

EXERGAMES APLICADOS À ESTUDANTES COM AUTISMO COMO RECURSO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

Financiamento: FAPESP – processo nº 2015- 16651-6

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP, Presidente
Prudente - SP, Brasil.

Introdução: Os *Exergames* enquanto jogos de realidade virtual, podem ser utilizados como recurso de Tecnologia Assistiva para pessoas com paralisia cerebral e autismo, com o intuito de potencializar habilidades e capacidades motoras, cognitivas e sociais, além de motivar a prática de atividade física como esporte, jogos, dança entre outros permitindo uma conexão real com o mundo. **Objetivo:** Identificar e analisar *Exergames* à estudantes com paralisia cerebral e autismo como recurso de Tecnologia Assistiva. **Metodologia:** Trata-se de um estudo descritivo acerca do relato de experiência. Participaram do estudo cinco estudantes com paralisia cerebral, na faixa etária entre oito e 13 anos e seis estudantes com autismo entre 12 e 21 anos. Ambos atendidos numa entidade de Educação Especial do município do interior do estado de São Paulo. Os estudantes experienciaram cinco jogos virtuais: *Knect Adventures*; *Knect Sports I*; *Knect Sports II*; *Just Dance 2015* e *Just Dance 2016*. Foram realizados quatro meses de intervenções com um atendimento semanal e duração de uma hora. Para fins de coleta de dados foi utilizada a técnica de Filmagem com apoio de registro em Relatório de Campo. **Resultados:** O equipamento *Xbox 360* com *Kinect* e os jogos atraíram a atenção imediata e a curiosidade dos estudantes, além de constituir no primeiro contato com jogos de realidade virtual para alguns alunos. Também foram constatados os principais desafios no que tange a utilização dos jogos com as duas turmas. A partir das dificuldades apontadas foram elaboradas pelas pesquisadoras e colaboradores do estudo, recursos e estratégias, que ao serem aplicados, promoveram mudanças significativas no decorrer do atendimento e no comportamento dos participantes. **Considerações finais:** O uso dos *Exergames* aplicados à estudantes com paralisia cerebral e autismo é exequível e pode ser considerado como um recurso inovador e estimulante capaz de colaborar no processo de inclusão social desses indivíduos.

Palavras-chaves: Autismo. *Exergames*. Necessidades educacionais especiais. Recurso educacional.