

O JOGO COMO METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

DIOGO, Rodrigo Claudino¹; HONORATO, Aderineide Ferreira¹; OLIVEIRA, Ana Cláudia Marcelina Pereira de¹; OLIVEIRA, Jéssica Pereira de¹;

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Campus Jataí – GO
e-mail do autor: anaclaudiampo@gmail.com

1. Introdução

Este artigo tem por finalidade apresentar um relato de experiência vivenciada utilizando um jogo online como verificação de aprendizagem com um aluno do 2º ano do ensino fundamental e diagnosticado com Transtorno Global do Desenvolvimento (TGD).

O TGD abrange, além do Transtorno do Espectro Autista (TEA), a Síndrome de Asperger, a Síndrome de Kanner, a Síndrome de Rett e psicoses infantis. De acordo com a Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde - Décima Revisão (OMS, 2008) o TGD é

[...] caracterizado por alterações qualitativas das interações sociais recíprocas e modalidades de comunicação e por um repertório de interesses e atividades restrito, estereotipado e repetitivo. Estas anomalias qualitativas constituem uma característica global do funcionamento do sujeito, em todas as ocasiões.

Pessoas com TGD possuem dificuldade quanto à interação social e comunicação, uma vez que apenas transmitem o que é significativo para elas apresentando ecolalia¹, e interesses restritos e repetitivos. A criança com a qual a atividade relatada neste artigo fora desenvolvida é portadora de TEA, que é comumente denominada por autismo. Para Coll, Marchesi e Palacios (2004), portadores de TEA podem se desenvolver normalmente até em torno dos 2 anos de idade e a partir deste momento apresentar sintomas como dificuldade de interação social e comunicação não-verbal ou limitada. São caracterizadas por viverem em um mundo só delas e tudo o que tenta ultrapassar o limite por eles imposto é ignorado ou tratado como intruso o que pode causar dor e sofrimento. O indivíduo com TEA não aceita mudanças com facilidade, o que sugere que viagens, passeios ou outros sejam planejados e avisados com

¹ É quando um indivíduo repete várias vezes a última palavra ou sílaba escutada. Em alguns momentos a pessoa tenta falar as palavras, mas não consegue.

antecedência, pois necessitam de uma rotina, e quando contrariados apresentam sinais de nervosismo e aversão.

Apesar de muitos estudos, não se sabe as causas deste transtorno, mas é cogitada a possibilidade de fatores genéticos, ambientais e/ou neurológicos. O TEA não se desenvolve igualmente em todos os indivíduos, o que faz com que necessitem de acompanhamento de vários profissionais, como fisioterapeuta, terapeuta ocupacional, fonoaudiólogo, neurologista, psicólogo, entre outros, de maneira a facilitar sua convivência social.

A partir da Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012 que institui a Política Nacional dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista (BRASIL, 2012), a criança com TEA tem direito a frequentar o ensino regular como qualquer outra criança, direito esse garantido após o transtorno ser caracterizado como deficiência. No ensino regular ela também passa a ter direito a um acompanhamento especializado e flexibilizado às suas necessidades de acordo com o art. 3º parágrafo único da mesma lei.

Segundo Coll, Marchesi e Palacios (2004, p. 237) “atualmente não se ‘cura’ o autismo, embora possa haver uma melhora muito significativa, graças, sobretudo, ao trabalho paciente da educação”. Neste momento o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) pode representar uma alternativa para o desenvolvimento e na verificação de aprendizagem desse aluno, de forma efetiva e diferenciada. Muitas das vezes a criança com TEA tem certa rejeição às atividades escritas, de maneira que o uso das TIC pode tomar o papel de método atrativo e eficiente no processo de ensino-aprendizagem.

O jogo utilizado na experiência aqui relatada foi elaborado utilizando uma TIC, que neste caso se trata de um *quiz*² disponível para edição no site <https://kahoot.com/>. Com a elaboração desse *quiz* esperou-se que o aluno o respondesse e assim pudéssemos verificar a aprendizagem dos conteúdos ensinados durante as aulas, de modo a diagnosticar a situação da aprendizagem, com vistas a fornecer informações ao professor na tomada de decisão para investir-se mais na melhoria da qualidade do desempenho do educando (LUCKESI, 2005). Nesse contexto, a avaliação, ainda segundo o autor, é processual e dinâmica. Na medida em que busca meios pelos quais todos possam aprender o que é necessário para o próprio desenvolvimento de forma inclusiva. Assim, a avaliação sendo inclusiva, torna-se um ato democrático, e o jogo proposto contribui com este objetivo.

Desde o início dessa experiência, assumiu-se que alunos autistas possuem

² *Quiz* é o nome de um jogo de questionários, no caso, com questões de múltipla escolha, que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre determinado assunto.

peculiaridades que devem ser levadas em consideração durante todo o processo ensino-aprendizagem. Motivados por este pensamento, imergiu-se na reflexão para entender como as TIC podem contribuir no trato com este aluno, desmistificando o pensamento de que alunos com distúrbios intelectuais não são capazes de se envolverem em atividades diversificadas, que foi uma das hipóteses mencionadas na escola em que esta atividade fora aplicada, por professores de alunos autistas.

A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) indica quais devem ser os objetos do conhecimento para todos os níveis de ensino, com destaque os referentes ao 1º ano do Ensino Fundamental I, sendo eles:

Matemática - (EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação. (EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais. Língua Portuguesa - (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala (BRASIL, 2018).

Conforme os conteúdos ensinados em sala de aula pela professora regente a atividade avaliativa foi elaborada, contendo questionamentos matemáticos sobre soma e subtração, formas geométricas planas, indicação de quantidade, contagem, comparação (maior e menor), cores e para avaliação de Língua Portuguesa indagações sobre as letras que iniciam as palavras consoantes e vogais.

O uso das tecnologias conforme disposto neste projeto, assume o papel instrumental, o qual é definido por Peixoto (2009, p. 222) como “a visão da tecnologia como facilitadora do trabalho didático-pedagógico”. Onde a avaliação é uma destas possibilidades de intervenção por meio desta abordagem técnica. Entende-se que falta entendimento sobre tecnologia para maior aprofundamento e adequação ao processo de ensino-aprendizagem. Nesta experiência realizada, o jogo assumiu o papel de instrumento de avaliação de aprendizagem da aula tradicional.

Foi escolhido o *Kahoot* para desenvolver esta proposta por ter sido um recurso estudado durante a disciplina de Tecnologia da Informação e Comunicação do curso de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás Campus Jataí, onde nos foi possibilitado elaborar uma sequência de ensino e avaliar as possibilidades deste jogo durante o processo de ensino-

aprendizagem uma vez que as tecnologias que apresentamos certos conhecimentos se mostram defasadas às necessidades atuais da sala de aula, e gostaríamos de alguma maneira atualizar nossos aprendizados e compreender novas possibilidades.

O projeto proposto caracteriza-se e está estruturado, segundo Coll, Mauri e Orunbia (2010, p. 77) como sendo técnico-pedagógico ou técnico-instrumental, partindo do pressuposto de que se resumiu a proposta a uma atividade regida, por uma série de indicações de como será desenvolvida e assim, não permite racionalização por parte do aluno e converge também, com o projeto tecnológico em virtude de não serem levadas em consideração todas as possibilidades cabíveis às TIC.

Os autores também classificam o tipo de uso dado à tecnologia, como também, a metodologia utilizada no desenvolvimento da atividade que se encaixa no quarto descrito, o qual designa a TIC como mediadora de atividade de ensino aprendizagem que “para que o professor possa fazer um acompanhamento dos avanços e dificuldades dos alunos e para que os alunos possam fazer um acompanhamento de seu próprio processo de aprendizagem” (p. 85).

2. Metodologia

Com o intuito de verificar a aprendizagem do aluno autista sobre os conteúdos estudados nas aulas de Matemática e Língua Portuguesa utilizou-se um *quiz*, elaborado no site do *Kahoot*, bem como a interação dos alunos durante a aula, sistematização da atividade e resultados obtidos pelas respostas apresentadas no desenvolver do jogo.

A atividade foi realizada no Colégio Municipal Rotary Club na cidade de Itumbiara-GO com uma criança do 2º ano do ensino fundamental I. No primeiro momento a criança foi levada para a sala do Atendimento Educacional Especializado (AEE), devido a sua dificuldade de manter sua atenção em sala de aula, o que foi registrado durante as aulas teóricas, e pelo fato dos demais alunos estarem realizando outra atividade. Em um segundo momento apresentou-se à criança o jogo e o que ela deveria fazer. É importante ressaltar que a proposta foi exposta como uma brincadeira, e não como uma tarefa escolar tradicional. Apresentou-se que a atividade era um “joguinho” no celular e que ele deveria responder as perguntas escolhendo uma das quatro alternativas disponíveis.

Sempre que o aluno escolhia uma resposta o jogo já indicava o acerto com uma tela verde e o erro com uma tela vermelha. Esse mecanismo de indicação de acertos e erros

também foi explicado a ele, e conforme observava os resultados ele mesmo já dizia “eu acertei”, demonstrando maior envolvimento com a atividade, a cada questionamento.

3. Resultados e Discussão

O uso do *Kahoot* representou um grande desafio e estranhamento aos pesquisadores deste artigo, por falta de domínio dos recursos e de conhecimento sobre como utilizá-lo, didaticamente, em sala de aula e com uma criança autista. Algumas destas dúvidas foram extintas ainda durante as aulas da pós-graduação, onde os professores nos esclareceram as potencialidades deste recurso e como a maneira que iríamos utilizá-lo influenciava em sua amplitude e eficiência. Assim, criou-se um jogo no qual os alunos pudessem utilizar os conceitos aprendidos durante as atividades desenvolvidas em sala de aula. Além disso, esperava-se que o recurso tornasse possível avaliar a aprendizagem de maneira distinta da avaliação feita por meio de provas realizadas ao fim do bimestre.

Apesar das limitações decorrentes de se escolher uma TIC que não seja explorada com melhor qualidade e tampouco represente uma intervenção no ambiente educacional, optou-se por tal recurso como exemplificação do uso da tecnologia e como possibilidade de propiciar uma análise da aprendizagem de uma criança autista. O aluno em questão conseguiu manter o foco durante o desenvolvimento da atividade e, com isso, responder as questões propostas. Mediante a atividade foi possível verificar o aprendizado de forma lúdica, mas vale ressaltar que, como dito anteriormente, o TEA não possui características unificadas para todos os indivíduos. Portanto, não podemos generalizar que, o uso do *quiz* seria possível em todos os casos em que a criança apresente TEA.

Seria interessante a interação do aluno com TEA e os demais colegas de sala de aula, para que a atividade não fosse tratada como exclusiva a este aluno. A escola em que foi desenvolvida a atividade não tinha disponível o acesso à *internet*, então utilizamos o celular. Mas, o *Kahoot* tem uma opção em que se pode logar um ou mais computadores/celulares em uma única sala e simultaneamente avaliar toda a turma de uma única vez. Teremos assim, além de uma forma diferenciada e lúdica de avaliação de aprendizado, a socialização e inclusão do aluno com TEA.

4. Considerações Finais

Consideramos que alunos autistas devem sim ser olhados de maneira singular e de tal

maneira podemos compreendê-los como crianças capazes de crescerem e se desenvolver como qualquer outra, mas entendendo que são únicos e possibilitar sua integração ao ambiente educacional para um melhor aproveitamento de suas potencialidades nos momentos propiciados na escola.

A atividade desenvolvida com o jogo deu a tecnologia o papel de instrumento de avaliação de aprendizagem, assim pudemos constatar contribuição significativamente na postura do aluno em relação ao envolvimento na atividade de verificação de aprendizado resultando assim em motivos para novas reflexões para a professora da turma e pesquisadoras, e motivação para elaboração de novas metodologias envolvendo as TIC.

5. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. MEC. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>>. Acesso: mar. 2018.

_____. **Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista**. Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/112764.htm>. Acesso em: mar. 2018.

COLL, C.; MARCHESI, A.; PALACIOS, J. (org) **Desenvolvimento Psicológico e Educação. Psicologia da Educação: Transtornos do desenvolvimento e necessidades educativas especiais**. 2. ed. – Porto Alegre: Artemed, 2004. 3v.

COLL, C.; MAURI, T.; ONRUBIA, J. A incorporação das tecnologias da informação e comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artemed, 2010. Cap. 3. p. 66-93.

LUCKESI, C. C.. **Avaliação da aprendizagem na escola: reelaborando conceitos e criando a prática**. 2 ed. Salvador: Malabares Comunicação e Eventos, 2005.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde - Décima Revisão**. 8. ed. São Paulo: Edusp; 2008. v.2.

PEIXOTO, J. Tecnologia da educação: uma questão de transformação ou de formação? In: GARCIA, D. M. F.; CECÍLIO, S. **Formação e profissão docente em tempos digitais**. Campinas: Alínea, 2009.