

BLOXGAME: APLICATIVO EDUCATIVO VOLTADO AO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE CRIANÇAS COM TEA

WILLRICH, M. P. M.¹; FREITAS, F. S.²

¹ Escola São Benedito – Bagé – RS – Brasil – manuela.willrich@aluno.redeicm.org.br

² Escola São Benedito – Bagé – RS – Brasil – fernanda.freitas@redeicm.org.br

RESUMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição do neurodesenvolvimento que tem como características, diferenças na comunicação, na interação social e no processamento sensorial, impactando nas funções cognitivas e, conseqüentemente, nos processos de aprendizagem. Nesse sentido, muitas crianças com TEA apresentam maior dificuldade na organização de informações, na flexibilidade cognitiva e na interpretação de estímulos sociais, o que torna mais eficaz o uso de estratégias pedagógicas estruturadas, visuais e interativas que favoreçam a previsibilidade, a repetição e o aprendizado gradual de habilidades. Com o intuito de integrar essas estratégias pedagógicas em um único recurso, foi desenvolvido o aplicativo educativo “BloxGame”. Projetado pelo método de Design Thinking, com base nas etapas de empatia, definição, ideação e prototipagem, o aplicativo reúne atividades como jogo da memória, quebra-cabeça, teclado de comunicação alternativa, área de estímulos sonoros e propostas de organização e sequência, oferecidas de forma progressiva e com forte suporte visual, favorecendo a compreensão, a antecipação de ações e o reforço de padrões de aprendizagem, além de oferecer apoio à alfabetização. Para sua construção, foram elaborados wireframes de alta fidelidade e um protótipo interativo com simulação das funcionalidades, fluxos e jogos no software Adobe XD. Como continuidade do projeto, prevê-se o desenvolvimento completo do aplicativo, possibilitando sua aplicação com o público-alvo, a testagem das atividades propostas e a análise por especialistas, visando a validação da ferramenta como recurso educacional inclusivo. Nesse sentido, o BloxGame apresenta potencial para contribuir com a ampliação do acesso a estratégias pedagógicas adaptadas, promovendo a autonomia e o desenvolvimento de crianças com TEA, em consonância com os Objetivos



9º ENCONTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO IFSUL - CÂMPUS BAGÉ

de Desenvolvimento Sustentável ODS 4 (Educação de Qualidade) e ODS 10 (Redução das Desigualdades).

Palavras-chave: Tecnologia educacional, desenvolvimento cognitivo, TEA.