

JOGOS SÉRIOS: ANÁLISE DE PERIÓDICOS SOBRE RECONHECIMENTO DE EMOÇÕES EM AUTISTAS

Michele Silva Ribeiro¹; Nathacha Souza da Silva²; Daieny Panhan Theodório³

1. Estudante do Curso de Psicologia; e-mail: micheles.ribeiro@hotmail.com
2. Estudante do Curso de Psicologia; e-mail: nathachassouza@gmail.com
3. Professor da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: daienytheodorio@umc.br

Área de Conhecimento: **Psicologia Estados; Subjetivos; Emoção**

Palavras-Chave: Autismo, Jogos Sérios, Reconhecimento de Emoções.

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é categorizado como um transtorno invasivo do desenvolvimento, definido pela apresentação de desenvolvimento anormal e ou implicado, que se manifesta antes dos três anos de idade (ANDRADE et al, 2011). Sendo um transtorno de neurodesenvolvimento que afeta fatores da comunicação, linguagem e aprendizado (KLIN, 2006). Apresentam dificuldade para interagir com outras pessoas, resistência em mudar suas rotinas, insistência com gestos idênticos, pouco contato visual e dificuldades em expressar suas necessidades (ANDRADE et al, 2011). Schwartzman (1995) descreve que indivíduos do espectro autista contam com falhas constitucionais das partes de ações e reações que envolvem afeto, o desenvolvimento das relações, contato visual, entre outras características. A capacidade de participar das interações sociais é o problema central do autismo, pois sua empatia é totalmente ausente no que diz respeito aos pensamentos e aos sentimentos dos outros (GAUDERER, 1997). Muitos dos jogos sérios foram desenvolvidos para a melhoria do desempenho de interações sociais em indivíduos com TEA, apesar de resultados empolgantes, o uso de jogos sérios em autistas, permanece limitado (GROSSARD, et al., 2017). O jogo sério é um veículo privilegiado de educação e favorece o processo de ensino aprendizagem (MENDES, 2015).

OBJETIVOS

Este estudo teve como objetivo a análise da produção científica, do Portal de Periódicos CAPES, relacionado a Jogos sérios, voltados para o reconhecimento de emoções em autistas. Para os objetivos específicos foram definidos o seguinte: analisar os objetivos dos Jogos sérios utilizados nos artigos; investigar o tipo de pesquisa utilizado, a faixa etária dos participantes e verificar se há comorbidades; verificar as áreas de atuação dos pesquisadores envolvidos; identificar artigos científicos sobre jogos sérios, que visam o reconhecimento de emoções em autistas.

MÉTODOLOGIA

Esse projeto teve alteração, estava preparado para a aplicação de um jogo sério para o reconhecimento das emoções em crianças com autismo. O jogo faz parte de uma pesquisa da profa. Márcia Bissaco (BISSACO et al, 2015) do programa de pós-graduação, porém o projeto foi inserido na plataforma CONEP (Conselho Nacional de Saúde) e a aprovação está sendo aguardada para o desenvolvimento da pesquisa, com isso as pesquisadoras recorreram a alteração do projeto, para o desenvolvimento de uma revisão integrativa. O levantamento bibliográfico foi realizado na base de dados de periódicos CAPES, por meio de uma busca avançada, com as palavras-chave: Autism (Autismo) e Serious Games (Jogos Sérios), foi delimitada e selecionados apenas artigos entre 2015 a 2017, em inglês. Foram

encontrados um total de 253 artigos, em que foram utilizados apenas 9 artigos, pois os critérios de exclusão foram: artigos que mencionavam apenas autismo, sem jogos sérios; artigos que mencionassem apenas jogos sérios, sem autismo; artigos incompletos; artigos em outra língua sem ser o inglês; livros; revistas; simpósios; teses e dissertações. Não foi possível encontrar artigos nacionais nesta base com os mesmos descritores, com isso foram selecionados artigos em inglês para a revisão. Após a seleção dos artigos, foi realizada uma tabulação e análise de dados a partir das variáveis acima descritas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base nos 9 artigos buscou-se analisar os artigos e tabular os dados, seguem ilustrados em tabelas.

Tabela 1- Conhecimento de emoções

Categorias	f	%
Sim	4	44,44
Não	5	55,55
Total	9	99,99

Com base nos artigos selecionados, 55,55% dos artigos utilizados não visavam o reconhecimento de emoções em crianças com autismo, (vide Tabela 1) e 44,44% eram direcionados ao reconhecimento de emoções. De acordo com Fraga (2009) pessoas com autismo possuem uma defasagem na habilidade em compreender e reconhecer emoções, desta forma, pode-se desenvolver essa capacidade de maneira que a pessoa possa vivenciar a experiência e treinar o reconhecimento das expressões faciais com a utilização de jogos sérios.

De acordo com os dados obtidos, a área de atuação dos pesquisadores nos artigos selecionados tem predomínio da Psiquiatria com 66,66% com jogos sérios e reconhecimento de emoções em autistas, logo a engenharia da computação com 22,22% e a enfermagem com 11,11% (n=1). Com os dados acima, foi possível observar a defasagem de profissionais da psicologia nos artigos utilizados para pesquisa. De acordo com Cruces (2008) a pesquisa tem fundamental importância para a formação do profissional psicólogo, preparando bons pesquisadores, também estão formando profissionais capazes de questionar, levantar hipóteses e observar. A partir dos dados obtidos sobre o tipo de pesquisa dos artigos analisados, foi possível observar que a pesquisa experimental foi utilizada com maior frequência 55% (n=5), enquanto a pesquisa bibliográfica e exploratória 22,22% cada (n=2). Em relação a idade dos participantes, a faixa etária de 0-12 foi utilizada com maior frequência pelos pesquisadores 55,55% (n=5), seguida por 13-18, +18 e 7-80 11,11% cada. Pode-se observar que 66,66% dos artigos utilizados (n=6) não foram empregados autismo com comorbidade, e 33,33% (n=3) não foi possível identificar.

Tabela 2- Objetivo do jogo

Categorias	f	%
Conscientização e perspectiva de cuidado	1	11,11
Estratégia de aprendizagem	4	44,44
Reconhecimento de emoções	2	22,22
Habilidades sociais	2	22,22
Total	9	99,99

A partir da Tabela 2, é possível observar que jogos sérios com estratégia de aprendizagem obtiveram 44,44% da amostra (n=4). Reconhecimento de emoções e habilidades sociais 22,22% cada (n=2) e conscientização e perspectiva de cuidado 11,11% (n=1). O Serious Games é um jogo, tendo como principal objetivo a educação, que desenvolve a motivação dos usuários por meio de suas características lúdicas a conteúdo específico, onde o uso de jogos sérios para promoção a saúde é promissor e bem aceito pelo público, sendo necessário o desenvolvimento e maior incentivo em pesquisas na área de jogos em prol do progresso a saúde (DIAS et al., 2017). Com base nos artigos selecionados, 55,55% (n=5) dos artigos utilizados não visavam o conhecimento de emoções em crianças com autismo e 44,44% (n=4) eram direcionados ao reconhecimento de emoções a partir dos jogos sérios. Os artigos utilizados para pesquisa foram de língua Inglesa, a base de dados CAPES não disponibilizou periódicos com os descritores: “autismo and jogos sérios” na língua portuguesa. Desta forma, 66,66% (n=6) dos artigos utilizados foram produzidos no Reino Unido, 22,22% (n=2) foram da França e 11,11% (n=1) Coréia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os objetivos, verificou-se a escassez de periódicos produzidos por pesquisadores brasileiros sobre jogos sérios, por meio da plataforma de periódicos CAPES, que trabalham com o tema proposto. Como também é preciso atentar-se aos profissionais psicólogos a necessidade no desenvolvimento de pesquisas voltadas aos jogos sérios em benefícios aos indivíduos autistas e ao aprimoramento de novas técnicas, métodos de trabalho, principalmente com objetivos voltados ao aprimoramento de reconhecimento de emoções, no qual é possível alcançar resultados com mais facilidade, por meio da ludicidade. Notou-se que a maior parte das pesquisas analisadas são do tipo experimental, que tem como objetivo analisar e formular hipóteses, decorrentes de problemas e possibilidades que os indivíduos com autismo vivenciam, com intuito de obterem novos resultados, propiciar futuras possibilidades de ensino e aprendizagem com a utilização de novas tecnologias desenvolvidas usando os jogos sérios. Como exposto na pesquisa, os artigos analisados voltam-se para crianças com autismo, sendo a minoria de pesquisas realizadas sobre adolescentes ou autistas adultos, dificultando uma melhor compreensão de dificuldades e vivências destes indivíduos. Como também a extrema necessidade do desenvolvimento de periódicos científicos, para o aperfeiçoamento de educadores e profissionais da área da saúde que buscam novas informações e capacitações.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Andréa Costa de. et al. O Autismo e o brincar: um estudo de caso a partir de acompanhamento em grupo psicoterapêutico. *revistahugv - Revista do Hospital Universitário Getúlio Vargas* v.10. n. 2 jul./dez. – 2011.

BISSACO, M. A. S.; ALMEIDA, L. M.; RODRIGUES, S. C. M.; GODINHO, T. L. Desenvolvimento de jogo computadorizado para aumentar a habilidade de comunicação de crianças com transtorno do espectro do autismo. Pesquisa em andamento financiada pela FAPESP, 2015. **Universidade de Mogi das Cruzes**, SP.

DIAS, David. Uso de serious games para enfrentamento da obesidade infantil: revisão integrativa da literatura. *Texto & contexto enfermagem*. **Universidade Federal de Santa Catarina**. Santa Catarina, vol. 26, n. 1, p. 1-10, 2017.

FRAGA, Maria Nilda Nabarrete. Ensino de habilidades emocionais para pessoas autistas. **Fundação Universidade Estadual de Maringá**. Maringá, 2009.

GAUDERER, Christian. Autismo e outros atrasos do desenvolvimento, guia prático para Pais e Profissionais. **Livraria e Editora Revinter Ltda**. 2ª ed. Rio de Janeiro, 1997.

GROSSARD, Charline. Et., Al. Serious games to teach social interactions and emotions to individuals with autism spectrum disorders (ASD). **Elsevier Ltd.** Allrightsreserved. *Computers&Education* 113. France, 195 – 211, 2017.

KLIN, A. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral. **Revista Brasileira de Psiquiatria**. São Paulo , v. 28, supl. 1, p. s3-s11, Maio de 2006 . Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151644462006000500002&Ing=en&nrm=iso. Acesso em: 15 de maio de 2017.

MENDES, Maria Aline Silva. A importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças autistas. Monografia- PED/IP- UnB/UAB. **Universidade de Brasília**. Brasília. 2015.

SCHWARTZMAN, José Salomão. **Autismo Infantil**. Memnon Edições Científicas Ltda. São Paulo, 1995.

VALLE CRUCES, Alacir Villa. A pesquisa na formação de psicólogos brasileiros e suas políticas públicas. Bol. - **Acad. Paul. Psicol.** São Paulo, v. 28, n. 2, p. 240-255, dez. 2008.