JOGOS DIGITAIS COMO RECURSOS DE COMUNICAÇÃO AUMENTATIVA E ALTERNATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Eduarda MORETTI LOPES, Lais DARROZ DOMHOF, Amanda RAMOS ALMEIDA, Aila NARENE DAHWACHE CRIADO ROCHA
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP FFC
Eixo 05 - Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva
Programa Núcleos de Ensino - Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD)
moretti.lopes@unesp.br
Palavras-chave: Comunicação Aumentativa e Alternativa; Educação Especial; Jogos Digitais.

1.Introdução

A Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) abrange um conjunto de estratégias, recursos e tecnologias voltados ao apoio ou substituição da comunicação oral de indivíduos com dificuldades de linguagem, ampliando suas possibilidades de expressão e participação social (Beukelman; Light, 2020). No contexto da Educação Infantil, a CAA assume papel fundamental para garantir a inclusão de crianças com condições que impactam a comunicação oral.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância das experiências de linguagem e das interações sociais para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, enfatizando a empatia, a convivência e as relações interpessoais. Nesse contexto, os jogos digitais dialogam com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) ao oferecer múltiplas formas de representação, expressão e engajamento, favorecendo a participação de todas as crianças, independentemente de suas características ou necessidades educacionais (CAST, 2018). Segundo Seabra e colaboradores (2024), esses recursos contribuem para o desenvolvimento de habilidades comunicativas e socioemocionais e apoiam a inclusão de estudantes elegíveis aos serviços da Educação Especial, ao favorecer a eliminação de barreiras à comunicação, à aprendizagem e à participação escolar. No entanto, ainda são escassos materiais pedagógicos, como jogos digitais adaptados em CAA, evidenciando a necessidade de novas produções na área.

2.Objetivos

Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência de confecção de jogos digitais como recurso de CAA para promover a comunicação de crianças no contexto escolar.

3.Metodologia

Foram elaborados dois jogos digitais: "O que você faria? Amizade e Cuidado" e "O que você faria? Na Escola", voltados ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais e comunicativas em situações do cotidiano escolar. A construção se deu nas seguintes etapas: 1- Foram analisadas situações sociais do cotidiano escolar de crianças da faixa etária selecionada, com base no objetivo EI03EO01 do campo de experiência "Eu, o Outro e o Nós" da BNCC; 2- Em seguida, as imagens foram reproduzidas por meio das ferramentas de Inteligência Artificial ChatGPT e Gemini, com ordens diretas para garantir clareza visual e expressividade dos personagens e, por fim, 3- Esses materiais foram organizados no Google Apresentações, com gravações de voz realizadas pelas próprias autoras. O material foi desenvolvido com base nos princípios da CAA e do DUA, oferecendo múltiplas formas de acesso às informações (imagem e áudio) e de resposta (verbal, gestual ou por pictogramas), ampliando sua acessibilidade comunicacional.

4.Descrição do Material

Os dois jogos foram confeccionados com a mesma estrutura, contendo cinco cenários que apresentam situações sociais e duas opções de resposta para cada uma; quando a resposta não é a esperada, o jogo é reiniciado. A criança pode responder de forma verbal ou não verbal, por meio de apontamento, vocalização ou pictogramas, respeitando os diferentes modos de comunicação da CAA. Essa organização fundamentou-se nos princípios do DUA, ao oferecer múltiplas formas de ação e expressão, e da CAA, valorizando diferentes modalidades comunicativas e ampliando a participação das crianças nas atividades pedagógicas. Os jogos foram desenvolvidos para uso flexível pelo professor em diferentes contextos educacionais, favorecendo a acessibilidade curricular e comunicacional, podendo ser utilizados com toda a turma ou conforme as necessidades dos estudantes. Têm como objetivo desenvolver habilidades de identificação de emoções, tomada de decisão, comunicação de necessidades, atenção, compreensão de instruções e resolução de problemas.

O primeiro jogo tem como objetivo o desenvolvimento de habilidades relacionadas à empatia, ao cuidado com o próximo, construção de vínculos afetivos, favorecendo a comunicação e a resolução de problemas. No jogo são apresentadas as seguintes situações: uma colega que está brincando sozinha no parque, uma criança que um amigo se machucou e outro precisa decidir o que fazer, uma colega que derrubou o material no chão e emprestar um brinquedo para a colega que está sem. A criança é convidada a comunicar o que faria naquela situação.

O segundo jogo aborda situações de convivência e regras no ambiente escolar, com foco na comunicação, seguimento de instruções e respeito às normas escolares. As situações incluem: emprestar materiais, dividir lanche com um colega, ficar em silêncio

quando a professora pedir, como reagir ao ser incomodada por um colega, e guardar o material quando a aula terminar. O foco está na comunicação de escolhas e na construção de estratégias para lidar com situações concretas do cotidiano escolar.



Jogo 1 - Amizade e Cuidado



Jogo 2 - Contexto Escolar

5.Considerações Finais

Os jogos digitais adaptados constituem recursos de Tecnologia Assistiva que favorecem a acessibilidade comunicacional e curricular, ampliando a participação, a interação e a aprendizagem de todas as crianças. Embora especialmente relevantes para estudantes elegíveis aos serviços da Educação Especial com necessidades complexas de comunicação, seus princípios de acessibilidade beneficiam toda a comunidade escolar e favorecem práticas pedagógicas mais inclusivas. Além disso, o uso de imagens geradas por Inteligência Artificial evidencia o potencial dessas tecnologias na produção de materiais pedagógicos inclusivos para o público infantil.

Como perspectivas futuras, planeja-se a disponibilização gratuita dos jogos a professores da Educação Infantil e da Educação Especial e sua aplicação em contextos escolares para avaliar sua usabilidade, acessibilidade e potencial de promover a comunicação, a participação e habilidades socioemocionais das crianças, além de investigar a percepção dos professores sobre o material.

6. Principais Referências

BEUKELMAN, D. R.; LIGHT, J. C. **Augmentative and alternative communication: supporting children and adults with complex communication needs**. 5. ed. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAST. **Universal design for learning guidelines version 2.2.** Wakefield, MA: CAST, 2018.

SEABRA JUNIOR, Manoel Osmar et al. (org.). **Jogos digitais e analógicos como tecnologia assistiva na educação especial**: modelos didático-metodológicos. Goiânia: Editora Sobama, 2024.