

AUTISMO E APRENDIZAGEM ATIVA: O POTENCIAL INCLUSIVO DO TUXMATH NO ENSINO DA MATEMÁTICA

Telmo Rosa Nogueira¹, Fernanda de Jesus Costa²,

*¹Mestrando Profei – UEMG, Belo Horizonte, Brasil
(telmo.nogueira.uemg.t5@gmail.com)*

² Mestrado em Educação Inclusiva Fernanda de Jesus Costa, UEMG, Belo Horizonte, Brasil (fernanda.costa@uemg.br)

Resumo: O resumo relata uma experiência de uso do jogo educativo TuxMath como ferramenta de apoio ao ensino da matemática para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no Ensino Fundamental de uma escola da rede municipal de Vitória (ES). A proposta surgiu da necessidade de adaptar estratégias pedagógicas que favoreçam a inclusão e a aprendizagem significativa, explorando o interesse desses alunos por ambientes digitais lúdicos e interativos. A inclusão escolar de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) exige práticas adaptadas às suas necessidades. Assim, este relato descreve uma experiência com alunos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, visando enriquecer conteúdos escolares por meio do uso pedagógico das tecnologias digitais. A proposta teve foco na inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), utilizando o jogo educativo TuxMath como recurso para o ensino de operações matemáticas básicas. As aulas foram planejadas em parceria com os professores regentes, considerando a diversidade dos educandos. A escolha do TuxMath baseou-se na observação de maior engajamento dos alunos com TEA em ambientes digitais lúdicos, já que os jogos digitais tornam o aprendizado mais acessível, dinâmico e inclusivo. A atividade foi desenvolvida em sessões semanais de 50 minutos, o jogo promoveu uma melhora na atenção, no foco e no desempenho dos alunos. Os registros, com base em observação participante, indicaram avanços no raciocínio lógico, na resolução de cálculos e nas habilidades socioemocionais, como a interação com colegas e o entusiasmo nas atividades. A mediação docente e o planejamento individualizado foram fundamentais, visto que o progresso variou conforme o perfil e o grau do espectro de cada aluno. Os dados reforçam que uma escola inclusiva exige metodologias flexíveis e intencionais, que respeitem as

particularidades de cada estudante. Conclui-se que o uso de jogos digitais como o TuxMath pode ser um importante aliado na aprendizagem e inclusão de alunos com TEA, promovendo não só avanços cognitivos, mas também sociais. A experiência evidencia a necessidade de abertura dos educadores a práticas inovadoras que valorizem a diversidade e construam um ambiente mais acolhedor e motivador para todos.

Palavras-chave: Inclusão escolar; Autismo; TuxMath; Tecnologias digitais; Ensino de matemática.

Agradecimentos: Agradeço imensamente à equipe responsável pela criação e implementação do PROFEI – Programa de Formação de Educadores para Inclusão –, cuja existência tem sido fundamental para ampliar nossos horizontes pedagógicos e fortalecer práticas educacionais mais inclusivas, humanas e transformadoras.