



Título	Educação e Autismo – <i>Gamificar</i> e Incluir
Resumo	<p>O workshop “Educação e Autismo – <i>Gamificar</i> e Incluir”, fundamenta-se numa perspectiva inclusiva e de transformação dos espaços de aprendizagem por meio de <i>games</i> para estudantes com Transtorno do Espectro Autista. Objetiva-se apresentar os critérios de seleção/ adaptação de <i>games</i> e estratégias de <i>gamificação</i>, para o treino de competências e aquisição de novas habilidades de estudantes com autismo, a partir do protocolo: AGE “<i>Autism Game Education</i>”. Para este workshop foram sistematizados três momentos: 1) Introdução ao tema (conceituação: autismo – especificidades e características universais; <i>games</i>; <i>exergames</i>; <i>gamification</i> e Tecnologia Assistiva); 2) Apresentação dos critérios de seleção, adaptação, planejamento e aplicação de <i>games</i> a partir da <i>gamificação</i>; e 3) demonstração e experimentação de <i>exergames</i>. Ao término da oficina o participante será capaz de: 1) Compreender o conceito e a relevância dos <i>games</i>, <i>exergames</i> e <i>gamification</i> como possibilidade de inclusão escolar; e 2) Adquirir noções básicas de seleção, adaptação, planejamento e aplicação de <i>games</i> com o foco nas especificidades e características universais do estudante com autismo.</p>
Objetivos	<p>Apresentar critérios de seleção e adaptação de <i>games</i> e estratégias de <i>gamificação</i>, para o treino de competências e aquisição de novas habilidades de estudantes com autismo, a partir do protocolo: AGE “<i>Autism Game Education</i>”.</p> <p>Ao término da oficina o participante será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreender o conceito e a relevância dos <i>games</i>, <i>exergames</i> e <i>gamification</i> como possibilidade de inclusão escolar; - Adquirir noções básicas de seleção, adaptação, planejamento e aplicação de <i>games</i> com o foco nas especificidades e características universais do estudante com autismo.
Metodologia (teórica/prática)	<p>1º Momento – Introdução ao tema (conceituação):</p> <p>I. Autismo – especificidades e características universais do transtorno que podem “representar” obstáculos na sala de aula;</p>



- II. *Games e Exergames* – aplicações, funcionalidades e plataformas;
- III. Tecnologia Assistiva – categorias;
- IV. *Gamification* – estratégias e ações.

2º Momento – Apresentação dos critérios de seleção e adaptação:

I. Serão apresentados dois Estudos de Casos com a temática: “*Exergames* como recurso de Tecnologia Assistiva para estudante com autismo”. Após breve apresentação dos estudos, os participantes serão separados em 4 grupos de cinco participantes (dependo da quantidade de participantes), para analisarem os estudos apresentados quanto aos recursos, estratégias e adaptações que foram utilizados pelos pesquisadores responsáveis por cada estudo. Ao fim, os grupos apresentarão os resultados emergidos da análise para que em conjunto ocorra uma discussão geral mediada pelos responsáveis do workshop.

II. Seleção, adaptação, planejamento e aplicação de *games* a partir da *gamificação* (Protocolo AGE).

3º Momento – Demonstração e experimentação de *exergames*:

I. Os participantes serão convidados a experimentarem as adaptações e estratégias com *exergames* discutidas e apresentadas no decorrer do workshop.