análisis, fue leído los cuestionarios aplicados a las profesoras y las observaciones realizadas durante los juegos en la sala de recursos multifuncional. Se registraron y identificaron las informaciones más relevante, en la segunda fase de exploración del material, los datos se descifraron y clasificaron cumpliendo los objetivos propuestos y, en la última fase, se trató de los resultados, inferencia e interpretación, establecer la relación de los datos con los teóricos se abordó, construyendo un análisis sólido de datos, con el fin de aportar evidencia sobre el uso de los juegos didácticos adaptados como estrategia pedagógica para el proceso de enseñanza del español para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista.

4.1 Las principales dificultades que enfrentan profesores no proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes con TEA.

Inicialmente, se eligió el lugar de investigación y los participantes, posteriormente, se prepararon los formulario de consentimiento para la gestión de la escuela, profesoras, padres y tutores, además del formulario de consentimiento para los alumnos, los cuestionarios de entrevista estructurada para las profesoras y la elección de los juegos y su preparación. Tras la exploración del material, se realizaron entrevistas y observaciones, en las que se compararon y clasificaron las respuestas de las profesoras, proporcionando los datos necesarios; para cada pregunta de las profesoras, se clasificaron los puntos similares y divergentes en ellas, ya que las profesoras desempeñaban diferentes funciones en el entorno escolar, siendo posible a través de la exploración del material categorizar sus percepciones, lo que permitió la elaboración de esta sección.

De los análisis se verificó que los estudiantes con autismo tienen dificultades y potencialidades específicas, que requieren estrategias que garanticen la equidad dentro del entorno escolar, que sea inclusivo y que las metodologías adoptadas sean efectivas, pero entendemos que los profesores están cada vez más agotados, con clases exhaustivas, donde los educadores tienen un tiempo cada vez más reducido para planificar sus clases, además de la falta de recursos. Incluso frente a las dificultades los profesores buscan metodologías que consideren más accesibles y que cumplan con los objetivos establecidos; las actividades para estudiantes con TEA se adaptan, pero se observa que algunas actividades aún presentan fallos en su elaboración. Lo que se enfatiza en el habla de la profesora del AEE a continuación:

Los principales desafíos implican diferencias en los niveles de comunicación, atención e interacción social, así como la necesidad de adaptar metodologías y materiales para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Normalmente desarrollo actividades grupales que fomentan la interacción entre los estudiantes. Cuando los estudiantes con TEA participan, intento promover su inclusión en actividades colectivas, fomentando la colaboración entre todos. (Profesora de español, 2026, traducción propia)²⁶

En otras palabras, se observó que las profesoras buscan crear actividades grupales para que haya interacción entre los estudiantes, con clases, uso de diapositivas, explicación del contenido y aplicación de la actividad, adaptándose cuando lo consideren necesario. En opinión de la profesora del AEE, todavía existen muchos desafíos en relación con las adaptaciones que hacen los profesores o la falta de ellas. Algunos profesores tienen dificultades para adaptar las actividades y han intentado utilizar actividades colectivas como estrategias para promover el aprendizaje de todos. Incluso si se realiza trabajo de concienciación con los profesores, los desafíos siguen siendo visibles, ya que actividades que no satisfacen las necesidades de los estudiantes crean un obstáculo para el aprendizaje y dificultan que los estudiantes se estimulen ante las actividades propuestas, además de que muchos estudiantes autistas son sensibles al ruido, lo que puede ser otro factor perjudicial durante las clases. Para la profesora del AEE, el entorno educativo aún no es inclusivo y presenta muchas carencias, tal como se percibe en su habla:

Los retos son muchos, porque vivimos en un proceso educativo que no es inclusivo, que tiene muchas dificultades, muchas barreras. El problema de que las aulas tienen muchos estudiantes les molesta, y el lugar a veces no es apropiado. También tenemos desafíos respecto a los profesores, que se niegan o no realizan las actividades adaptadas al alumno, porque estas actividades deben ser diarias, pero no pueden ser solo en una evaluación. Así que tenemos este reto con el profesor. (Profesora AEE, 2026, traducción propia)²⁷

El informe de la profesora nos hace inferir que la adaptación de las actividades es el primer paso para promover un entorno inclusivo, pero eso no es suficiente, además de enfatizar el ruido en este entorno que crea cierta incomodidad que provoca la falta de concentración de los estudiantes con TEA, además de que los libros de texto no están adaptados, lo que a veces hace imposible su uso. Otro factor es la falta de acceso de los estudiantes con autismo a la

²⁶ **Texto original:** “Os principais desafios envolvem as diferenças nos níveis de comunicação, atenção e interação social, além da necessidade de adaptar metodologias e materiais para atender às necessidades individuais dos estudantes. Costumo desenvolver atividades em grupo que incentivam a interação entre os alunos. Quando há participação de estudantes com TEA, procuro promover sua inclusão nas atividades coletivas, incentivando a colaboração entre todos.”

²⁷ **Texto original:** “Os desafios são muitos, porque vivemos em um processo educacional que não é inclusivo, que tem muitas dificuldades, muitas barreiras para eles. A questão de as salas terem muitos alunos, o barulho incomoda, e o lugar também as vezes não é apropriado. Nós temos os desafios também quanto aos professores, que se recusam ou não fazem as atividades adaptadas para o aluno, porque essas atividades elas têm que ser diárias, mas não pode ser só numa avaliação. Então temos esse desafio com o professor.”

atención especializada, la falta de profesionales o incluso la falta de recursos económicos. La profesora afirma en su discurso cómo la falta de recursos financieros para el tratamiento de salud puede contribuir a la demora de los estudiantes, lo que causa:

Uno de los mayores retos es también el tema de la salud, la dificultad para recibir atención médica, como neurólogo, psicólogo, logopeda, terapeuta ocupacional, porque si la salud no es buena, la atención no tiene resultados, porque la comprensión por sí sola no puede lograrlo. Así que tenemos este reto en términos de salud. Sigue existiendo el problema económico, que muchos estudiantes no pueden pedir cita, comprar medicinas, porque muchos necesitan medicinas, pero ellos no pueden, así que también es un reto para nosotros. (Profesora de AEE, 2026, traducción propia)²⁸

Al buscar seguimiento con el equipo multiprofesional, las familias se enfrentan a la dificultad de obtener este tipo de terapias gratuitas dentro de su municipio, y muchos estudiantes acaban sin este apoyo, lo que implica sus comportamientos en las aulas, ya que a menudo están agitados, sin regulación, mostrando falta de concentración, lo que afecta a su desarrollo educativo. En estos momentos, el uso de juegos sería una herramienta motivacional que permitiría a los estudiantes transformar la agitación en foco, de ahí la importancia de establecer reglas simplificadas.

Por ello, se analizó a través de los informes de las profesoras que el entorno escolar aún no es completamente inclusivo, que las dificultades son diferentes, lo que conduce a desafíos diarios para profesores y estudiantes, que aunque existe un diálogo entre profesionales, las prácticas desarrolladas en el aula regular se consideran insuficientes para satisfacer las Necesidades Educativas Especiales (NEE). A continuación, veremos los juegos didácticos que se crearon para su uso en el aula en la enseñanza del español.

4.2 Juegos didácticos accesibles y adaptados para enseñar español a estudiantes con autismo.

Los datos obtenidos fueron codificados y agrupados en categorías, lo que sirvió de base para la elaboración de esta sección, antes de confeccionar los juegos, se realizó una investigación en este universo para clasificar aquellos que mejor se ajustaban a los objetivos del estudio, juegos con reglas simples y fácil asimilación, pero que estuvieran en consonancia con los aspectos didácticos previstos. Destaco que los juegos presentados en esta sección no fueron creados, sino adaptados cumpliendo con los criterios para enseñar el idioma español,

²⁸ **Texto original:** “Um dos desafios maiores também é a questão da saúde, a dificuldade deles de conseguirem atendimento médico, como neurologista, psicólogo, fonoaudiólogo, terapeuta ocupacional, porque se a saúde não tiver bem, o atendimento não tem resultado, porque só entendimento não consegue sozinho. Então temos esse desafio quanto à saúde. Ainda tem a questão econômica, que muitos alunos não conseguem fazer as consultas, comprar os remédios, porque muitos precisam de medicamento, mas eles não conseguem, então é um desafio também nosso”

como el uso de palabras en este idioma. Otra preocupación era en relación con los materiales, que estaban diseñados para ser fáciles de encontrar y a un precio asequible. Será posible ver que el mismo tipo de material puede usarse en varias prendas, reduciendo los gastos. Como afirma Souza (2007), a través del uso de recursos didácticos, los profesores son capaces de desarrollar diferentes tipos de habilidades que ayudan a los alumnos a asimilar diferentes contenidos.

El uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante para que el estudiante asimile el contenido trabajado, desarrollando su creatividad, coordinación motora y capacidad para manejar diversos objetos que el profesor pueda utilizar en la aplicación de sus clases. (Souza 2007, p. 112, traducción propia)²⁹

El aprendizaje a través del juego favorece el proceso de asimilación de contenidos destinados a los estudiantes, porque al estimular el razonamiento despertamos el foco de lo que se está ejecutando; se enfatiza que las herramientas lúdicas requieren objetivos previamente establecidos, esto no puede usarse sin un propósito concreto, especialmente en la educación.

Los recursos destinados a fortalecer el uso del español, buscando que los estudiantes, cuando tengan contacto con los juegos elegidos, amplíen su vocabulario y despierten interés en el aprendizaje del idioma. Además de facilitar el conocimiento frente a las diversas diferencias léxicas del español. A continuación presentaré cada juego utilizado para enseñar español.

🎲 Juego de dominó de oraciones con adjetivos

El juego pretende desarrollar el vocabulario mediante la lectura de oraciones, que consistía en explorar adjetivos en la lengua española, con figuras caricaturizadas que aportaban un aspecto relajado.

Imagen 1- Piezas del juego de dominó



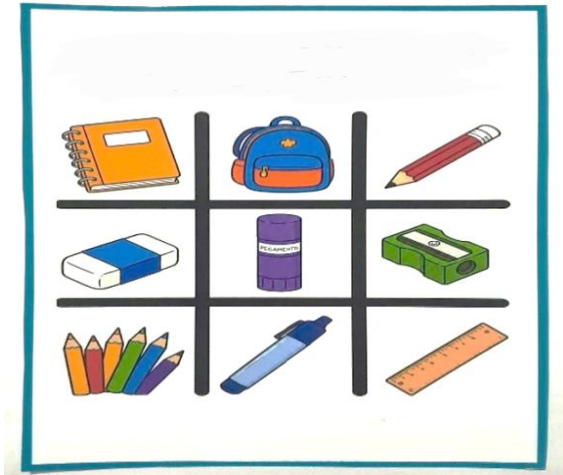
Fuente: autoría propia, 2026

²⁹ **Texto original:** “Utilizar recursos didáticos no processo de ensino - aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado, desenvolvendo sua criatividade, coordenação motora e habilidade ao manusear objetos diversos que poderão ser usados pelo professor na aplicação de suas aulas.”

✚ Juego tres en raya de la lectura con materiales escolares.

El objetivo es trabajar oralmente en la pronunciación de los nombres de los objetos que forman parte de la rutina escolar.

Imagen 3- Carta del juego de tres en raya



Fuente: autoría propia, 2026

Imagen 2- Piezas del juego de tres en raya



Fuente: autoría propia, 2026

✚ Juego de memoria de falsos cognados

El objetivo era desarrollar la memoria y entender la diferenciación de palabras iguales con diferentes significados. Es decir, los falsos cognados.

Imagen 5- Piezas del juego de memoria



Fuente: autoría propia, 2026

Imagen 4- Tabla con falsos cognados

FALSOS COGNATOS		
ESPAÑOL		PORTUGUÊS
OFICINA	→	ESCRITÓRIO
TAZA	→	XÍCARA
BOLSA	→	SACOLA
COMETA	→	PIPA
ESCOBA	→	VASSOURA
RUBIO	→	LOIRO
VASO	→	COPO
CENA	→	JANTAR

Fuente: autoría propia, 2026

✚ Juego de rompecabezas de vocabulario

Este juego tenía como objetivo estimular el aprendizaje del vocabulario del español a través de imágenes y frases, estimulando el razonamiento lingüístico.

Imagen 6- Piezas del juego de rompecabezas



Fuente: autoría propia, 2026

En resumen, los juegos fomentaron un mayor interés por parte de los estudiantes por participar y aprender sobre el uso del idioma español. En este sentido, hubo una implicación satisfactoria en la ejecución de los juegos. Se observó que durante toda la solicitud, los estudiantes estimulaban su atención y creatividad, proponiendo medios que les elevaran para realizar la actividad lúdica. Considero que el tema de simplificar las reglas, el uso de materiales que aportaban una visualización estimulante, ayudó en la dinámica.

4.3 Los efectos de los juegos en la participación, la interacción y el aprendizaje lingüístico de los estudiantes.

En cuanto a las observaciones realizadas durante los juegos, se registraron por escrito para que sus datos pudieran analizarse con mayor precisión, lo que contribuyó a la información proporcionada en la sección, es decir, con la información categorizada, es posible analizar los efectos de los juegos en el desarrollo lingüístico en español para estudiantes con autismo.

Según los estudiantes, los juegos rara vez se usan en clase; un estudiante comenta que en su clase suelen hacer un juego de quién escribe más rápido, esto se expresa así: "Solo hay uno, quien copia más rápido, si no termina rápido, borra de la pizarra y pierde; si pierde, no tiene otra oportunidad". En este sentido, se comprende que los juegos siguen siendo una herramienta poco aplicada en las clases por varias razones, entre las que destaca la falta de recursos y tiempo.

Según la profesora de español, el uso de los juegos es un reto debido al tiempo que se necesita dedicar a su elaboración, lo que hace que la alternativa más viable sea emplear otras

"[...]metodologías como el libro de texto combinadas con recursos audiovisuales, como vídeos, películas, música y presentaciones" (profesora de español, 2026, traducción propia)³⁰, es decir, vemos que, aunque los juegos son una herramienta que ayuda en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, ya no se utiliza como soporte. Sin embargo, la profesora reconoce que los juegos facilitan el aprendizaje, especialmente en lo que respecta a la enseñanza del español, ya que es un idioma extranjero. Según la docente:

Entre las ventajas, destaco el aumento de la motivación, la participación, la interacción y el aprendizaje significativo. Como desventajas, destaco las dificultades relacionadas con la falta de materiales adecuados, el tiempo necesario para planificar y la necesidad de adaptaciones específicas para algunos alumnos. (Profesora de español, 2026 traducción propia)³¹

Los juegos están más presentes en los atendimientos educativos especializados, que se centran en la concentración y el razonamiento lógico, entre otras habilidades, la profesora de AEE destaca que:

Los juegos didácticos son muy favorables. Son una metodología lúdica, en la que, a través de los juegos, los estudiantes desarrollan muchas habilidades. A veces, lo conectamos con algo que necesitan día a día, como leer y escribir. Creo firmemente que los juegos favorecen este proceso de enseñanza-aprendizaje, porque se hace de forma lúdica, ya que a través del juego desarrollan las habilidades que necesitan, sin tener que agotarlas. Estos momentos traen nuevos aprendizajes. (Profesora de AEE, 2026, traducción propia)³²

En la aplicación de los juegos destinados a enseñar español, se pudo notar que cada alumno creaba una estrategia diferente para realizar la tarea, y las estrategias se modificaban o mejoraban con cada nuevo juego. De este modo, fue posible entender que cada proceso de aprendizaje es diferente y depende de cómo el estudiante afronte una situación así. También se observó que, aunque el español es un idioma extranjero, los estudiantes pudieron asimilar el contenido que se enseñaba a través de los juegos. Esto se destaca en la declaración de la profesora, que se refiere al uso de los juegos como facilitador del desarrollo lingüístico.

Creo que los juegos didácticos pueden favorecer significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes con TEA. Los juegos pueden facilitar la comprensión del contenido, estimular la comunicación, ampliar el vocabulario y promover una mayor implicación de los estudiantes en las actividades. Aunque

³⁰ **Texto original:** “[...] metodologias baseia-se no uso do livro didático aliado a recursos audiovisuais, como vídeos, filmes, músicas e apresentações.”

³¹ **Texto original:** “Entre as vantagens, destaco o aumento da motivação, da participação, da interação e da aprendizagem significativa. Como desvantagens, destaco as dificuldades relacionadas à falta de materiais adequados, ao tempo necessário para planejamento e à necessidade de adaptações específicas para alguns alunos.”

³² **Texto original:** “Os jogos didáticos são muitos favoráveis. São uma metodologia lúdica, aonde, através dos jogos, os estudantes desenvolvem muitas habilidades. Acredito muito que os jogos favorecem esse processo de ensino aprendizagem, porque é feito de uma forma lúdica, já que através do jogo, desenvolvem habilidades que precisam, sem ter um desgaste. Estes momentos trazem novos aprendizados.”

todavía no uso juegos didácticos en mis clases, considero importante que se utilicen. (Profesora de español, 2026, traducción propia)³³

Desde esta perspectiva, se analizó que los estudiantes que participaron en la investigación con juegos didácticos adaptados tuvieron un aprendizaje más fácil, porque la metodología utilizada creó un entorno dinámico que promovía la comunicación e interacción entre lenguas y estudiantes. Enfatizando que los juegos deben captar la atención de los participantes, que no es algo cansado ni agotador. De acuerdo con la profesora de AEE, ella destaca que los estudiantes con autismo son visuales y explica:

Los estudiantes con TEA necesitan visualizar cosas. Tienen que tener una visión de lo que están haciendo, no puede ser nada abstracto. Así que el juego didáctico, los propios juegos, ayudan mucho, porque logran arreglar lo que están aprendiendo, las habilidades que necesitan. Se trata de atención, concentración, memoria. A veces, el habla excesiva que tienen, aprenden a regularse a través de los juegos. En otras palabras, son muy importantes para los estudiantes con TEA. Son muy importantes, especialmente para la interacción social, porque aprenden las reglas, aprenden a esperar su turno y aprenden que pueden perder o ganar, así que a través de los juegos aprenden reglas sociales. (Profesora de AEE, 2026, traducción propia).³⁴

Siguiendo esta perspectiva, los profesores deben buscar las estrategias que mejor se adapten y satisfagan las necesidades educativas de su público objetivo. Cuando los juegos fueron adaptados, se buscó incorporar elementos que de alguna manera pertenecieran a la vida diaria de los estudiantes, y a lo largo de su aplicación, se observaron los elementos que ofrecían instalaciones y aquellos que consideraban difíciles. Así que, para concluir que a algunos estudiantes les gustan los juegos que no presentan esfuerzo mental, quieren juegos simplificados, ya que los juegos presentan otro idioma, se vieron impulsados a usar el razonamiento lógico entre otras habilidades.

1. Juego de dominó de oraciones con adjetivos.

³³ **Texto original:** “Acredito que os jogos didáticos podem favorecer significativamente o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com TEA. Os jogos podem facilitar a compreensão dos conteúdos, estimular a comunicação, ampliar o vocabulário e promover maior envolvimento dos alunos nas atividades. Embora eu ainda não utilize jogos didáticos em minhas aulas, considero importante que sejam empregados.”

³⁴ **Texto original:** “Os alunos com TEA eles precisam visualizar as coisas. Eles têm que ter a visão do que eles estão fazendo, não pode ser nada abstrato. Então, o jogo didático, os jogos em si, eles ajudam muito, porque eles conseguem fazer essa fixação do que eles estão aprendendo, das habilidades que estão precisando. É da atenção, concentração, memória. Às vezes a fala excessiva que eles têm, vão aprendendo a se regular através dos jogos. Ou seja, são muito importantes para os alunos com TEA. Eles são muito importantes, principalmente para a interação social, porque eles aprendem as regras, aprendem a esperar sua vez e aprendem que pode perder ou ganhar, então através dos jogos eles vão aprendendo regras sociais.”

Imagen 7- Aplicación del juego de dominó



Fuente: autoría propia, 2026

Participación estudiantil: Aunque algunos estudiantes no tenían contacto con el idioma español, estaban comprometidos a participar en el juego.

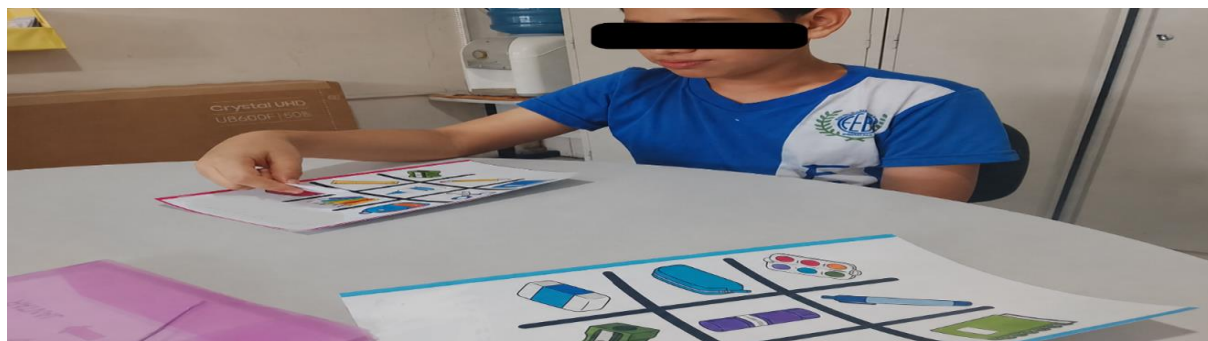
Habilidades desarrolladas: Memoria, razonamiento lógico, coordinación motora fina.

Resultados observados: Los estudiantes mostraron poco interés en leer las frases.

Análisis e interpretación: En la ejecución del juego, los estudiantes interactuaban entre sí, ayudándose mutuamente, leyendo las frases, identificando las características de las imágenes y buscando una palabra similar.

2. Juego tres en raya de la lectura con materiales escolares.

Imagen 8- Aplicación del juego tres en raya



Fuente: autoría propia, 2026

Participación estudiantil: Los estudiantes interactuaron con gran interés durante el juego, jugaron varias veces, diciendo el nombre de los objetos y algunos encontraron gracioso el nombre "sacapuntas".

Habilidades desarrolladas: oralidad, razonamiento lógico, asociación visual, atención, concentración, autocontrol.

Resultados observados: Los participantes dominaron el contenido, haciendo la articulación entre la imagen y la palabra.

Análisis e interpretación: Los participantes mostraron interés en el juego, ya que contenían imágenes ilustrativas que captaron su atención. Esto les permitió mejorar sus hábitos de lectura, practicando así la oralidad y comprendiendo el contenido de forma lúdica.

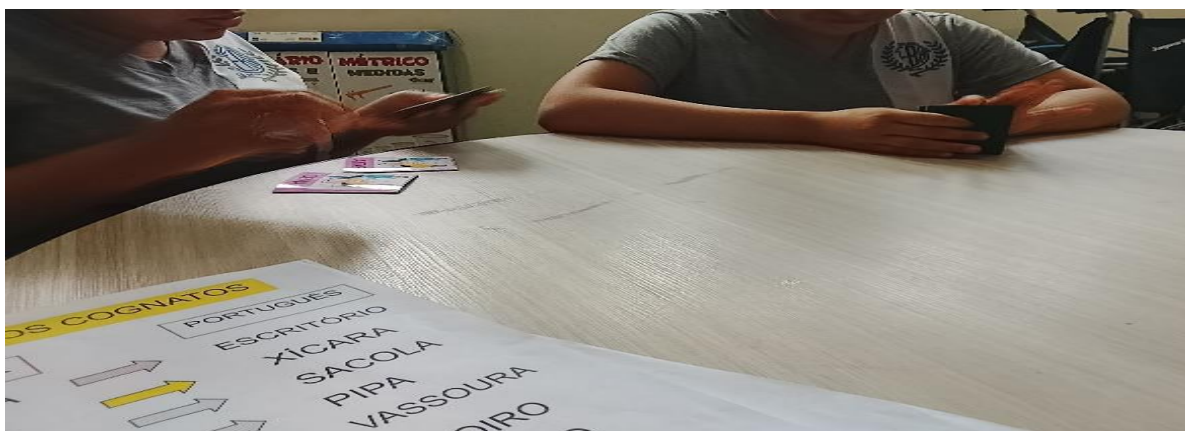
3. Juego de memoria de falsos cognados.

Imagen 9- Aplicación del juego de memoria en trío



Fuente: autoría propia, 2026

Imagen 10- Aplicación del juego de memoria en parejas



Fuente: autoría propia, 2026

Imagen 11- Aplicación del juego de memoria en parejas



Fuente: autoría propia, 2026

Participación estudiantil: Los estudiantes mostraron interés en el juego, se articularon, interactuaron entre ellos. Un estudiante tenía dificultades para esperar su turno y los otros le ayudaban.

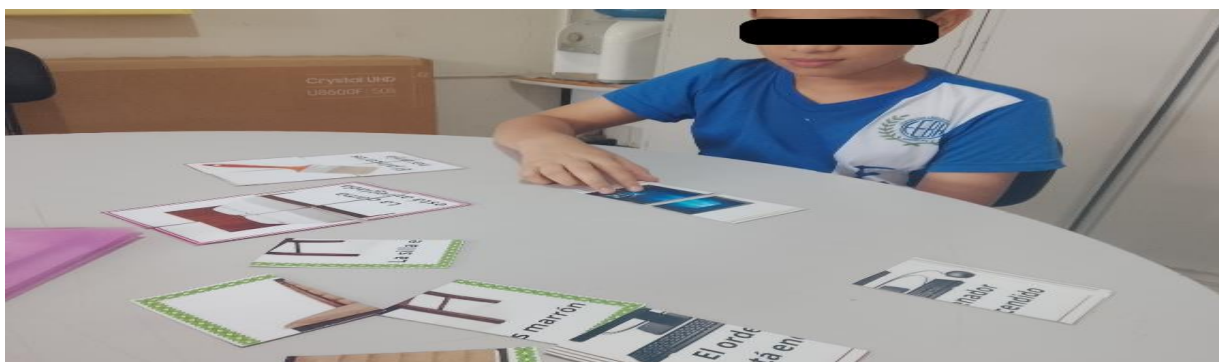
Habilidades desarrolladas: memoria, concentración, lenguaje, vocabulario.

Resultados observados: pronunciaron correctamente las palabras, asociando los falsos cognados con sus significados.

Análisis e interpretación: se descubrió que, durante la ejecución del juego, los estudiantes crearon estrategias para asimilar y localizar los pares de imágenes; con esto, es posible identificar que incluso algunos estudiantes que tuvieron contacto por primera vez con falsos cognados pudieron aprender sobre palabras que pueden confundir durante el uso del español, ya que tienen similitudes lingüísticas.

4. Juego de rompecabezas de vocabulario.

Imagen 12- Aplicación individual del juego rompecabezas



Fuente: autoria propia, 2026

Imagen 13- Aplicación colectiva del juego rompecabezas



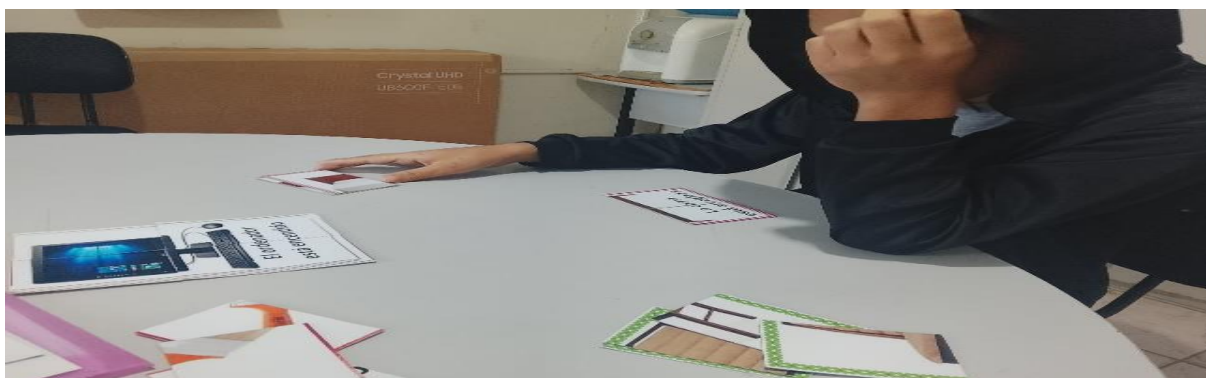
Fuente: autoria propia, 2026

Imagen 14- Aplicación individual del juego rompecabezas



Fuente: autoría propia, 2026

Imagen 15- Aplicación individual del juego rompecabezas



Fuente: autoría propia, 2026

Participación estudiantil: Mostraron aptitud para ajustar las piezas, solo un estudiante presentó dificultad al principio, pero esta dificultad se superó durante todo el juego. Los estudiantes analizaron primero la imagen y los demás las frases.

Habilidades desarrolladas: asociación gramatical, vincular la escritura y la lectura con la ilustración, el vocabulario, la atención, la concentración y la visión espacial.

Resultados observados: Se observó que, a través del juego, los estudiantes estimularon su razonamiento lógico, ampliando su vocabulario en relación con el idioma español.

Análisis e interpretación: El juego mostró una herramienta eficaz, a través de ella, los estudiantes pudieron observar la escritura y pronunciación del español.

Por lo tanto, tras el tratamiento de los datos, se demostró la efectividad de la aplicabilidad de los juegos, porque estos, estimularon el vocabulario, la interacción, el trabajo en grupo, además de construir y ampliar un conocimiento significativo del español de forma lúdica. Así que se puede demostrar que los juegos pueden y deben adoptarse en la enseñanza de idiomas.

En el juego del dominó, además de aprender los adjetivos, aprendieron su uso correcto dentro de las oraciones. En el juego de memoria se desarrolló el conocimiento de nuevas palabras, realizando su pronunciación correcta. En el juego tres en raya de la lectura con materiales escolares los estudiantes aprendieron vocabulario y disfrutaron aprendiendo palabras que consideraban divertidas, ayudando a corregir el contenido propuesto. En el rompecabezas, la mayoría de los estudiantes podían formar oraciones de forma autónoma, estimulando la interpretación y el lenguaje de ciertas oraciones, lo que los animaba a seguir jugando. Aunque existen algunos obstáculos, como la dificultad para pronunciar palabras, los juegos cumplieron su función como método didáctico, que permite a los estudiantes participar en el proceso de adquisición promoviendo el conocimiento del español.

5 CONSIDERACIONES FINALES

A partir de la investigación, fue posible analizar en la práctica los efectos positivos que los juegos causan en la vida escolar de los estudiantes, respondiendo a la pregunta planteada en la investigación, para contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes autistas. Sabemos que los desafíos en el ambiente escolar son reales y recurrentes, y que los profesores tienen dificultades relevantes para enseñar a estudiantes típicos y atípicos; entre ellos, encontramos la falta de tiempo para planificar y crear recursos para las clases. Incluso ante los desafíos, se enfatiza la importancia de usar los juegos y su implementación durante las clases de español.

Entre los retos encontrados, considero la reducción del tiempo para realizar la investigación, ya que la escuela organizaba eventos durante el período de investigación, además, algunos estudiantes enfrentaban problemas personales que afectaban a su rendimiento escolar, en ciertos días, los alumnos llegaban a la sala de recursos agitados y ansiosos, y necesitaban tiempo para autorregularse. Además, me costaba conciliar la investigación en la institución, las prácticas y la disciplina en la que asistía fuera del horario laboral, lo que de alguna manera dificultaba el progreso de la investigación. Otro desafío que se encontró fue la falta de autores especializados en la didáctica del idioma y la enseñanza del español como lengua extranjera para estudiantes con necesidades especiales.

Mejora en la adaptación de los juegos, búsqueda de elementos más vinculados a la vida diaria de los estudiantes, desarrollo de juegos diversificados que pudieran utilizarse tanto en clase de español como fuera de ella. Para proporcionar a los estudiantes estímulos más efectivos, abarcar múltiples conocimientos, además de disponer de más tiempo para conocer realmente las necesidades de los estudiantes con autismo en el entorno escolar, mejorando los juegos. Como sugerencia, considero necesario que se realice más investigación sobre este tema, para crear y profundizar estrategias para la enseñanza del español, con el enfoque principal en la educación inclusiva, porque las dificultades que enfrentan los estudiantes autistas son reales y necesitan prácticas pedagógicas para implementarse en las clases, no solo en español, sino en otros componentes curriculares.

Como el enfoque está centrado en la enseñanza del español, se observó que, con los juegos adaptados a esta lengua, se contribuyó al compromiso participativo de los estudiantes; aunque algunos tuvieron contacto con la lengua por primera vez, se logró el objetivo en cuanto a la comprensión de esta lengua. Esta comprensión fue posible gracias a la relación entre el contenido y el recurso utilizado, ambos estaban asociados de modo que la asimilación era efectivamente completa. Un aspecto latente era la forma en que cada estudiante trabajaba su

idioma, porque a partir de los juegos interactuaban entre sí y con los recursos, creando formas de usarlos para la adquisición del idioma desde la perspectiva del idioma extranjero. Por ello, tras la investigación, fue posible percibir la importancia de los juegos tanto en la sala del AEE como en la sala habitual, los juegos son esenciales para la enseñanza de idiomas, aumentando la eficacia de los contenidos y los temas.

REFERENCIAS

- ARAÚJO, Liubiana Arantes de. Transtorno do Espectro Autista. **Departamento Científico de Pediatria do Desenvolvimento e Comportamento**. n 5. abril 2019. Disponível em: >[https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21775c-MO -
_Transtorno do Espectro do Autismo.pdf](https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21775c-MO_-_Transtorno_do_Espectro_do_Autismo.pdf) < Acesso em: 20 de nov. 2025
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**/ Laurence Bardin; tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BORRÁS-GENÉ, O. **Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)**. Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos. (2022).
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 10 de mai.
- BRASIL. Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o §3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Disponível em: Acesso em: 20 de janeiro de 2026.
- BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de junho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 jul. 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2028/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 18 de mai. 2026.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educaçã. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009**. Instituiu Diretrizes Operacionais para Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Diário Oficial da União, Brasília, 5 de out. de 2009, Seção 1, p.17.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, O. M. F.; NUNES, L. R. D. P. **Possibilidades Do Uso De Jogos Digitais Com Criança Autista**: Estudo De Caso. In: CAMINHA, V. L. et al. (Org.). **Autismo: vivências e caminhos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2016.
- CUNHA, Eugênio. **Autismo e Inclusão**: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família. Rio de Janeiro: Wak editora, 2014.
- ESTEBAN, Maria Tereza. **Pesquisa qualitativa em educação**: fundamentos e tradições. Porto Alegre: AMGH, 2010.
- FERNÁNDEZ, Gretel Eres (Coord.). **Atividades lúdicas para a aula de língua estrangeira: espanhol: considerações teóricas e propostas didáticas** / Gretel Eres Fernández, Marília Vasques Callegari, Simone Rinaldi. – São Paulo: IBEP, 2012.
- FERNÁNDEZ, Sonsoles. **Aprender como juego. Juegos para aprender español**. In: Carabela. Monográfico: Las actividades lúdicas en la enseñanza de E/LE. Madrid: SGEL, 1997, v.41, p. 7-22.
- KISHIMOTO, T. M (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8º ed. São Paulo: Cortez, 2005

KISHIMOTO, T. M. **Jogo e a educação infantil**. 2º ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2003. Acesso em: 20 de nov. 2025

Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais [recurso eletrônico]: DSM-5 / [American Psychiatric Association; tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.]; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli ... [et al.]. – 5. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Artmed, 2014.

MINAYO, María Cecília de Souza (Org). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MITTLER, Peter. **Educação inclusiva**: contextos sociais; Tradução Windyz Brazão Ferreira. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RIBEIRO, Márcia Maria de Azevedo. **Propostas didáticas para a prática da oralidade em língua espanhola no ensino médio de escolas públicas** / Márcia Maria de Azevedo Ribeiro. – Natal, 2019.

RODRIGUES, Ariana Charlene. Um olhar histórico sobre a educação inclusiva no Brasil: avanços e desafios/ Ariana Charlene Rodrigues. Bananeiras, 2023. 32 f.

SEVERINO, Antônio Joaquim, 1941- **Metodologia do trabalho científico**/ Antônio Joaquim Severino. - 23. ed. rev. e atual.- São Paulo: Cortez, 2007. p.120 e 125. Acesso: 18 de nov.2025

SILVA, Cássia Alessandra Santos da. **La enseñanza de lengua española para alumnos con TEA: el desafío de enseñar el idioma para un alumno autista no verbal**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras-Espanhol)- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, [s.l.], 2025. Disponível em: <http://dspace.ifrs.edu.br/xmlui/handle/123456789/2343>. Acesso em 05 abr. 2026.

SILVA, Maria Daiane da. et al. **O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA)**: uma revisão de literatura. Research, Society and Development, vol. 8, núm. 4, 2019.

SOUZA, S. E. de. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. 2007.

TURATO, E.R. **Tratado da metodologia da pesquisa clínico-qualitativa**: construção teórico-epistemológica, discussão comparada e aplicação nas áreas da saúde e humanas. 6. Ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

XAVIER, A. G. P. **Ética, técnica e política**: a competência docente na proposta inclusiva. Revista Integração. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Especial, a. 14, n. 24, 2002.

APÉNDICE
APÉNDICE A - CUESTIONARIO PARA LA PROFESORA DE ESPAÑOL



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PARÁ
CAMPUS UNIVERSITARIO DE ABAETETUBA
FACULTADE DE CIENCIAS DA LINGUAGEM (FACL)
CURSO DE LETRAS - LICENCIATURA EM LÍNGUA ESPANHOLA

TEMA: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA NO ENSINO DE ESPANHOL PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO MUNÍCIPIO DE ABAETETUBA/PA.

QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA ESTRUTURADA

- 1. Qual a sua formação e sua área de atuação?**
- 2. Você tem aluno(a) com autismo em sua turma?**
- 3. Como é sua metodologia em sala de aula?**
- 4. Você faz uso de algum tipo de jogo didático durante as aulas? Se sim, relate como são utilizados?**
- 5. Você acredita que os jogos didáticos favorecem o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com autismo?**
- 6. Qual a importância da utilização dos jogos no ensino de espanhol para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)?**
- 7. Com que frequência esses jogos são utilizados no ensino do espanhol? Eles são adaptados para alunos com deficiência?**
- 8. Você costuma a trabalhar atividades em equipe na sala que envolvem os jogos didáticos? Todos os alunos participam? Fale um pouco sobre esse contexto.**
- 9. Quais as vantagens e desvantagens da utilização dos jogos na prática pedagógica?**

- 10. Quais os desafios enfrentados no ensino e aprendizagem do espanhol para alunos TEA?**
- 11. Como você pensa a inclusão na área educacional?**
- 12. Em sua opinião, qual a função da educação na perspectiva inclusiva?**

APÊNDICE B- CUESTIONARIO PARA LA PROFESORA DEL AEE



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PARÁ
CAMPUS UNIVERSITARIO DE ABAETETUBA
FACULTADE DE CIENCIAS DA LINGUAGEM (FACL)**

TEMA: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA NO ENSINO DE ESPANHOL PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO MUNÍCIPIO DE ABAETETUBA/PA

QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA ESTRUTURADA

- 1. Fale a sua formação e sua área de atuação?**
- 2. Os jogos didáticos são utilizados na sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE)? Relate como são utilizados?**
- 3. Você acredita que os jogos didáticos favorecem o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com autismo?**
- 4. Qual a importância dos jogos no ensino dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)?**
- 5. Com que frequência esses jogos são utilizados? Eles são adaptados?**
- 6. Você costuma a trabalhar atividades em equipe na sala do AEE que envolvem os jogos pedagógicos? Todos os alunos participam? Fale um pouco sobre esse contexto.**
- 7. Quais as vantagens e desvantagens da utilização dos jogos na prática pedagógica?**
- 8. Quais os desafios enfrentados no ensino e aprendizagem de alunos TEA?**
- 9. Como você pensa a inclusão na área educacional?**
- 10. Em sua opinião, qual a função da educação na perspectiva inclusiva?**

APÉNDICE C - FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA JUNTA ESCOLAR**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETEUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM-FACL****TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PARA PESQUISA ACADÊMICA**

Prezado/a Responsável pela direção da escola _____. Venho por meio deste, solicitar a autorização para coleta de dados da pesquisa acadêmica intitulada como **“O uso de jogos didáticos como estratégia inclusiva no ensino de espanhol para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública no município de Abaetetuba/PA”** em suas dependências.

A Pesquisa sobre estratégias inclusivas para o ensino de Língua espanhola para alunos com TEA vem sendo desenvolvida na Universidade Federal do Pará, realizada pela pesquisadora Jandira dos Santos de Abreu, sob orientação da Profª. Elenilce Reis Farias Peixoto, com o objetivo de analisar o uso de jogos didáticos adaptados como estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem do Espanhol de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública no município de Abaetetuba/PA, promovendo práticas inclusivas e o desenvolvimento linguístico e social dos estudantes.

A pesquisa se dará com a aplicação de um questionário com perguntas abertas para as professoras (Espanhol e AEE), observação e aplicação de jogos que será realizada presencialmente na sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE) para alunos com TEA.

Os dados e resultados da pesquisa serão utilizadas apenas para fins acadêmicos, sendo confidenciais, mantidas as condições de sigilo e suas identidades não serão reveladas, pois se utilizaram nomes fictícios para a identificação de cada participante da pesquisa.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA ACADÊMICA

Declaro que li as informações acima sobre a pesquisa, autorizo fotografia, filmagem, gravação e que o material e informações obtidas possam ser usados e publicados para fins acadêmicos. Desde que, os nomes dos entrevistados não sejam identificados, sendo preferencialmente utilizados nomes fictícios.

Local e data: ____/____/____

Assinatura da direção: _____

Assinatura do/a pesquisador/a: _____

Abaetetuba, ____ de _____ de 2026.

**APÊNDICE D - FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO PARA LOS
ESTUDIANTES PARTICIPANTES**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETEUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM-FACL**

TERMO DE ASSENTIMENTO PARA ALUNOS

Prezado/a participante, você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “**O uso de jogos didáticos como estratégia inclusiva no ensino de espanhol para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública no município de Abaetetuba/pa**”, que está sendo desenvolvida pela pesquisadora **Jandira dos Santos de Abreu**, do Curso Licenciatura em Letras- Língua Espanhola da Universidade Federal do Pará- Campus Abaetetuba, sob a orientação da Prof^a. Elenilce Reis Farias Peixoto.

A pesquisa se dará por meio da observação e aplicação de jogos presencialmente na sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE). Os dados e resultados da pesquisa serão utilizadas apenas para fins acadêmicos, sendo confidenciais, mantidas as condições de sigilo e suas identidades não serão reveladas, pois se utilizaram nomes fictícios para a identificação de cada participante da pesquisa.

Você tem todo o direito de não autorizar e, em qualquer momento da pesquisa, interromper sua participação sem qualquer problema ou retaliação ou represália, devendo somente avisar a pesquisadora da desistência.

TERMO DE ASSENTIMENTO PARA ALUNOS

Declaro que li as informações acima sobre a pesquisa, e que me sinto perfeitamente esclarecido(a) sobre o conteúdo da mesma. Declaro ainda que, por minha livre vontade, participarei da presente pesquisa.

Local e data: ____/____/____

Assinatura do/a Participante: _____

Assinatura do/a pesquisador/a: _____

Abaetetuba, ____ de _____ de 2026.

**APÊNDICE E- FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PADRES Y TUTORES DE ESTUDIANTES**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETEUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM-FACL**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Pesquisa: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA NO ENSINO DE ESPANHOL PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO MUNÍCIPIO DE ABAETETUBA/PA

Pesquisadora: Jandira dos Santos de Abreu

Prezado/a Responsável do/a aluno/a: _____

A Pesquisa sobre estratégias inclusivas para o ensino de Língua espanhola para alunos com TEA vem sendo desenvolvida na Universidade Federal do Pará, sob Orientação da Prof^ª. Elenilce Reis Farias Peixoto, com o objetivo de analisar o uso de jogos didáticos adaptados como estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem do Espanhol de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública no município de Abaetetuba/PA, promovendo práticas inclusivas e o desenvolvimento linguístico e social dos estudantes.

A pesquisa se dará com a aplicação de um questionário com perguntas abertas para os professores, observação e aplicação de jogos que será realizada presencialmente na sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE) para alunos com TEA.

Os dados e resultados da pesquisa serão utilizadas apenas para fins acadêmicos, sendo confidenciais, mantidas as condições de sigilo e suas identidades não serão reveladas, pois se utilizaram nomes fictícios para a identificação de cada participante da pesquisa.

Estamos convidando seu filho a participar da pesquisa. Você tem todo o direito de não autorizar e, em qualquer momento da pesquisa, interromper a participação sem qualquer problema ou retaliação ou represália, devendo somente avisar o/a pesquisador/a da desistência.

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Declaro que li as informações acima sobre a pesquisa, e que me sinto perfeitamente esclarecido(a) sobre o conteúdo da mesma. Declaro ainda que, por minha livre vontade, participarei da presente pesquisa

Local e data: ____/____/____

Assinatura do Participante ou responsável: _____

Assinatura do/a pesquisador/a: _____

Abaetetuba, ____ de _____ de 2026.

**APÊNDICE F- FORMULARIO CONSENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO PARA
LAS PROFESORAS**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETEUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM-FACL**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título da Pesquisa: O USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA NO ENSINO DE ESPANHOL PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO MUNÍCIPIO DE ABAETETUBA/PA

Pesquisadora: Jandira dos Santos de Abreu

Prezado/a Professor/a _____

A Pesquisa sobre estratégias inclusivas para o ensino de Língua espanhola para alunos com TEA vem sendo desenvolvida na Universidade Federal do Pará, sob Orientação da Prof^ª. Elenilce Reis Farias Peixoto, com o objetivo de analisar o uso de jogos didáticos adaptados como estratégia pedagógica no processo de ensino e aprendizagem do Espanhol de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública no município de Abaetetuba/PA, promovendo práticas inclusivas e o desenvolvimento linguístico e social dos estudantes.

A pesquisa se dará com a aplicação de um questionário com perguntas abertas para os professores, observação e aplicação de jogos que será realizada presencialmente na sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE) para alunos com TEA.

Os dados e resultados da pesquisa serão utilizadas apenas para fins acadêmicos, sendo confidenciais, mantidas as condições de sigilo e suas identidades não serão reveladas, pois se utilizaram nomes fictícios para a identificação de cada participante da pesquisa.

Estamos convidando vossa senhoria para participar da pesquisa. Você tem todo o direito de não autorizar e, em qualquer momento da pesquisa, interromper sua participação sem qualquer problema ou retaliação ou represália, devendo somente avisar o/a pesquisador/a da sua desistência.

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Declaro que li as informações acima sobre a pesquisa, e que me sinto perfeitamente esclarecido(a) sobre o conteúdo da mesma. Declaro ainda que, por minha livre vontade, participarei da presente pesquisa

Local e data: ____/____/____

Assinatura do/a entrevistado/a: _____

Assinatura do/a pesquisador/a: _____

Abaetetuba, ____ de _____ de 2026

ANEXO

ANEXO 1- CAPTURA DE PANTALLA DEL JUEGO DOMINÓ ORIGINAL

tos.blogspot.com

¿JUGAMOS CON LOS CUENTOS?

(Mover a...)

DOMINÓ

Vamos a jugar al dominó con imágenes y palabras. Fíjate bien en esas palabras que nos dicen cómo es algo o alguien, se llaman ADJETIVOS.

GRANDE		LIMPIO	
NUEVO		ABURRIDO	
GUAPA		DIVERTIDO	
PEQUEÑO		FEO	
LIMPIO		SUCIO	

Fuente: <https://jugamosconlos cuentos.blogspot.com/2014/02/domino.html?m=1>

ANEXO 2 - CAPTURA DE PANTALLA DEL JUEGO DE LA VIEJA ORIGINAL



[SCRIBD]

Pe...



JOGO DA VELHA DA LEITURA



O "Jogo da Velha da Leitura" é uma versão criativa e educativa do tradicional jogo da velha, projetada para incentivar a leitura. Em vez de simplesmente marcar X ou O em uma grade, os jogadores devem completar desafios de leitura para conquistar suas posições. Cada espaço do tabuleiro é composto por uma figura. Para marcar um espaço, o jogador deve retirar uma palavra da caixa ou lata e realizar a leitura. Em seguida coloca a palavra lida em cima da figura. quem preencher a linha na vertical ou horizontal primeiro ganha a partida.