

O USO DE JOGOS DIGITAIS NA ADAPTAÇÃO: interações a partir do aplicativo abc autismo

Waleria Lindoso Dantas Assis¹
Tyciana Vasconcelos Batalha²
Marlisson da Silva Barroso³
Ivone de Maria da Silva Lindoso⁴
José Carlos de Melo⁵

RESUMO

Durante o período de adaptação na Educação Infantil é muito comum observarmos crianças demonstrando resistência seguido de choro para permanecerem na escola, principalmente as menores da creche, considerando ser o contato inicial delas com a instituição de ensino. É também nesse momento que se estabelecem os primeiros vínculos afetivos envolvendo as crianças, pais e professores. O professor deve articular e interagir de modo a facilitar que este período seja o mais tranquilo e alegre, promovendo experiências estimuladoras, divertidas e de forma lúdica. Este artigo relata a utilização de jogos digitais na educação infantil com o objetivo de promover interações durante a adaptação da criança na creche, na faixa etária de 03 anos de idade, em uma escola da rede municipal de São Luís. Metodologia: observação participante do grau de atenção e interação das crianças expostos à utilização de jogos digitais durante o período de adaptação. Resultados: análise da melhora da atenção e integração dos alunos, imersão no conteúdo e facilitação do processo de aprendizagem. A análise quali-quantitativa foi realizada através da observação e análise do desenvolvimento global das crianças, por meio do relatório geral de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Adaptação, Educação Infantil, Interações, Sociabilidade.

INTRODUÇÃO

Para a maiorias das escolas a adaptação infantil é compreendido por um curto período pré-determinado ao contato inicial das crianças com a instituição de ensino pela qual toda comunidade escolar será mobilizada. Caracterizado pela fase de separação dos pais, pela construção de amizades com outras crianças e convívio com outros adultos, estabelecendo novos vínculos afetivos.

¹ Pós-graduanda em Tecnologia e Inovação na Educação pela Faculdade Cruzeiro do Sul. Professora de Educação Infantil da rede pública municipal de São Luís. E-mail: walerialindoso1@hotmail.com;

² Especialista em Alfabetização e Letramento pela Faculdade Futura. Professora de uma escola comunitária. E-mail: pegagogatyci@gmail.com;

³ Especialista em Informática na Educação. Professora de Língua Portuguesa da rede pública estadual do Maranhão. E-mail: i_lindoso@hotmail.com;

⁴ Especialista em Metodologia no Ensino Superior pela INESPO. Professor de Básica e Superior. E-mail: marlissondireito@outlook.com;

⁵ Doutor em Educação, Professor do Departamento de Educação II da Universidade Federal do Maranhão-UFMA. E-mail: mrzeca@terra.com.br.

Além disso, é uma fase inicial bastante delicada, carregada de emoções, tanto para as crianças quanto para seus genitores, principalmente aquelas bem pequenas que estão mais sensíveis a separação dos pais. Logo, o choro nesse momento é a resposta natural para o ambiente ainda bastante desconhecido.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, RECNEI (1998, p. 80),

Algumas crianças podem apresentar comportamentos diferentes daqueles que normalmente revelam em seu ambiente familiar, como alterações no apetite; retorno às fases anteriores do desenvolvimento (voltar a urinar ou evacuar na roupa, por exemplo). Podem, também, adoecer; isolar-se dos demais e criar dependências de um brinquedo, da chupeta ou de um paninho.

Quando se inicia a vida escolar pode ser animadora e aprazível ou densa e cheio de ansiedade, portanto, o professor deve articular e interagir de modo a facilitar que este período seja o mais tranquilo e alegre possível, promovendo experiências estimuladoras e divertidas durante essa fase, atividades que sejam mais atrativas e prazerosas. Segundo Davini e Freire (1999), o modo como cada criança vai se adaptar a este período vai depender do entendimento e da personalidade de cada participante do processo e da participação ativa da família.

Para o RECNEI (1998, p. 82), “o professor pode planejar a melhor forma de organizar o ambiente nestes primeiros dias, levando em consideração os gostos e preferências das crianças, repensando a rotina em função de sua chegada e oferecendo-lhes atividades atrativas”.

METODOLOGIA

Durante a semana pedagógica, momento pela qual professores planejam as atividades que serão desenvolvidas ao longo do ano letivo, são definidas as estratégias para o período de adaptação, de modo a garantir situações que tornem esse momento o mais tranquilo possível, com materiais e recursos pedagógicos e tecnológicos, e ambiente preparado e específico no universo infantil.

Consiste em ações que preparam professores e demais profissionais que compõem a equipe pedagógica, através de estudos, orientações e planejamentos, com a finalidade principal de promover um acolhimento afetivo para um trabalho mais seguro, levando em consideração a especificidade de cada criança, visto que cada uma reage de maneira diferente diante do novo ambiente escolar, e enquanto algumas choram bastante devido a separação dos pais, outras exploram, se divertem e socializam rapidamente.

Para Rapoport (2005, p. 23) “Pode-se concluir que a adaptação é um processo complexo e gradual, em que cada criança precisa de um período de tempo diferente para se adaptar”. O professor então é o grande articulador para promover momentos de interação e diversão na educação infantil, contando com inúmeras possibilidades de recursos dos quais pode lançar mãos em sala de aula, tais como: músicas, danças, brincadeiras diversas, histórias, desenhos animados, entre outros, que facilitam o processo de adaptação e socialização das crianças na rotina escolar da Educação Infantil.

DESENVOLVIMENTO

Estruturamos atividades para semana da adaptação voltadas principalmente para diversão com brincadeiras e jogos, como uma alternativa a mais de entretenimento, na expectativa de dispersá-las do trauma da separação dos pais, conter o choro e a insegurança, visto que estas são atividades lúdicas que auxiliam professores a promover a interação e sociabilidade ao mesmo tempo em que aprendem sobre regras e combinados.

Segundo Cória-Sabini e Lucena, (2012, p. 46),

É possível utilizar jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas, porém é preciso que o professor tenha consciência de que as crianças não estarão brincando livremente nessa situação, pois há objetivos didáticos em questão. Nesse caso, o professor torna-se um mediador entre as crianças e os objetos a conhecer, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagem que articulem os conhecimentos prévios, trazidos pela criança, àqueles que a escola deseja transmitir.

Neste contexto, é importante que o professor não se afaste dos interesses e necessidades das crianças levando em consideração cada faixa etária em relação ao jogo, descreve bem Sommerhalder e Alves, (2011, p. 56),

As crianças da Educação (creches e pré-escolas), com idade entre zero e cinco anos demonstram mais interesses por brincadeiras de organização mais simples como os jogos de ocultação (aparecer e desaparecer), jogos que estimulam os sentidos, jogos com intensa atividade simbólica, em que a fantasia e a imaginação são preponderantes.

Levando em consideração que, é notório o uso cada vez mais cedo pelas crianças de tablets e smartphones, e na tentativa de tornar a aula mais atraente e interessante para as crianças, oferecemos o primeiro contato com as tecnologias digitais, durante o período de adaptação, através de jogos digitais.

Entende-se por tecnologia, de acordo com Carvalho e Ivanoff (2010, p. 3), como conjunto de técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais domínios da atividade humana. Nas palavras de Pischetola, (2016, p. 50),

Tendo crescido completamente imersas nas tecnologias da informação e da comunicação, as novas gerações não conseguem imaginar como seria aprender fora do mundo digital, onde as oportunidades de participação, criação e compartilhamento são inúmeras e cada vez mais sofisticadas.

Entre tantos aplicativos explorados, focamos no aplicativo ABC autismo, que foi criado em laboratório por estudantes-pesquisadores do curso superior de Sistemas de Informação do Instituto Federal de Alagoas -IFAL, Campus Maceió, desenvolvido a partir de um Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI), que contempla jovens estudantes, em parceria com a Associação dos Amigos do Autista, a AMA, ao longo de quase dois anos de pesquisas na área, estudos de campo e contato com profissionais, pais e crianças envolvidas no universo autista.

IMAGEM 1: Interface do aplicativo ABC autismo



FONTE: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dokye.abcautismo>

O aplicativo tomou como base o programa TEACCH (Treatment and Education of Autistic and related Communication-handicapped Children), criação da Universidade da Carolina do Norte, utilizado na alfabetização e desenvolvimento de capacidades de pessoas com autismo.

Surgiu da iniciativa voltada para a alfabetização de pessoas com necessidades especiais, com o objetivo de educar, de forma lúdica, as crianças autistas com dificuldades de aprendizado, de modo a facilitar a aprendizagem a partir da interação, baseado na psicologia comportamental e na psicolinguística.

Tornou-se carro-chefe de todas as aplicações desenvolvidas Instituto Federal de Alagoas -IFAL, sendo pioneiro na concepção, o primeiro a conquistar a certificação de propriedade intelectual e a receber premiação nacional e internacional. Já é reconhecido em países como os Estados Unidos, Itália e França.

De acordo com os criadores do aplicativo Farias, Cunha e Souza (2015, p. 238),

Muitas vantagens são evidenciadas dentro do cenário de utilização desta aplicação. Inicialmente as características inerentes ao tipo de aplicação desenvolvida, mobile, permitem a transposição da metodologia para os mais variados ambientes, propiciando a ampliação dos benefícios oriundos da utilização da abordagem TEACCH. A criança agora poderá executar a abordagem em tempo integral o que de certa forma potencializará os efeitos interventivos da abordagem.

A aprendizagem do autista é primordialmente visual, exige estruturas de aprendizagens voltadas para o modelo visual, logo o programa Teacch trabalha com um ensino estruturado, com aprendizagem mediante sinalização visual, assim quando a criança está diante da atividade, a própria atividade indica o que deve ser realizado, trazendo mais autonomia, possibilitando maior independência, dispensando de ajuda para compreensão a tarefa proposta, evitando momentos de dispersões e distrações tão comuns em crianças autistas.

O aplicativo foi estruturado em quatro níveis de complexidade, possui uma interface de uso prático, atrativo, com sons e imagens que facilitam o entendimento, indicando o movimento que deve ser feito.

Nos dois primeiros níveis do aplicativo a criança desenvolverá a compreensão de transposição, discriminação e emparelhamento de objetos simples, permitindo nessa fase desenvolver a coordenação motora fina ao arrastar a imagem, a diferenciar cores, tamanhos e formas, como demonstramos nas imagens abaixo.

IMAGEM 2: Na imagem mostra a criança utilizando o aplicativo ABC autismo no nível 1



FONTE: Arquivo Pessoal das Autoras (2019)

IMAGEM 3: Na imagem mostra a criança utilizando o aplicativo ABC autismo no nível 2



FONTE: Arquivo Pessoal das Autoras (2019)

No terceiro nível, a jogabilidade se torna um pouco mais complexa, exigindo da criança um raciocínio maior, nessa a criança é estimulada a encaixar corretamente os objetos, desenvolvimento da noção do todo e das partes, a lateralidade, disposição espacial e motricidade fina através de quebra-cabeça.

O quarto e último nível do aplicativo aborda o letramento, exigindo da criança compreensão de leitura e escrita, como reconhecimento de vogais, separação ou repartição de sílabas e formação de palavras, como demonstramos na imagem acima.

Para as crianças da creche de 3 anos, que durante o período da adaptação ainda não conhecem muito bem as letras e os números, apenas realizam traçados e garatujas, em razão dessa faixa etária elas se encontram em plena exploração do mundo, abertas ao conhecimento, tudo é uma grande novidade e palco para imaginação, havendo uma necessidade enorme de contato visual do ambiente quanto a manipulação de objetos, enorme prazer com o palpável.

IMAGEM 4: Na imagem mostra a criança utilizando o aplicativo ABC autismo no nível 4



FONTE: Arquivo Pessoal das Autoras (2019)

Deste modo, explica Alves e Coutinho (2016, p. 9), “a discussão sobre games e educação tem crescido em todo o mundo, inclusive no Brasil, mobilizando pesquisadores e desenvolvedores a construírem um sentido diferenciado para a presença desses artefatos culturais nos espaços escolares”.

O uso do aplicativo ABC autismo foi bem explorado, possibilitando entretenimento e diversão ao mesmo tempo em que elas aprendiam jogando de maneira lúdica, simples e divertida, garantido as orientações dos documentos legais, como a LDB, Lei de Diretrizes e das competências e campos de experiências preconizados pela BNCC, Base Nacional Comum Curricular.

Como por exemplo a competência número 5, onde afirma que devemos,

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p.9)

Possibilitamos desta forma, segundo o Centro de Inovação para a Educação Brasileira – CIEB (2018), a prática das habilidades CDEILD01 e PCEIRP01 da BNCC, que são respectivamente “Compreender o conceito de interface” e “Identificar padrões em um conjunto de objetos ou sons” pois interagimos com dispositivos eletrônicos e, encontramos cores e formas que se repetem, como por exemplo semelhanças e diferenças entre formas geométricas e objetos diversos, favorecendo assim, o desenvolvimento de múltiplas linguagens no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o período de adaptação é comum observarmos algumas crianças demonstrando certa resistência seguido de choro, sobretudo as da creche, logo o professor tem um papel fundamental de articular e facilitar que esta fase seja a mais tranquila e segura possível, promovendo experiências estimuladoras e divertidas.

A utilização de jogos digitais, em especial o uso do aplicativo ABC autismo, possibilitou maior interação das crianças expostas a esse recurso digital, na melhora da atenção e integração, representando uma valiosa ferramenta disponibilizada de forma gratuita, auxiliando professores que buscam alternativas pedagógicas que realmente estimulem e favoreçam a aprendizagem dos alunos. Representando em um avanço tecnológico eficaz dando oportunidade as crianças a

aprenderem com a interação das diferentes linguagens que as tecnologias podem oferecer, favorecendo um ambiente rico em estímulos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus. **Jogos Digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências** (orgs.). – Campinas, SP: Papyrus, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei no 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Brasília-DF, 1996.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC/SEF, 1998. V.: 1.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017.

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de; IVANOFF, Gregorio Bittar. **Tecnologia que educam: ensinar e aprender com tecnologias da informação e comunicação**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

CIEB. Centro de Inovação para a Educação Brasileira. **Currículo de Referência em tecnologia e Computação: da Educação Infantil ao Ensino Fundamental**, 2018. Disponível em: <http://curriculo.cieb.net.br/>. Acesso em: 10 Set. 2019.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 6ª ed. – Campinas, SP: Papyrus, 2012. – (Coleção Papyrus Educação).

DAVINI, Juliana; FREIRE, Madalena (Org). **Adaptação: pais, educadores e crianças enfrentando mudanças**. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1999. (Série Cadernos de Reflexão)

FARIAS, E.; CUNHA, M. X.; & SOUZA, J. W. S. (2015). **ABC Autismo - Um aplicação Mobile para auxiliar no Processo Alfabetizador de Crianças com Autismo**. Em Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação (pp. 232–239). Maceió - Alagoas. Disponível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/5975/4182>. Acesso em: 23 de Ago. de 2019.

IMAGEM INTERFACE DO APLICATIVO ABC AUTISMO. Disponível em <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dokye.abcautismo>> Acesso em: 28 de Ago. de 2019.

PISCHETOLA, Magda. **Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula**. Petrópolis: Vozes; Rio de Janeiro: Editora Puc -Rio, 2016.

RAPOPORT, Andrea. **Adaptação de bebês à creche: a importância da atenção de pais e educadoras**. Porto Alegre: Mediação, 2005.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender**. 1.ed.- Curitiba, PR: CRV, 2011.