

RECURSO EDUCACIONAL: JOGO DA MEMÓRIA PARA CRIANÇAS AUTISTAS



MESTRADO
EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA

MESTRANDA: MARIA ALINE CARDOSO DOS SANTOS

**ORIENTADORA: PROF. DRA. APARECIDA MEIRE CALEGARI-
FALCO**

OBJETIVOS:

- * Criar uma tecnologia assistiva, visando o desenvolvimento da linguagem de alunos com TEA;
- * Fazer o uso do celular, tablets e de recursos tecnológicos desde a Educação Infantil, com a finalidade de promover a inclusão;
- * Utilizar recursos e ferramentas dos aplicativos Canva e PowerPoint para a criação de uma tecnologia assistiva na Educação Infantil.

COMPETÊNCIAS:

Desenvolvimento da linguagem e interação de alunos com TEA.

Estratégias de escuta e imersão:

Trabalhar por meio de jogo audiovisual com imagens, sons e palavras que promovam o reconhecimento e estimule a linguagem por meio da interação com o computador já nos anos iniciais da Educação Infantil, intervenção e interação pedagógica com professores e alunos.

- PÚBLICO-ALVO:

O jogo extrapola o público de alunos com TEA, ele pode ser utilizado com todos os públicos, exceto com crianças que possuem deficiência visual. O jogo pode ser usado, levando em consideração os interesses apresentados pelos alunos, ou seja, com o tema que eles possuem mais familiaridade. Os professores podem utilizá-lo também, para trabalhar diferentes conteúdos na Educação Infantil ou demais etapas da educação básica, desenvolvendo meios que contemplem a diversidade presente em sala de aula.

- Tipo de produto/Abordagem de design:

Design Research: Problematização/Design do artefato/Justificativa/Interações/Avaliação. Jogo desenvolvido no PowerPoint para alunos com TEA/recurso com imagens, sons e escrita de palavras para incentivar a linguagem desse público-alvo da Educação Infantil.

O uso do design Reserch como uma metodologia e processo para a construção e elaboração do jogo da memória para crianças autistas auxilia na elaboração de metas a serem atingidas para a resolução do problema, que é o desenvolvimento da linguagem e a interação dessas crianças na Educação Infantil, auxiliando no processo de inclusão e elaboração de metodologias e práticas que contribuam na aprendizagem.

- **Problema:**

O jogo tem como finalidade diminuir a dificuldade de alunos com TEA na aprendizagem da linguagem na Educação Infantil. O que nos motivou a desenvolver o jogo foi a dificuldade no trabalho com crianças autistas não verbais ou com a fala pouco desenvolvida, o que despertou a iniciativa de fazer um jogo que trabalhe identificação e a pronúncia de palavras.

O jogo pode atuar de uma forma lúdica no aprendizado dos alunos, utilizando como meta a socialização, já que ele pode ser colocado em prática com mais de uma criança e ainda ter como o centro principal a relevância de promover a inclusão desses alunos e melhorar o processo de aprendizagem.

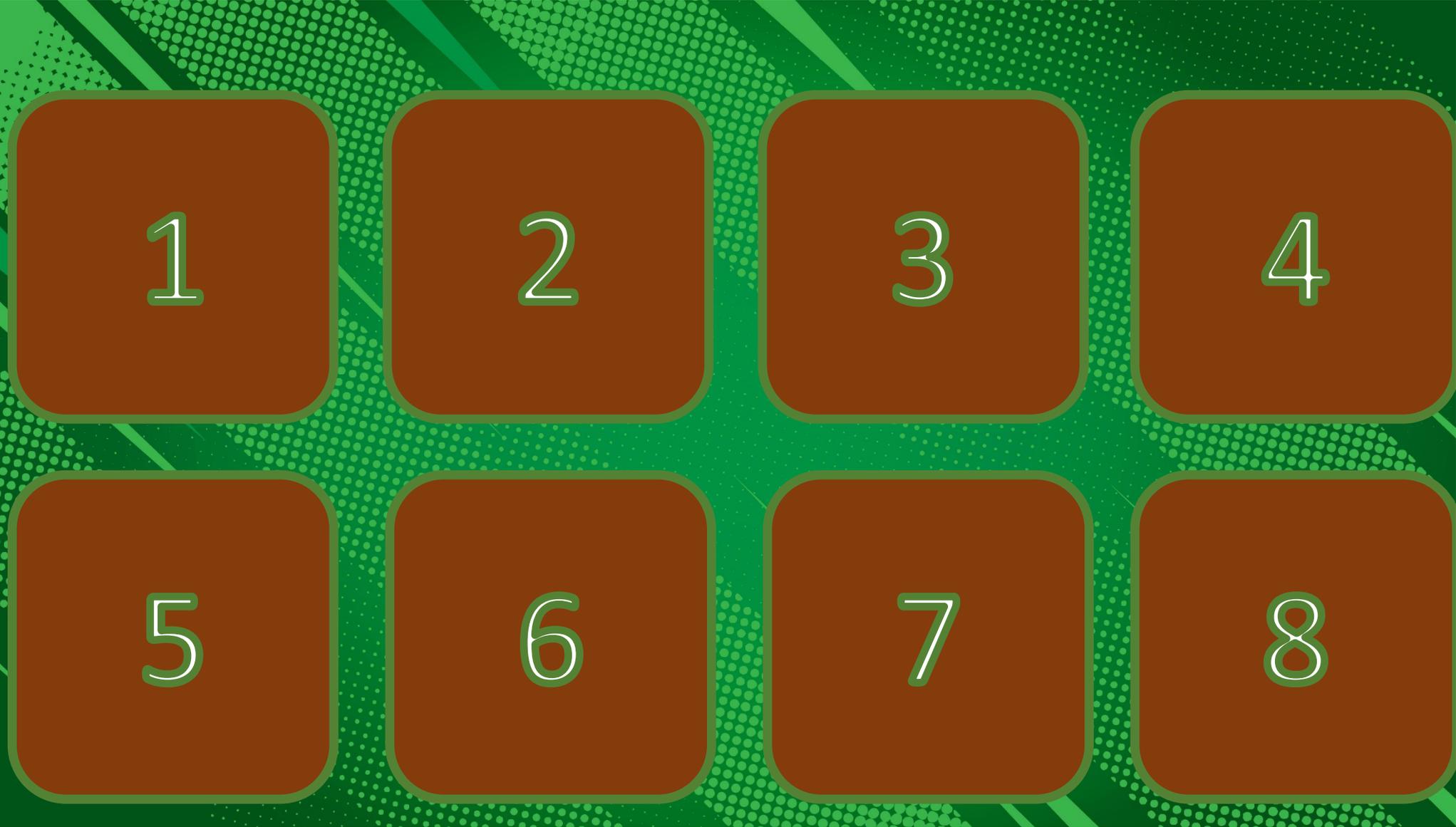
- Como o jogo Funciona:

O jogo será desenvolvido com as crianças por meio da utilização do computador, notebook, celular ou tablet, ou o recurso disponível na escola. Iremos realizá-lo com um grupo de três crianças, incluindo as que possuem o TEA e motivar cada criança a virar duas imagens, tentando formar o par do jogo da memória. Iremos incentivar uma criança de cada vez a virar as imagens e, ao virar, ela irá escutar o som e visualizar a escrita do nome dos animais. A professora irá incentivá-los a verbalizar os animais existentes nas imagens e a imitar os sons de cada um.

Observação: Para o funcionamento do jogo os slides precisam estar no modo de apresentação de slides em tela cheia.



JOGO DA MEMÓRIA



1

2

3

4

5

6

7

8

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

S237r

Santos, Maria Aline Cardoso dos

Recurso Educacional : jogo da memória para crianças autistas / Maria Aline Cardoso dos Santos. -- Maringá, PR, 2024.
10 f.

Acompanha a dissertação de mestrado: Jogos para alunos autistas. 73 f.

Orientadora: Profa. Dra. Aparecida Meire Calegari Falco.

Produto educacional (mestrado profissional) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Teoria e Prática da Educação, Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI), 2024.

1. Educação Infantil . 2. Autismo . 3. Tecnologia Assistiva. I. Falco, Aparecida Meire Calegari, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Teoria e Prática da Educação. Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI). III. Título.

CDD 23.ed. 372.21