

LEVANTAMENTO DE JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS AUTISTAS

Valdemi Pereira de Souza ¹
Cristina Miyuki Hashizume ²

RESUMO

Com o aumento da tecnologia e a crescente inclusão de recursos digitais no ambiente educacional, é muito importante identificar ferramentas que possam auxiliar no desenvolvimento de habilidades específicas, como comunicação, socialização e habilidades cognitivas, em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo desta pesquisa é realizar um levantamento abrangente de jogos digitais grátis, voltados para o ensino e aprendizagem de crianças autistas. A pesquisa envolve a análise de jogos digitais disponíveis na Play Store, com opção de idioma português, que abordam competências no ensino e aprendizagem, como também sociais, emocionais e acadêmicas, considerando critérios como acessibilidade, usabilidade e foco pedagógico. Além disso, foram observadas as análises e opiniões de usuários, incluindo educadores e pais, para entender a efetividade e as experiências com esses jogos. Foram consideradas também as características dos jogos, como o design inclusivo e a adaptabilidade a diferentes níveis de habilidade, garantindo que cada criança encontre um recurso adequado para seu aprendizado, trazendo benefícios significativos. Através deste levantamento, pretende-se fornecer um guia prático e informativo para educadores e familiares sobre as opções de jogos digitais que podem ser utilizados como recursos complementares para o ensino de crianças autistas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e diversificado. Foram encontrados 3 aplicativos adequados, capazes de estimular a aprendizagem, melhorar a comunicação, a socialização e as habilidades cognitivas, graças as suas atividades educativas, interativas e divertidas, como também com ferramentas de comunicação aumentativa e alternativa (CAA) para o melhoramento da fala e expressão, além de oferecer recursos e benefícios com tecnologias inovadoras e de fácil acesso.

Palavras-chave: jogos digitais, autista, educação inclusiva, play store, aprendizagem.

¹ Mestrando do Curso de PROFEI da Universidade Estadual da Paraíba - PB, valdemi.pereira@aluno.uepb.edu.br;

² Professora orientadora: doutora, Universidade Estadual da Paraíba - PB, cristina.mhashizume@servidor.uepb.edu.br