



**21º Congresso de Iniciação Científica**

**UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA TIMOCCO COM CRIANÇAS NO ENSINO INFANTIL:  
VALIDAÇÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

**Autor(es)**

---

THAIS PERES ALVES

**Orientador(es)**

---

RUTE ESTANISLAVA TOLOCKA

**Apoio Financeiro**

---

PIBIC/CNPq

**Resumo Simplificado**

---

**Introdução:** Os jogos interativos estão cada vez mais nos centros de reabilitação pediátrica e isso aumenta a necessidade de estudos com esses jogos. **Objetivo:** Verificar se a plataforma Timocco é adequada para oferecer vivências em jogos interativos para crianças brasileiras; observar se o ambiente produzido é propício ao desenvolvimento infantil e reabilitação infantil, identificando manifestação de aspectos psico-sociais e motores os jogos interativos com a plataforma. **Materiais e métodos:** Foram convidadas crianças que estivessem de acordo com o critério de inclusão, que são:as matriculada em uma IEI, da rede municipal de ensino de Piracicaba; ou que eram atendidas na Clínica de Fisioterapia da UNIMEP; que possuam atraso no desenvolvimento causado por: Paralisia Cerebral, Perturbação de Hiperatividade e Déficit de Atenção, Transtorno Global do Desenvolvimento, Perturbações do Espectro do Autismo e outros problemas motores e cognitivos; que apresentavam compreensão das informações; que apresentavam movimento dos membros superiores; que os pais ou responsáveis assinaram TCLE. As crianças foram atendidas individualmente e houve possibilidade de interagir com a plataforma para conhecimento do jogo, teve duração de 20/25', foi filmado para verificação de: aspectos psicológicos:a criança manifestou motivação por qual jogo, manifestou alguma das emoções básicas ao ser humano: alegria, tristeza, raiva, surpresa, nojo, apatia; Aspectos sociais: interação com o pesquisador; respeitou as regras do jogo, se opinou; aspectos motores: ficou sentada e realizou apenas os movimentos induzidos pelos jogos com controle motor ou se movimentou para além do jogo e que tipos de habilidades motoras a utilizou; intercorrências na sessão, interrupções solicitadas; concentração e atenção. Utilizou a câmara Sony Digital 7.2 V. a 1 metro de distância da criança em diagonal com o computador e a criança a um metro de distância do computador. **Considerações éticas:** O estudo atende às normas da portaria CNS 466/12 do Conselho Nacional de Saúde, portanto todos os pais ou responsáveis por estas crianças serão devidamente informados dos objetivos, procedimentos e análises do mesmo, através de reuniões de esclarecimento. Todos os responsáveis assinaram o TCLE, que foi coletado no local, e esclareceu-se possíveis dúvidas sobre o estudo. **Confidencialidade dos dados:** Todas as informações que dizem respeito a identidade e dados coletados serão mantidas em sigilo, utilizados para fins didáticos e de pesquisa. Os documentos serão acessados apenas pelos pesquisadores envolvidos no projeto. **Resultado:** Foi observada a primeira sessão de oito crianças, os jogos mais jogados foram: balões e álbum de fotos e banho de espuma, crianças apresentaram motivação; um grande contato com o pesquisador e foram necessárias algumas adaptações. Houve respeito das regras e houve interferência externa. **Conclusão:** O jogo demonstrou resultado positivo e sua utilização pode ser importante à reabilitação pediátrica, proporciona oportunidade para o movimento, coordenação motora, interação com o mundo virtual, motivação para realizar os movimentos que auxiliam na reabilitação e critério de avaliação. O Software apresentou falhas no momento de reportar os resultados.

