

REVISÃO PRELIMINAR DA LITERATURA SOBRE A UTILIZAÇÃO DA GAMEFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO

Pelotas, RS, Brasil 2023

CAMILA DA LUZ PERALTA¹; SÍGLIA PIMENTEL HOHER CAMARGO³

¹ Universidade Federal de Pelotas– camiladaluzperaltta@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas– sigliahoher@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

Ao refletir sobre a palavra autismo, diversas vezes vem à mente uma criança que esteja isolada no seu próprio mundo, que se diverte de uma forma estranha, que é inquieta e fica balançando o corpo de um lado para o outro. Porém, esse olhar é muito estreito, pois “quando nós falamos em autismo, estamos nos referindo a pessoas com habilidade absolutamente reveladoras, que calam fundo nossa alma, e nos fazem refletir sobre quem vive de fato alienado” (SILVA; GAIATO; REVELES, 2012, p.12).

Sabe-se que uma das maiores dificuldades de crianças com autismo é o desempenho com a comunicação. Dessa forma, há diversas pesquisas e estudos que têm por objetivo tentar buscar respostas e alternativas para saberem como melhorar essas dificuldades. Mas há diversas crianças que também apresentam outras dificuldades, tais como: compreensão e utilização de regras semânticas, pragmáticas, fonológicas e morfológicas (MARTINS, 2012).

Nesse sentido, a inclusão de crianças e adolescentes com autismo no Brasil está cada vez mais sendo uma realidade e mostrando as reais necessidades das políticas de inclusão. Sabe-se que é fundamental que os profissionais apresentem uma postura bastante flexível para atender todas as diferentes concepções sobre este assunto. Pois, sabemos que há diferentes maneiras de as crianças com autismo se comunicarem, se expressarem ou de se relacionarem com outras pessoas. Por isso, é de extrema relevância que os profissionais da educação busquem aprimorar suas experiências pedagógicas para que assim possam ampliar suas possibilidades no agora e também no futuro (PONCE; ABRÃO, 2019).

Em relação à inclusão de crianças com autismo, muitas vezes, o(a) professor(a) acaba se sentindo fracassado, porque nota que todos seus estudos muitas vezes não são suficientes para atingir as propostas pedagógicas exigidas (SALGADO, 2012). É fundamental que a educação seja pensada na singularidade de cada aluno, que o educador respeite as dificuldades dos educandos, mas sem deixar de ter um olhar que acredite que seus alunos tenham potenciais a serem desenvolvidos (PONCE; ABRÃO, 2019).

De acordo com Schmitz, Klemke e Spchet (2012), existe um diálogo da educação com a gamificação no processo de imersão de jogos, pois os alunos se tornam os protagonistas. Nessa perspectiva, acredita-se que os jogos fazem com que os estudantes fiquem motivados e engajados, mostrando que o processo de gamificação deve ser pensado para se trabalhar nas escolas com alunos autistas. Pois, por meio desse método os alunos poderão estar mais estimulados e consequentemente estarão mais autônomos no seu processo de aprendizagem.

Diante do discutido, buscar diminuir as barreiras existentes e fazer com que haja o engajamento e a motivação de crianças com autismo na aprendizagem de língua inglesa torna-se um grande objetivo a ser alcançado.

2. METODOLOGIA

Para este estudo foi realizado uma pesquisa bibliográfica nos seguintes periódicos: Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Dessa forma, este estudo buscou realizar uma pesquisa bibliográfica para analisar estudos que trouxessem práticas de engajamento estudantil em língua inglesa para alunos autistas.

Primeiramente, realizou-se uma pesquisa para verificar o que vem sendo discutido sobre as temáticas; gamificação, ensino de língua inglesa e autismo. Para a pesquisa foram usadas as seguintes palavras-chaves: “gamificação”, “ensino de língua inglesa” e “autismo”. Em um primeiro momento, utilizou-se para a pesquisa somente a palavra gamificação e foi possível encontrar 633 resultados, dentro destes estudos, observou-se que as pesquisas são recentes, não havendo nenhuma tese, apenas dissertações, sendo 97 da área de educação.

Logo após, foram utilizadas para a busca as palavras “gamificação” e “ensino de língua inglesa”, utilizando o conector *AND*, que foram encontrados apenas seis estudos, sendo cinco dissertações e apenas uma tese. Os estudos encontrados, abordam a gamificação pensada através das quatro habilidades (escrita, leitura, fala e escuta) da língua inglesa, tais como: Atividades gamificadas em aplicativos móveis: a forma de apresentação e as estratégias de ensino de léxico de inglês; Escrita em língua inglesa por meio da gamificação em uma plataforma virtual; Transformando o espaço da sala de aula de língua inglesa na escola pública com o desenvolvimento de expressão oral, sob o viés da pedagogia dos multiletramentos: uma intervenção com alunos do ensino médio em ilhas de aprendizagem (HILLESHEIM, 2021; PORTUGAL, 2019; TARTONI, 2021).

Através dos estudos citados acima, foi possível verificar que há benefícios da utilização da gamificação no processo de aprendizagem de língua inglesa. Posteriormente, buscaram-se nos periódicos citados anteriormente as palavras-chave; “autismo” AND “gamificação” AND “ensino de língua inglesa” OR “inglês”, porém não foi possível encontrar estudos que abordassem as três categoriais juntas. Vale ressaltar que as buscas foram realizadas somente em periódicos nacionais.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Assim, o trabalho descrito até aqui, favorece para o desenvolvimento de uma pesquisa por não haver estudos que abordem tal temática. Por fim, a escola precisa urgentemente adaptar-se as diversas medidas para ensinar seus alunos. Além disso, a relevância desta pesquisa aponta para a discussão de uma temática que não foi solucionada e que muitos professores de língua inglesa encontram dificuldades para saber como desenvolver suas aulas.

4. CONCLUSÕES

A relevância deste trabalho aponta para discussão de uma temática necessária para auxiliar os professores da rede básica. Dessa forma, segundo Camargo et. al (2020), existe uma preocupação por partes dos professores sobre a forma como ensinar alunos com autismo. Inúmeras vezes os materiais utilizados

não possuem uma relação direta com o que é ensinado para os demais em sala de aula. Assim, como perspectiva de estudos futuros, pretende-se expandir as buscas sobre gamificação e autismo para outras bases, principalmente internacionais para aprofundar a pesquisa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMARGO, Sígla; SILVA, Gabrielle; CRESPO, Renata; OLVEIRA, Calleb; MAGALHAES, Suelen. **Desafios no processo de escolarização de crianças com autismo no contexto inclusivo: diretrizes para formação continuada na perspectiva dos professores.** Educação no Brasil, p. 1-22.

MARTINS, Cláudia. **Face a face com o Autismo: será a Inclusão um mito ou uma realidade?**. 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação)- Escola Superior de Educação João de Jesus, Lisboa.

NUNES, Ana. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua.** Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em 28 de agosto de 2008.

PONCE, Joice; ABRAO, Jorge . **Autismo e inclusão no ensino regular: o olhar dos professores sobre esse processo.** Estilos clin. 2019, vol.24, n.2, pp. 342-357.

SALGADO, Andressa. **Impasses e passos na inclusão escolar de crianças autistas e psicóticas: o trabalho do professor e o olhar para o sujeito.** Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

SCHMITZ, Birgit; KLEMKE, Roland; SPECHT, Marcus. **Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: a literature review.** Journal Technology Enhanced Learning, 2012.

SILVA, Ana Beatriz; GAIATO, Mayra; REVELES, Leandro. **Mundo Singular: entenda o autismo.** Rio de Janeiro: Fontanar, 2012.