



Feira de Ciência e Engenharia de Guarulhos – FECEG 2021

STUDYKANNER

Ana Luíza Galvão Dos Santos

Janete Tinte Pereira, Victor Indalecio

Colégio ENIAC

Resumo

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um transtorno do neurodesenvolvimento. A pessoa diagnosticada dentro do TEA pode apresentar alguns sinais visíveis conhecidos como díade do autismo, que avalia: déficits na comunicação e na interação social, e padrões de comportamentos repetitivos e estereotipados. Esses comportamentos repetitivos também podem ser chamados de hiperfoco. O hiperfoco pode restringir o repertório de interesse, mas em contrapartida pode desenvolver inúmeras habilidades se for bem explorado. É importante ressaltar que as pessoas dentro do TEA têm os mesmos direitos garantidos a todos os cidadãos do país pela Constituição Federal de 1988 e principalmente pela Lei Berenice Piana 12.764/2012. É essencial que os profissionais da educação busquem ferramentas diversas e adaptadas para que todos os alunos neurodiversos sejam atendidos de maneira eficiente, propiciando um aprendizado significativo e efetivo. Pensando nisso, foi desenvolvido o jogo StudyKanner, cujo objetivo é auxiliar o processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem, em especial autistas. Trata-se de um quebra-cabeça que contém 3 níveis com palavras dissílabas e trissílabas, contendo também um cronômetro. O esperado é que esse projeto possa ser utilizado como facilitador no processo de aquisição de competências e habilidades como a atenção, estímulo da memória e a linguagem.

Palavras-chave: Alfabetização. Pedagogo. Criança. Autismo.

1. Introdução

O StudyKanner (study, em português significa estudo e Kanner foi o pioneiro no estudo do autismo na década de 1940) é um projeto que tem como objetivo ajudar e auxiliar na alfabetização de crianças com TEA, pois elas têm grande dificuldade de concentração, registro em papel, entre outros. Sendo assim, elas brincam e aprendem paralelamente. O jogo funcionará com uma forma lúdica de aprendizado.

2. Materiais e Métodos

Para a realização do projeto utilizou-se os seguintes programas: paint, google slides, imagem do google, gravador de voz do celular, canva e o construct.

Primeiro foram feitas as peças do quebra cabeça no google slides e, em seguida, a tela de menu, apresentação e fundo jogo no paint.

Posteriormente criou-se novos layouts e folhas de eventos (onde a programação foi realizada).

Finalmente após a programação para melhorias no jogo, houve a introdução de imagens das palavras escritas, a gravação de cada sílaba e a palavra completa.

3. Resultados e Discussão

O resultado final previsto foi alcançado com êxito. Observou-se a reprodução de uma voz que pronuncia as sílabas, em seguida mostra a imagem, som da palavra completa e, por fim, um sinal sonoro é emitido, indicando que a criança poderá avançar para o próximo nível.

4. Considerações Finais

O projeto StudyKanner por ser uma ferramenta pedagógica aponta a possibilidade de ajudar crianças, que possuem TEA, no processo de alfabetização de maneira lúdica, divertida, encantadora e propiciando um ambiente de aprendizado em que o jogo digital se torna um recurso didático acessível.

Referências

ANTÔNIO, R. M. R. **Autismo: o que é, sintomas, causas e tratamento.** Tua Saúde. Disponível em: <<https://url.gratis/dPVklz>>. Acesso em: 06 ago. 2021.

BARBOSA, R.M.P. **Autismo.** Educação Pública, 2014. Disponível em: <<https://url.gratis/nKmvKS>>. Acesso em: 05 set. 2021.

TENORIO, G. Pinheiro, C. **O que é autismo, das causas aos sinais e o tratamento.** Saúde Abril. Família, Mente Saudável, 2019. Disponível em: <<https://url.gratis/GglC2u>>. Acesso em: 15 ago. 2021.