

## A GAMIFICAÇÃO COMO MEDIADORA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA DE CRIANÇAS COM TEA

**Francisco Adelson Alves Ribeiro<sup>1</sup>;**

Bolsista de Produtividade - FAPEMA, São Luís, Maranhão.

<http://lattes.cnpq.br/3590673318354449>

**Fernanda Aline Costa França<sup>2</sup>;**

Secretaria Municipal de Educação (SEMED), Paço do Lumiar - Maranhão.

<http://lattes.cnpq.br/4848345977468478>

**Alvaro Itauna Schalcher Pereira<sup>3</sup>.**

Bolsista de Produtividade - FAPEMA, São Luís, Maranhão.

<http://lattes.cnpq.br/4623016052878309>

**RESUMO:** Neste estudo, recomenda-se como aliados nas mediações pedagógicas, a Inclusão combinada do ensino com recursos digitais ao ensino convencional nos atendimentos das Salas de Recursos Multifuncionais (SRM) para minimizar barreiras e potencializar habilidades preditoras e essenciais para o processo de alfabetização de estudantes com Transtornos do Espectro Autista (TEA). Buscou-se na prática docente com a aplicação dos questionários realizados com os professores, com os estudos no campo e os testes de usabilidade com estudantes com TEA do primeiro ciclo de alfabetização atendidos em SRM da rede pública de ensino do município de Paço do Lumiar - MA. Realizou-se análise dos estudos relacionados ao Paradigma da Equivalência de Estímulos, na aplicação prática do ensino estruturado. O aplicativo educativo ABA TEKA foi desenvolvido na perspectiva do *Codesign*, como suporte pedagógico nas intervenções das habilidades discriminativas e recombinações no Atendimento Educacional Especializado. A metodologia foi descritiva e aplicada na abordagem quali-quantitativa, fundamentada na base epistemológica do Materialismo Histórico-Cultural, e no ensino estruturado no contexto da Educação Especial. Estratégias baseadas na ciência para desenvolvimento de *games* para o ensino da leitura via equivalência de estímulos contribuem para a minimização de comportamentos não esperados dentro do processo de ensino-aprendizagem de estudante com TEA.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação Profissional e Tecnológica. Alfabetização. Game.

### GAMIFICATION AS A MEDIATOR IN INCLUSIVE EDUCATION FOR CHILDREN WITH ASD

**ABSTRACT:** In this study, it is recommended as allies in pedagogical mediations, the combined inclusion of teaching with digital resources to conventional teaching in Multifunctional Resource Rooms (SRM) services to minimize barriers and enhance predictive and essential skills for the literacy process of students with disabilities. Autism Spectrum Disorders (ASD).

It was sought in teaching practice with the application of questionnaires carried out with teachers, with field studies and usability tests with students with ASD in the first literacy cycle attended in SRM of the public education network in the municipality of Paço do Lumiar - BAD. An analysis of studies related to the Stimulus Equivalence Paradigm was carried out, in the practical application of structured teaching. The ABA TEKA educational application was developed from a Codesign perspective, as pedagogical support in the interventions of discriminative and recombinative skills in Specialized Educational Service. The methodology was descriptive and applied in a qualitative-quantitative approach, based on the epistemological basis of Historical-Cultural Materialism, and structured teaching in the context of Special Education. Science-based strategies for developing games for teaching reading via stimulus equivalence contribute to minimizing unexpected behaviors within the teaching-learning process of students with ASD.

**KEYWORDS:** Professional and Technological Education. Literacy. Game.

## INTRODUÇÃO

A escola por ser um espaço democrático de desenvolvimento humano, precisa garantir equidade para a sistematização de conteúdos de maneira acessível aos seus estudantes, para além das normativas legais, com *práxis* pedagógicas adequadas na busca da implementação da Política de Educação numa perspectiva inclusiva. Tendo como fim, a plena oportunidade do exercício da cidadania e da oferta do ensino público de qualidade, sem distinções.

Na sociedade contemporânea, ao longo das últimas décadas, congrega a construção de um modelo educacional num viés inclusivo, que visa garantir não somente o acesso ao sistema regular de ensino, como também a permanência digna no processo de aprendizagem condizente ao exercício da plena cidadania. Já o modelo educacional brasileiro vigente teve como seu ponto de partida com a Declaração de Salamanca (1994), cujo documento teve a finalidade de garantir a oportunidade para pessoas com deficiência se tornarem parte integrante do sistema educacional regular.

Para a efetivação da Educação Inclusiva, dimensões éticas são preponderantes ao processo educativo e está intimamente ligada com o conceito de direito de todos os estudantes aprenderem e evoluírem a partir das interações e das acessibilidades oportunizadas no contexto educacional. Cabe ressaltar, que para colocar em prática esses valores e princípios é imprescindível preparar o ambiente escolar para acolher esses estudantes em suas neurodiversidades. Como aponta Santos (2012) para que possam viver e estudar com dignidade e serem reconhecidas como cidadãos, não é a pessoa que precisa se adequar a escola ou a sociedade, e sim estas devem ser preparadas e equipadas para recebê-las. Nesta perspectiva, a escola como um espaço de desenvolvimento humano deve sistematizar o ensino por meio do planejamento colaborativo a partir das singularidades e da oferta de serviços para a promoção da equidade da aprendizagem de maneira acessível a todos.

De tal modo, as pessoas com deficiência têm o direito à educação em condições universais que contribuam de fato com a sua inclusão na vida educacional, profissional e social. Assim, “os sistemas de educação devem ser planejados e os programas educativos implementados tendo em vista a vasta diversidade destas características e necessidades; [...]” (UNESCO, 1994, p. 2).

Ao passo dos avanços nas discussões legais nacionais, barreiras são encontradas para a inclusão das pessoas com Transtornos do Espectro Autista (TEA), sendo o objeto deste capítulo no contexto educacional brasileiro, principalmente no que diz respeito à aplicação do ensino e à compreensão sobre especificidades e seus processos de ensino-aprendizagem. Portanto, essa necessidade da construção da equidade para além das normativas legais, vai de encontro a implementação das *práxis* pedagógicas para as pessoas neurodivergentes em sala de aula.

O processo de inclusão dos estudantes com Transtornos do Espectro Autista versa pela sensibilização sobre as características desse transtorno do neurodesenvolvimento, do reconhecer seus interesses e suas formas de mediação nas áreas como na linguagem e comunicação, e nos comportamentos repetitivos e restritos. O TEA apresenta *déficits* persistentes na comunicação social e nos padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (APA, 2014). Essas características podem apresentar dificuldades na motivação, no comportamento simbólico e, nas relações discriminativas e recombinações essenciais para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem da leitura.

Logo, torna-se um desafio diário para o desenvolvimento de procedimentos e de estratégias no âmbito familiar e educacional, seja em seus processos de avaliação, quanto de intervenção, nos quais possam minimizar barreiras e potencializar estas áreas acometidas por estes transtornos. Para tanto, devemos ofertar serviços que mitiguem dificuldades em espaços de intervenção com estratégias efetivas para a inclusão.

Nas últimas décadas no Brasil a Educação Especial (EE) tornou-se um ponto de convergência para o Ministério da Educação marcado pela criação da Secretaria de Educação Especial (Lei nº 8069/90), entretanto observa-se que o EE no Brasil ainda é restritiva e pouco direcionada, pois apesar de estar presente em todas as regiões do Brasil, só é disponibilizada de forma pública em cursos de Graduação e Pós-Graduação em poucas Instituições de Ensino Superior (IES) públicas (Almeida, 2021).

O presente capítulo norteia-se na questão que a Gamificação poderá contribuir para o processo de alfabetização dos estudantes com necessidades especiais, especificamente Transtorno do Espectro Autista (TEA), por meio do desenvolvimento de aplicativo educacional projetado e desenvolvido para o auxílio no tratamento da comunicação social e processamento visual de crianças autistas com a utilização da discriminação e emparelhamento de imagens e palavras, o produto final será aplicado, nas Salas de Recursos Multifuncionais da rede pública de ensino do município de Paço do Lumiar – MA de forma a contribuir para o Bem-Estar psicológico, pessoal e físico dos maranhenses.

Ressalta-se que neste capítulo buscar-se retratar o fruto do projeto de produtividade

aprovado pela Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA), o qual objetiva estimular a produtividade em pesquisa e o crescimento profissional dos pesquisadores das instituições de Ensino do Estado do Maranhão, no âmbito da Linha de Ação “Mais Qualificação”, por meio do Edital nº 04/2023, no qual o primeiro autor foi contemplado na modalidade Jovem Doutor e que os testes e validação do aplicativo ora desenvolvido foi realizada pela segunda autora em colaboração do terceiro autor, bem como parte do conteúdo deste capítulo foi transcrito para melhor divulgação sendo parte da dissertação do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) tem como área de concentração - Ensino, CAPES 46, no sentido do fomento da produção da dissertação e da escrita do Produto Educacional com objetivo de contribuir com procedimentos metodológicos fundamentados nas pesquisas científicas do Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu*, seguindo critérios da Coordenação de Aperfeiçoamento de Nível Superior (CAPES).

## OBJETIVO

Desenvolver um aplicativo educacional para auxiliar no processo de alfabetização de crianças com TEA via tratamento da comunicação social e processamento visual por meio do desenvolvimento da discriminação e emparelhamento de imagens e palavras.

## METODOLOGIA

O método de pesquisa foi definido como “um conjunto de dados que descrevem uma fase ou totalidade do processo social de uma unidade, em suas várias relações internas e nas suas fixações culturais, quer seja essa unidade uma pessoa, uma família, uma instituição social, uma comunidade ou uma nação” (Gil, 2008).

O universo da pesquisa foi desenvolvido junto nas Salas de Recursos Multifuncionais do Município de Paço do Lumiar, especificamente sua área de estudos aplicado na Unidade de Educação Básica Emmanuel Aroso, localizada na Av. Principal, S/N, Bairro Mocajutuba, Paço do Lumiar - MA.

O presente estudo também fundamentado na modalidade da pesquisa bibliográfica, seguiremos com os autores Lakatos e Marconi (2003, p. 183) como corroboram, naquilo que se refere à sua instituição, “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”. A metodologia utilizada se baseou no estudo bibliográfico e de campo com enfoque na pesquisa quali-quantitativa para promover conhecimentos sobre as relações de equivalência para o ensino da leitura dos estudantes com TEA do município de Paço do Lumiar. Caracterizando-se com uma pesquisa descritiva, que de acordo com Gil (2008, p. 28), as “[...] características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relação entre variáveis”, apresentando uma proposta de potencialização que venha auxiliar a alfabetização por meio das relações de equivalência sistematizadas em um aplicativo educativo.

Neste sentido, a metodologia buscou descrever o referido projeto de pesquisa, propondo o desenvolvimento de aplicativo inovador para a área prioritária de Tecnologias para qualidade de vida, conforme a portaria do Ministério da Ciência e Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC), por meio da portaria nº 1.122, de 19.03.2020.

Como uma pesquisa aplicada foi definida como “conjunto de conhecimentos previamente adquiridos utilizados para coletar, selecionar e processar fatos e dados, a fim de se obter e confirmar resultados, e se gerar impacto” (Fleury et al., 2008). Profissionais da educação especial buscam continuamente procedimentos, técnicas e estratégias para verificação do processo de ensino e modificação cognitiva. “Da mesma forma, uma pesquisa pura pode fornecer conhecimentos passíveis de aplicação prática imediata” (Gil, 2008).

Portanto, devido à ausência de estudos experimentais e do conhecimento da sua aplicabilidade, há a importância de estudos quali-quantitativo na área da educação. Experimentos ocorrem não somente em situações rigorosamente controladas, como também acontecem em universidades e escolas, mas com o menor controle de variáveis (Nunes, 2020). Utilizou-se a pesquisa experimental à luz da técnica de produto e processos (Bryman e Cramer, 1992), em que combinamos os dados dos questionários e resultados da aplicação dos games para enriquecimento da pesquisa com a descrição dos aspectos processuais da intervenção.

A metodologia utilizada basear-se na pesquisa experimental com enfoque em estudos quali-quantitativo para promover conhecimentos sobre as relações de equivalência desenvolvidas por meio da aplicação do *game* “ABA TEKA” produzido para fomento no ensino da leitura com compreensão dos estudantes com TEA. A presente pesquisa de natureza aplicada com um grupo de cinco crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) do primeiro ciclo de alfabetização atendidas de maneira individualizada uma vez por semana em Sala de Recursos Multifuncionais do município de Paço do Lumiar, em intervenção individualizada de cinquenta minutos mediada pelo uso do game ora desenvolvido, que assim considerou a importância do protagonismo dos participantes, utilizando do *Codesign* para desenvolvimento dos *Softwares* acessíveis ao TEA, conforme ISO2500n - *SquaRE – Software Product Quality Requirements and Evaluation* - Requisitos e Avaliação de Qualidade de Sistemas e *software* (Portal,2014).

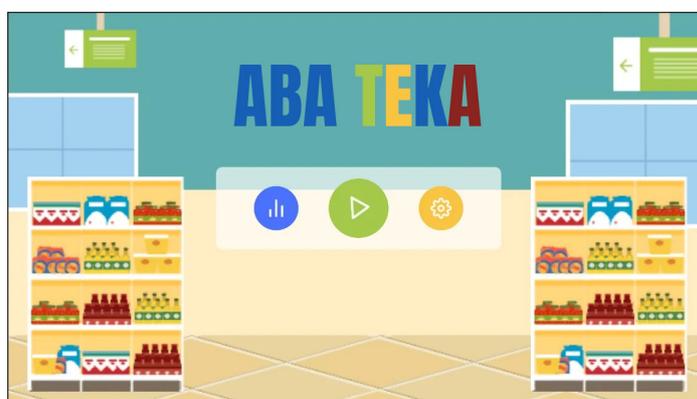
As etapas de desenvolvimento do aplicativo foram planejadas a partir das abordagens e informações tabuladas e correlacionadas à teoria e práticas educativas inclusivas. Portanto, foram estruturados passo a passo os procedimentos de ensino para o desenvolvimento no *design* de *game*. a presente pesquisa segue a Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde (CNS)-Ministério da Saúde, que dispõe sobre as diretrizes para pesquisa em Ciências Humanas e Sociais (Brasil, 2016) e determina os critérios de investigação e execução garantindo sigilo e confiabilidade dos dados. Assim, foi submetida à apreciação do Comitê de Ética de Pesquisa (CEP). Destacando-se que para desenvolvimento e aplicação do *game* com os participantes da pesquisa foram necessárias também seguir as normas aplicáveis à pesquisa desenvolvidas com seres humanos, sendo estes submetidos

e avaliados pelo CEP, vindo a garantir as determinações éticas e a correta execução da investigação.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O aplicativo “ABA TEKA” é um *game* o qual foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar no processo de alfabetização de crianças com TEA via tratamento da comunicação social e processamento visual por meio do desenvolvimento da discriminação e emparelhamento de imagens e palavras, disponibilizando para seus usuário o recurso de rastreamento de elementos apresentados no ambiente digital com suporte de dicas e reforço positivo, aumentando a probabilidade de engajamento e motivação, a cada emissão de um novo comportamento aprendido nas interações no *game*, a Figura 1 ilustra a tela inicial do aplicativo.

Figura 1: tela inicial do game ABA TEKA.



Fonte: Autores (2024).

A página inicial do *game*, conforme Figura 1, contém os botões: Estatísticas, *Play* (iniciar) e Configurações, respectivamente, em subdivisões com informações sobre níveis de dificuldades, controle dos efeitos sonoros de jogabilidade, música do ambiente virtual e dados do processo de ensino-aprendizagem.

A primeira tela do *game* representa o cenário de um supermercado, onde os objetos e os estímulos apresentados utilizam os critérios de desenvolvimento acessível e inclusivo para o usuário com TEA como: seleção e personalização dos áudios, contrastes das cores das imagens e tamanhos dos ícones para os toques, apoiam os processos para aquisição da linguagem, vocabulário e compreensão verbal por meio do desenvolvimento das habilidades de discriminação visual e auditiva.

O processo de ensino-aprendizagem foi acompanhado e tabulado em gráficos para cada participante usuário dos games. Sendo assim, no Gráfico 01 constam as informações das interações do “Aprendiz 1” nos momentos de Sondagem:

**Gráfico 1:** Resultados da Sondagem do “Aprendiz 1”



Fonte: Autores (2024).

Os resultados quantitativos da sondagem do “Aprendiz 1” demonstram que necessitou de suporte para um bloco de ensino de palavras (Família silábica da letra C), apresentando número inferior à metade do número de tentativas, no qual os estudantes são expostos no ensino interativo. Em relação às interações apresentaram um número semelhante de quantidades de acertos e erros. Bem como, necessitou de um tempo superior há sete segundos para a emissão das suas primeiras respostas independentes. Assim, o game auxilia no sentido de contabilizar esses números para ajustar os modos de apresentação das dicas e os tipos de suporte de ajuda para auxiliar na aprendizagem sem erros, personalizada e motivadora.

Os aspectos qualitativos observados foi que o bloco de palavras que a criança apresentou dificuldade para a sua realização, demonstrava ainda barreiras na sua discriminação visual para identificar as imagens, logo se beneficiou do processo, pois na fase de ensino, o game estabelece o ensino desta etapa, habilidade em que se apresentava ausente no processo de aprendizagem da estudante. Conforme, podemos verificar essa aquisição no Gráfico 1:

**Gráfico 1:** Resultados da Aprendizagem do “Aprendiz 1”



Fonte: Autores (2024).

Os resultados quantitativos do ensino demonstram evolução no número de acertos nas relações estabelecidas pelo game, além de adquirir responsividade para a emissão de suas respostas com a minimização do tempo. A considerar, resultados qualitativos, o aprendiz por meio do processo de ensino de Treino por Tentativas Discretas (DTT) com

suporte de dicas visuais e reforçadores, ampliou a habilidade perceptiva, ao passo, que observava possíveis erros e ele próprio realizava as trocas de maneira assertiva.

Ao contrário dos registros apresentados do “Aprendiz 2” no momento de avaliação inicial, em dados quantitativos, conforme apresentados no Gráfico 2:

**Gráfico 2:** resultados da sondagem do “Aprendiz 2”



Fonte: Autores (2024).

No momento da sondagem o estudante apresentou entusiasmo para manusear e explorar as telas do game, realizando assim descobertas dentro do jogo de forma independente e as utilizavam como suporte e diversão como ao clicar no personagem “repositor” para emitir o som da palavra. Outro aspecto qualitativo, foi a rapidez com que queria responder e a desatenção para compreender a sinalização da dica visual no game, devemos considerar a comorbidade do estudante com TEA e com TDAH (Transtorno Déficit de Atenção e Hiperatividade). No caráter quantitativo, o estudante apresentou um número de acertos maior, que a quantidade de erros e um tempo de resposta curto. Que com as mediações com os recursos adaptados no aplicativo foi possível ampliar sua habilidade discriminativa como representado no Gráfico 3:

**Gráfico 3:** Resultados da Aprendizagem do “Aprendiz 2”



Fonte: Autores (2024).

A partir das interações mediadas com os recursos tecnológicos, o estudante ampliou o número de acertos, mesmo com um tempo ainda dentro da média para as suas respostas, que este quantitativo permaneceu mínimo, devido às ausências em atendimentos. Destaca-

se, que o processo de avaliação e intervenção foram realizados com cinco usuários aqui denominados aprendizes 1, 2, 3, 4 e 5, com os quais obtivemos resultados de aprendizagem e sondagens diferentes.

Os Gráficos nos permitiram a interpretação e a análise das informações a partir do delineamento do sujeito-único, sobretudo com as discussões para responder as questões que fazem parte da problemática desta pesquisa e para contribuir com a validação do aplicativo por meio da tecnologia de ensino para aquisição de habilidades elementares do desenvolvimento da leitura com compreensão do TEA, com base na composição do *game* e seus testes de usabilidade, conforme os critérios da ISO 2500n, garantindo o *Codesign*, em conformidade com o padrão de qualidade de desenvolvimento de *Software* (Portal, 2014).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo serve como instrumento de divulgação de conhecimento como objetivo central investigar o ensino das relações de equivalência de estímulos para a leitura com compreensão dos estudantes com TEA desenvolvido nas SRM do município de Paço do Lumiar - MA, com vista à construção de propostas de ensino da leitura para TEA em *design* de games. A partir dos estudos realizados durante fase de análise do bolsista produtividade e demais autores a pesquisa aplicada analisou a eficácia do ensino das relações de equivalência de estímulos para a leitura com compreensão dos estudantes com TEA por meio do uso do game “ABA TEKA”. Os resultados da pesquisa demonstram que os jogos educativos podem ser utilizados como recurso tecnológico com o *viés* pedagógico para intervenção eficaz e personalizada em atendimento às necessidades individuais dos estudantes de forma divertida e envolvente como valioso instrumento para melhorar a leitura com compreensão de estudantes com TEA.

Apreendemos que, a Educação torna-se um contexto importante da vida de todas as pessoas, especialmente daquelas que apresentam um histórico excludente e de quebras de barreiras, que pode ser desafiadora para profissionais e famílias com crianças com TEA. Este espaço formal de aprendizagem deve fornecer suporte e recursos às especificidades encontradas para ajudá-las a ter sucesso acadêmico e social. Na área da Educação, profissionais buscam métodos para acompanhar e avaliar a aprendizagem a considerar aspectos qualitativos sobre os quantitativos, que são convertidos em “notas” no processo de avaliação formativa. Desafios semelhantes a esses, são presentes nas práticas pedagógicas para verificação da evolução na aprendizagem dos estudantes com TEA, especificamente por seus estilos e ritmos variados.

Concluimos que, os estudos conceberam recomendações para trabalhos futuros na pesquisa em *prol* da acessibilidade digital ao TEA e a inclusão em espaços formais de aprendizagem como: ampliação do gráfico para formato 3D e para óculos com *software* VR (*Virtual Reality*); inclusão de narrativas para a jogabilidade; ampliação das categorias de reforçamento (imagens, vídeos e áudios); personalização das rotas de aprendizagem (inclusão de *plugin* para criação de rotas com novas palavras, imagens e áudios); ampliação

das relações por múltiplos modelos; e realizar *follow-up* para inovação do ensino.

## PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

ALMEIDA-VERDU, Ana Claudia Moreira et al. **Contribuições da análise do comportamento para a compreensão da leitura e escrita: aspectos históricos, conceituais e procedimentos de ensino-Volume 1**. Editora Oficina Universitária, 2021.

BRASIL. Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CEB nº 4/2009**. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Conselho Nacional de Educação, Brasília, DF, 2009.

BRASIL. Senado. **Plano Nacional de Educação 2014-2015**: Lei 13.005/2014, que aprova o PNE e dá outras providências. 2. Ed. Brasília: Câmara, 2015<sup>a</sup>.

BRASIL. Senado. **PNA**: Plano Nacional de Alfabetização. Brasília: MEC/SEALF, 2019.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION et al. **DSM-5**: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. Artmed, 2014.

BRYMAN, Alan; CRAMER, Duncan. Análise de dados quantitativos para cientistas sociais. **Estudios Geográficos**, v. 53, n. 207, p. 347, 1992.

CARIELO, Tadeu Alves. **Gamificação nas práticas pedagógicas docentes**. 2022. TesedeDoutorado.

COSTA, Daniel Leite Viana. ASA - Aplicativo de Suporte ao Aluno Desenvolvido com Pessoas com Paralisia Cerebral Utilizando Método DADPA. **Revista de Sistemas e Computação-RSC**, v.7, n.2, 2017.

DA SILVA CAETANO, Ubirajara; DE OLIVEIRA GOMES, Marineide. Intervenções lúdicas inclusivas: possibilidades e dificuldades de interação e comunicação de crianças com transtorno do Espectro Autismo (TEA) em aulas de Educação Física Infantil. **Momento-Diálogos em Educação**, v.30, n.01, 2021.

FLEURY, Sonia; OUVENEY, Assis Mafort. Política de Saúde: uma política social. Giovanella L, Escorel S, Lobato LVC, Noronha JC, Carvalho AI, organizadores. **Políticas e Sistema de Saúde no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, p. 23-64, 2008.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 2003.

NUNES, L. R. O. P.; WALTER, Cátia Crivelenti de Figueiredo; NUNES, L. R. O. P. Novas trilhas no modo de fazer pesquisa em Educação Especial. São Carlos. **Marquezini e Manzini**. ABPEE, 2014.

SANTOS, Larissa Chaves de Sousa. Avaliação de um procedimento para aquisição de leitura em crianças com diagnóstico de autismo. 2012.

SOARES, Magda. Letramento e escolarização. **Letramento no Brasil**. São Paulo: Global, p. 89-113, 2003.