

DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE UM JOGO DE TABULEIRO BASEADO NO GUIA NACIONAL DE ATIVIDADE FÍSICA PARA O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Thaís Maria da Silva¹, Carla Meneses Hardman²

¹ Universidade de Pernambuco, Recife, Brasil
(thais.mariasilva@upe.br)

² Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Brasil

Resumo: Este estudo descreve o desenvolvimento do jogo “Trilha do Movimento para TEA”, ferramenta de transposição didática do Guia Nacional de Atividade Física para TEA. O processo metodológico compreende: prototipagem, validação por juízes e avaliação de aplicabilidade. Os resultados indicam que a gamificação facilita a apropriação de evidências, promovendo a qualificação do atendimento e práticas inclusivas baseadas em políticas públicas de saúde.

Palavras-chave: Atividade Física; Educação Física Adaptada; Gamificação; Transtorno do Espectro Autista.

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é caracterizado por déficits persistentes na comunicação social, além de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (APA, 2022). Estima-se que o TEA atinja cerca de 1% da população mundial, manifestando-se em variados graus de suporte, que oscilam entre a autonomia funcional e a necessidade de auxílio integral (APA, 2022; Zeidan et al., 2022).

A identificação precoce e o início imediato das intervenções são cruciais para a evolução do quadro, pois permitem que estímulos aplicados na infância potencializem o ganho de competências motoras, emocionais e de convívio social (Okoye et al., 2023). Nesse contexto, a prática regular de atividade física é reconhecida como uma

intervenção complementar capaz de reduzir comportamentos estereotipados e aprimorar o desempenho motor e acadêmico (Wang et al., 2026; Yang; Li, 2025). No entanto, a aplicação prática de evidências científicas por profissionais da ponta ainda encontra obstáculos significativos.

Em resposta a essa lacuna, o Ministério da Saúde publicou o Guia Nacional de Atividade Física para o TEA (Brasil, 2025), estabelecendo diretrizes para a promoção de um estilo de vida ativo nesta população. Apesar da relevância do documento, observa-se uma dificuldade na transposição desse conhecimento técnico para o cotidiano de professores de Educação Física e terapeutas. A gamificação, portanto, surge como uma estratégia pedagógica eficaz, visto que favorece a retenção de conceitos complexos por meio da interatividade e do engajamento lúdico (Esteves et al., 2026).

Diante deste cenário, o presente trabalho tem como objetivo descrever o processo de elaboração do protótipo do jogo de tabuleiro educativo intitulado “Trilha do Movimento para TEA”. A proposta busca converter as recomendações do Guia Nacional de Atividade Física para o TEA em uma tecnologia educacional acessível, facilitando a formação continuada e a aplicação de práticas baseadas em evidências no contexto brasileiro.

MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência sobre o desenvolvimento de uma tecnologia educacional assistiva. A pesquisa foi organizada em três etapas sequenciais e interdependentes:

Etapas I - Concepção e prototipagem: Inicialmente, realizou-se uma análise documental do Guia Nacional de Atividade Física para o TEA (Brasil, 2025) e uma revisão da literatura sobre gamificação e jogos educativos na área da saúde.

O processo de elaboração envolveu reuniões semanais para planejamento, discussão e distribuição de tarefas entre a equipe. A transposição didática das diretrizes técnicas foi convertida em mecânicas de jogabilidade, como regras, cartas de quiz e desafios práticos. Utilizou-se a plataforma Canva para o design visual do tabuleiro, das cartas e do manual de instruções, resultando em um protótipo digital.

Etapa II - Validação por juízes especialistas: O protótipo será submetido à análise de um comitê composto por especialistas com expertise em TEA e Educação Física Adaptada. O foco desta fase será assegurar o rigor científico das informações e a adequação pedagógica dos desafios propostos no jogo.

Etapa III - Avaliação de aplicabilidade: O jogo será testado por profissionais de Educação Física que atuam diretamente no atendimento a pessoas com TEA. Será avaliado a clareza da linguagem, a atratividade visual e a viabilidade de uso em diferentes contextos, como escolas e centros de reabilitação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O produto resultante desta etapa inicial é o protótipo digital do jogo “Trilha do Movimento para TEA”, composto por um tabuleiro de 39 casas que materializam o percurso de aprendizagem proposto pelo Guia Nacional (Brasil, 2025). A dinâmica é sustentada por três categorias de cartas estrategicamente elaboradas: Quiz, que consolida o conhecimento teórico; Cenário, que exige a resolução de problemas baseada em evidências; e Ação, que simula desafios motores e mímicas, promovendo a vivência prática das recomendações. Esta estrutura permite que os participantes simulem situações reais de intervenção, transformando diretrizes técnicas em competências operacionais.

A discussão dos resultados revela que a gamificação atua como um catalisador para a retenção de conteúdos complexos, superando a passividade dos métodos tradicionais de capacitação. O alinhamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 (Nações Unidas Brasil, 2015) confere ao projeto um caráter de impacto social global: contribui para o ODS 3 (Saúde e Bem-estar) ao qualificar a promoção da saúde; para o ODS 4 (Educação de Qualidade) ao introduzir metodologias inclusivas; e para o ODS 10 (Redução das Desigualdades) ao democratizar o acesso ao conhecimento especializado.

A viabilidade técnica do recurso é um diferencial de inovação, pois utiliza materiais de baixo custo e fácil replicabilidade (Cruz; Lima; Nascimento, 2020), garantindo que a tecnologia educacional alcance diversas realidades socioeconômicas.

Assim, o jogo não apenas dissemina o Guia Nacional de Atividade Física para o TEA (Brasil, 2025), mas fortalece a rede de cuidado interprofissional por meio de uma ferramenta que une rigor científico e ludicidade.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento do protótipo “Trilha do Movimento para TEA” demonstra que a convergência entre o rigor científico e a ludicidade constitui uma estratégia eficaz para a disseminação de políticas públicas de saúde. O jogo consolida-se como uma tecnologia educacional inovadora que transpõe as barreiras da linguagem técnica, tornando as diretrizes do Guia Nacional de Atividade Física para o TEA acessíveis e aplicáveis ao cotidiano profissional.

Conclui-se que a implementação deste recurso fortalece os preceitos da educação inclusiva e do desenvolvimento sustentável, instrumentalizando profissionais com uma ferramenta prática que impacta diretamente no estilo de vida ativo da população com TEA. Para o avanço desta tecnologia, recomendam-se estudos futuros que contemplem as etapas de validação e avaliação de aplicabilidade, mensurando o impacto da ferramenta na retenção de conhecimento e na transformação das práticas pedagógicas em diferentes contextos.

REFERÊNCIAS

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, 5ª ed., text revision (DSM-5-TR), v. 5, n. 5, 2022.
- BRASIL. Ministério do Esporte. Secretaria Nacional de Paradesporto. *Guia de atividade física para pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA)*. Ministério do Esporte, Secretaria Nacional de Paradesporto, Diretoria de Projetos Paradesportivos. Brasília: Ministério do Esporte, 2025.
- CRUZ, G. R.; LIMA, M. R.; NASCIMENTO, S. S. Jogos eletrônicos na formação de professores: uma revisão sistemática no portal de periódicos da CAPES. *Teoria e Prática da Educação*, v. 23, n. 2, p. 117–141, 2020.
- ESTEVES, L. R.; GARELLI, M. S.; HOFFMANN, M. V.; ROMANO, M. C. C.; RAMOS, C. M.; DIAS, I. M. A. V.; PACHECO, Z. M. L. Uso de estratégias lúdicas para o

letramento em saúde infantil: revisão integrativa. *Revista DCS*, v. 23, n. 87, p. e4616, 2026.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. *A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. Brasília: ONU Brasil, 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em 30 de Junho de 2026.

OKOYE, C. et al. Early diagnosis of autism spectrum disorder: a review and analysis of the risks and benefits. *Cureus*, v. 15, n. 8, e43226, 2023.

ZEIDAN, J. et al. Global prevalence of autism: a systematic review update. *Autism research: official journal of the International Society for Autism Research*, v. 15, n. 5, p. 778-790, 2022.

YANG, J.; LI, R. Systematic review and randomized controlled trial meta-analysis of the effects of physical activity interventions and their components on repetitive stereotyped behaviors in patients with autism spectrum disorder. *Frontiers in psychology*, v. 16, p. 1-15, 2025.

WANG, J.; HE, X.; CAO, Y.; GAO, J. Therapeutic effects of exercise interventions for children and adolescents with Autism: An umbrella meta-analysis. *Psychology of sport and exercise*, v. 85, 103115, p. 1-11, 2026.