

A aprendizagem da rotina escolar de estudantes com autismo com a possibilidade de utilização de um jogo sério por professores e fonoaudiólogos

Joseane Terto de Souza Uema¹, Armando Maciel Toda¹, Seiji Isotani¹

¹ Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

Segundo dados do Inep (2019) nos últimos anos houve um aumento na rede pública no número de matrículas de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), onde na educação básica mais de **89%** foram incluídos em classes comuns.

No entanto, a inclusão desses alunos não garante que as escolas estejam preparadas para adaptar materiais, currículos e a formação de professores.

ROTINA EM DIA!

1 Vamos conhecer a rotina de hoje?

2 Que dia é hoje?

SEGUNDA-FEIRA	1	2	3	4	5	6	7
TERÇA-FEIRA	8	9	10	11	12	13	14
QUARTA-FEIRA	15	16	17	18	19	20	21
QUINTA-FEIRA	22	23	24	25	26	27	28
SEXTA-FEIRA	29	30	31				

3 Digite o seu nome aqui:

OBJETIVOS

- Criar uma ferramenta pedagógica de aprendizagem para estudantes com TEA, esse trabalho desenvolveu um protótipo de baixa fidelidade de jogo sério chamado "Rotina em dia!", ou seja, com uma finalidade que não é apenas entreter, mas que seja uma ferramenta de ensino (Abt, 1987).

4 Como se sente hoje?



5 O que vamos fazer hoje? Arraste para o fazer.



MATERIAIS E MÉTODOS

Para elaboração do protótipo de baixa fidelidade partimos das pesquisas de Silva (2020) utilizando os critérios de co-design, como forma de construção coletiva, e fluxograma sugeridos pela autora, os adaptando para esse trabalho de modo sintético.

A validação foi realizada por meio de uma análise qualitativa, com um questionário estruturado para verificar se a ferramenta desenvolvida ajudaria no ensino da rotina de estudantes com TEA, tendo como público profissionais de educação e fonoaudiologia.

6 Conseguiu cumprir sua rotina?



Ou



Não fique triste! Tente de novo!

7 Muito bem! Fizemos a nossa rotina!



RESULTADOS

- Para professoras e fonoaudiólogas o jogo sério proposto é positivo por ser visual e interativo, uma tecnologia bem aceita e compreendida pelos estudantes com TEA. O uso dessa tecnologia para o ensino de rotina permitiria o desenvolvimento da autonomia deles na construção da sua própria rotina, o que é um grande ganho pedagógico na vida de alunos com autismo.
- Além disso, as profissionais relataram que organizam manualmente a rotina dos alunos com TEA em sua prática profissional e um jogo como esse, poderia proporcionar mais tempo para pensar em propostas para serem aplicadas a eles.