CanGame Maker 1.0

Manual de Uso

SUMÁRIO

Apresentação 3

Manual 10

Passo 1 | Buscar Aplicativo 11

Passo 2 | Instalação 12

Passo 3 | Perfil de Usuário 13

Passo 4 | Criar PEC 15

Passo 5 | Jogar PEC 17

Passo 6 | Criar Rotina 19

APRESENTAÇÃO

Olá , sou **Eraldo Guerra**. Resido em Recife, no Estado de Pernambuco, Brasil. Tenho 37 anos e sou Mestre em Engenharia de Software pelo CESAR.EDU. No início de meu Mestrado, no percorrer da escolha de meu objeto de estudo e projeto, obtive o primeiro contato com o universo autista. Por não possuir parentes, conhecidos ou amigos com Autismo, conhecia muito pouco sobre o assunto, porém meu interesse foi imediato a partir do início das minhas pesquisas sobre o tema. Me aprofundando no assunto, meu interesse passou a ser cada vez maior e se uniu ao meu ideal nessa trajetória que percorro desde então, culminando no projeto CanGame Maker. E como foi que tudo aconteceu? Minha intenção era pesquisar e desenvolver um projeto que proporcionasse um benefício real para as pessoas que o utilizassem e não somente um objeto de estudo acadêmico e científico. Assim, pesquisando e me dedicando ao tema, fui oportunizado a conhecer a **história de Carly Fleischmann**. Essa história real me inspirou e motivou ainda mais a pensar e concluir que a tecnologia poderia ser um facilitador. A partir desse momento, a cada dia que me debruçava sobre o assunto, me sentia sensibilizado com as “dores“, sonhos, dificuldades vivenciadas por esses indivíduos e seus familiares. Isso intensificou o meu desejo de realizar esse projeto grande e lindo! Sentia-me muito feliz com essa escolha, de forma que imediatamente levei a proposta ao meu orientador. A partir de então, iniciava a caminhada para esse projeto!

Em 2011, iniciei minha pesquisa, entendendo os métodos de tratamento, as questões comportamentais a partir dos artigos científicos baseados

em evidências nacionais e internacionais e reafirmei a minha certeza: a utilização da tecnologia é um recurso eficaz para facilitar o aprendizado formal e informal necessário a todo indivíduo, sendo de importância para esses indivíduos. Na certeza de que estava desenvolvendo um caminho certo, obtive o apoio de vários profissionais das diversas áreas da saúde e educação e pais, que com suas experiências profissionais e vivências com estes indivíduos, agregaram a este projeto evidências que contribuíram para o atual momento deste projeto.

Em 2012, surgiu o primeiro projeto: o **CanGame**. A escolha desse nome veio baseado na leitura de textos e artigos, que transmitiam a ideia que o autista era impossibilitado de viver em sociedade ou de forma autônoma. Eu não concordava com essa ideia é queria provar que isto estava errado. Eu acreditava e ainda hoje permaneço, que acima de tudo com disponibilidade, afeto e dedicação associado aos recursos e estratégias corretas de tratamento, poderia se modificar esse pensamento. Então esse foi meu primeiro objetivo! O de construir e propiciar um recurso eficaz e prazeroso, de fácil entendimento e utilização e acima de tudo, que pudesse ser utilizado por todas as pessoas de diferentes classes sociais, trazendo alegrias e encantamento. Ele precisava ser prazeroso, divertido e exercer sua maior função de aprendizado. Então, unindo tudo isso, como um passe de mágica, surgiu o nome: **CanGame, que pelo ato de brincar você pode mudar sua história de vida!**

O primeiro projeto foi baseado no uso do Microsoft Kinect, onde era um jogo com 4 personagens que precisavam da sua ajuda para realizar atividades do cotidiano. Assim que a **primeira versão** ficou pronta, fomos testar, com diversos autistas de várias regiões do Brasil e faixa etária diferente. Os testes apresentaram resultados maravilhosos e entusiasmantes como visto no vídeo anterior. O que permitiu diversas

publicações científicas nacionais e internacionais, prêmios e o apoio de muitas pessoas conceituadas. Mas nem tudo são flores e infelizmente naquele momento não conseguimos dar continuidade ao projeto. Contudo meu sonho não, pois era mais forte que as dificuldades!!! Tinha muita força e vontade, mas eu precisava fazer com que as pessoas acreditassem nesse sonho é desejassem dividi-lo e realizá-lo comigo. Então, permaneci com entusiasmo na busca dessas pessoas. Algumas acabaram desistindo, pois nesse momento ainda não havia retorno financeiro. Eu não desistia, mesmo que só, pois continuo ainda a contar com o apoio de diversas mães e profissionais que acreditam nesse projeto é sonho pessoal. Esse **carinho e credibilidade** que recebo me impulsiona a continuar lutando!

Até que meu andar só teve um fim, encontrei um aluno, um amigo que se tornou parte de mim no sonho do **CanGame**. Acreditou, apostou, sonhou e começamos a enxergar juntos o que estávamos fazendo e o que iriamos fazer. O quanto nosso sonho poderia ajudar a milhões de pessoas. E hoje só tenho a agradecer a todos os anjos que apareceram em minha vida, principalmente ao anjo Gabriel. Que no meu caso é **Gabriel Lourenço**, um anjo que teve confiada uma missão. Me apoiar, ajudar e inspirar a continuarmos juntos fazendo nossa parte por um mundo melhor!

Já se passaram 5 anos e atualmente estou disponibilizando uma versão móbile do **CanGame**, chamada **CanGame Maker**. O principal objetivo dessa versão é permitir a construção de forma personalizada de todo o material de aprendizado de cada indivíduo. É possível utilizar recursos de imagem, áudio, texto e vídeo que contribuam para o tratamento de cada indivíduo. Por ser personalizado, o **CanGame Maker** pode ser utilizado

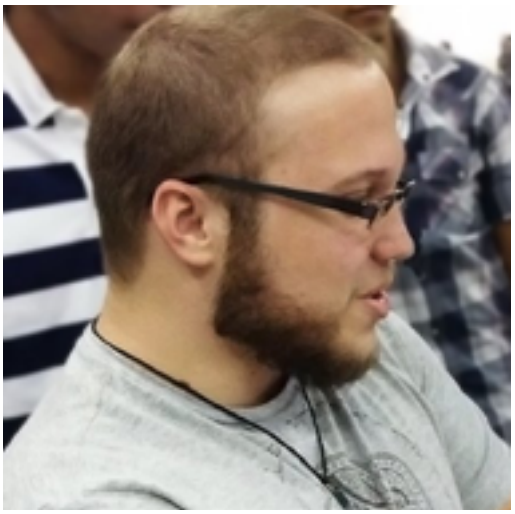
para qualquer fase da vida do indivíduo autista (criança, jovem e adulto) e com diversos fins (rotina de aprendizado, comunicação, emprego apoiado, educação inclusiva e outros) , sem gerar qualquer tipo de constrangimento social.

Acredito que o **CanGame Maker** além de ser a realização de um sonho e ter ao longo deste tempo sido respaldado de aceitação e credibilidade, tem todo os requisitos para se tornar um disparador de grandes mudanças!! Com a venda desse aplicativo, poderei financiar novos projetos que já se encontram em fase de estudos e ajustes e que possam ser cada vez mais esPECíficos, benéficos e que atendam às necessidades diferenciadas de outras patologias como o TDAH, TRANSTORNOS DE APRENDIZAGEM e Síndromes que tragam comprometimentos de ordem social, educacional e global. Este sonho estaria completo com o desejo de construir um **Centro de Desenvolvimento de Tecnologia Social**, onde possamos desenvolver softwares e aplicativos para beneficiar a sociedade. Além disso, promover a capacitação de Autistas e qualquer outra patologia que necessite de auxílio para serem capacitaras para o mercado de trabalho em áreas de games, animação, música e outros (clique aqui). Fazer a inserção no mercado de trabalho e vida prática e social com parcerias estabelecidas e com isso propiciar e acompanhar seu desenvolvimento. Sendo assim, em um futuro próximo, esse mesmo indivíduo que passou pelo centro, se torne um multiplicador do seu conhecimento, experiência e um exemplo de superação e inspiração para outros. Por que não sonhar e acreditar que pode ser realizado é dar certo? Ter vários centros como este pelo mundo?

E nesse novo sonho, contamos com mais duas pessoas maravilhosas. Que só somaram e acreditara muito no nosso sonho. Onde buscam dedicar seu tempo, conhecimento, esforço para fazer o bem a milhares de famílias, crianças pelo mundo. Pois como nós, sabem o grande valor de um sorriso!

Muito obrigado por toda ajuda e por fazer parte desse sonho! **Igor Morais** e **Renato Araújo** nosso esforço, nossa dedicação vai valer muito a pena. Pois cada dia de escolha que vocês fizeram, em optar em continuar no **CanGame** em se preocupar com o próximo. Foi um sorriso de um autista que despertamos, que será beneficiado pelo nosso aplicativo!

Igor Morais



Renato Araújo

Para que tudo isso aconteça, preciso que esse meu sonho seja dividido, compartilhado e acreditado por todos vocês! Divulguem esse manual e o aplicativo. Assim, mais pessoas poderão conhecê-lo, comprá-lo e fazer chegar a todos os pais, mães, educadores e profissionais de saúde que desejam uma melhor qualidade de vida e sobretudo, oportunidade diferenciada na contribuição do desenvolvimento desses indivíduos. Com certeza, muitos sorrisos virão !!!!!! Os profissionais e famílias envolvidas em todo esse processo de desenvolvimento desses indivíduos, sabem da importância de um sorriso familiar, que espera com ansiedade pelas primeiras palavras ou a importância de se estabelecer uma comunicação alternativa, que propicie ajustes as habilidades sociais e comportamentais sociais ajustados. Muitos já sofreram *bullying* ou já foram excluídos em algum momento de sua trajetória.

Qualquer pessoa pode comprar o aplicativo é oferecer ou presentear

a um indivíduo ou familiar que se beneficiem desse projeto (**CanGame Maker**). Basta acreditar e querer ajudar.

Nesses 5 anos aprendi muito. Revi conceitos e hoje tenho amigos autistas (o que não tinha antes) e parcerias com ótimos profissionais que dividiram comigo seu saber. Me fizeram uma pessoa melhor! Aprendi a ver o mundo de uma forma diferente e não pense que estou querendo mudar a forma que eles veem o mundo! Pelo contrário! Quero ser um instrumento que sensibilize o mundo a enxergar estes indivíduos. Toda essa forma de pensar, de entender o universo autista, o mundo e a me sensibilizar tenho a agradecer a **Dra. Andrea Michaela**. Que é mentora, colaboradora, amiga, parceira. Muito obrigado por acreditar, ouvir e colaborar muito com todo o projeto! Que o CanGame Maker possa contribuir muito!

Dra. Andrea Michaela

Eu dei o primeiro passo. O segundo é com você! Vamos caminhar juntos?

Ao baixar o aplicativo tire uma foto com o CanGame Maker no seu celular e mande para nós! Queremos colocar em nosso mural de agradecimento. Envie para o e-mail: CanGameautism@gmail.com

Obrigado,

Eraldo Guerra
(CEO e Fundador)

MANUAL

O **CanGame Maker** é um aplicativo para celulares *Android* (em breve Windows Phone e IOS). É um aplicativo para o tratamento, aprendizado, desenvolvimento cognitivo e social por meio de rotinas de aprendizado personalizaras! A proposta é que essa personalização permita criar conteúdo esPECífico para o usuário, utilizando fotos, textos de apoio, áudio e vídeo na sequência que forem mais apropriadas para utilizar o conhecimento cognitivo e social. O mesmo pode ser utilizado por pais, educadores e profissionais de saúde que acompanham o desenvolvimento desses indivíduos. Através da criação de rotinas de aprendizado sociais, de comunicação, do emprego apoiado, da educação inclusiva, da vida diária e em tudo que sua criatividade permitir e o indivíduo precisar. Tudo isso sem qualquer tipo de constrangimento social e com registros da evolução do tratamento.

CanGame Maker é um instrumento de aprendizado personalizado para Autistas, TDAH, déficit de Atenção, Transtornos que envolvem o aprendizado e etc. Vamos entender seu funcionamento abaixo. Além desse manual estamos criando um **canal de vídeo**, onde todos que utilizam o **CanGame Maker** vão poder postar vídeos com exemplos de suas atividades realizadas. Acredito que essas ações, poderão ajudar a todos que usam e possuem dificuldades de criar suas atividades.

PASSO 1 | BUSCAR APLICATIVO

Utilizando seu Smartphone Android, acesse a Play Store (loja de aplicativo) e inicie a busca pelo **CanGame Maker**. O aplicativo é o primeiro da lista, clique nele e espere carregar a página do mesmo (figura1).

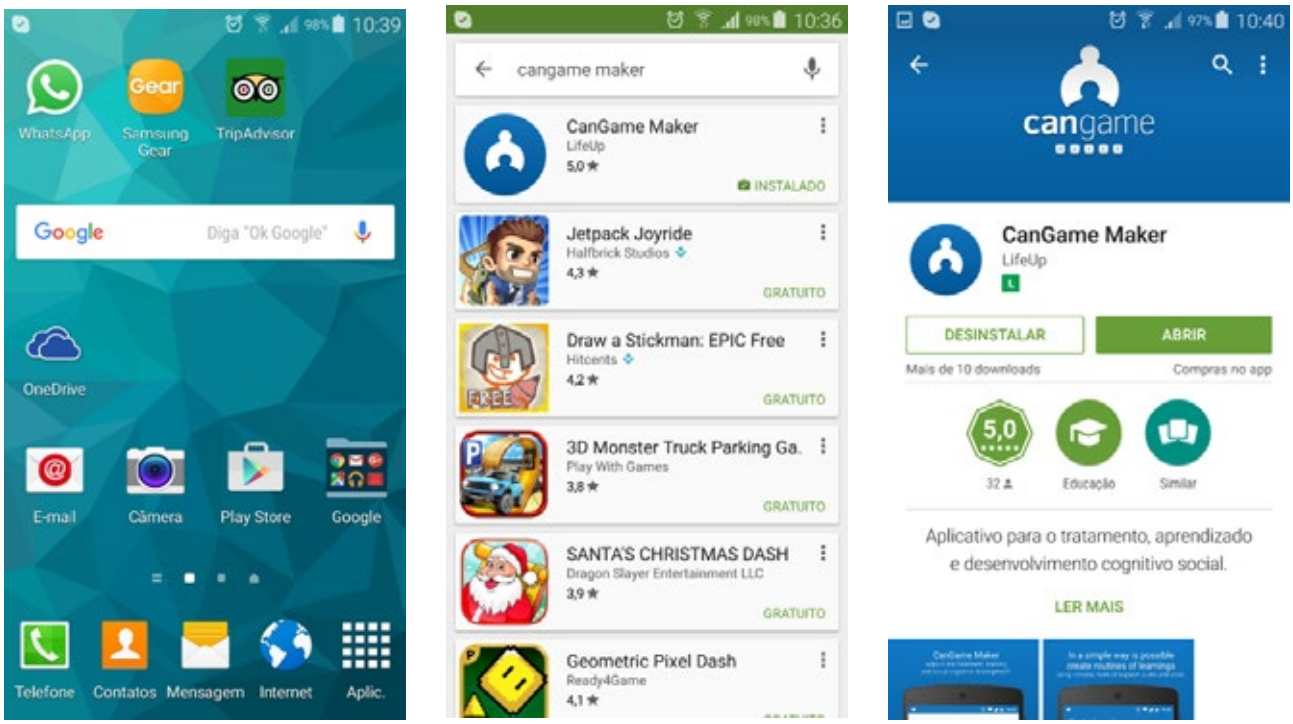


Figura 1 – Primeiro passo a ser realizado para adquirir o CanGame Maker.

PASSO 2 | INSTALAÇÃO

Ao abrir a tela do **CanGame Maker**, você vai encontrar a opção comprar. Como já possuo o aplicativo para quem baixa pela primeira vez, pode mudar algo. Agora é só clicar e seguir o procedimento da Play Store. Feito isso é aguardar que o mesmo seja iniciado o download. Essa versão ela funciona em diversos idiomas, pois foi configurada para reconhecer o idioma nativo do smartphone (figura 2).

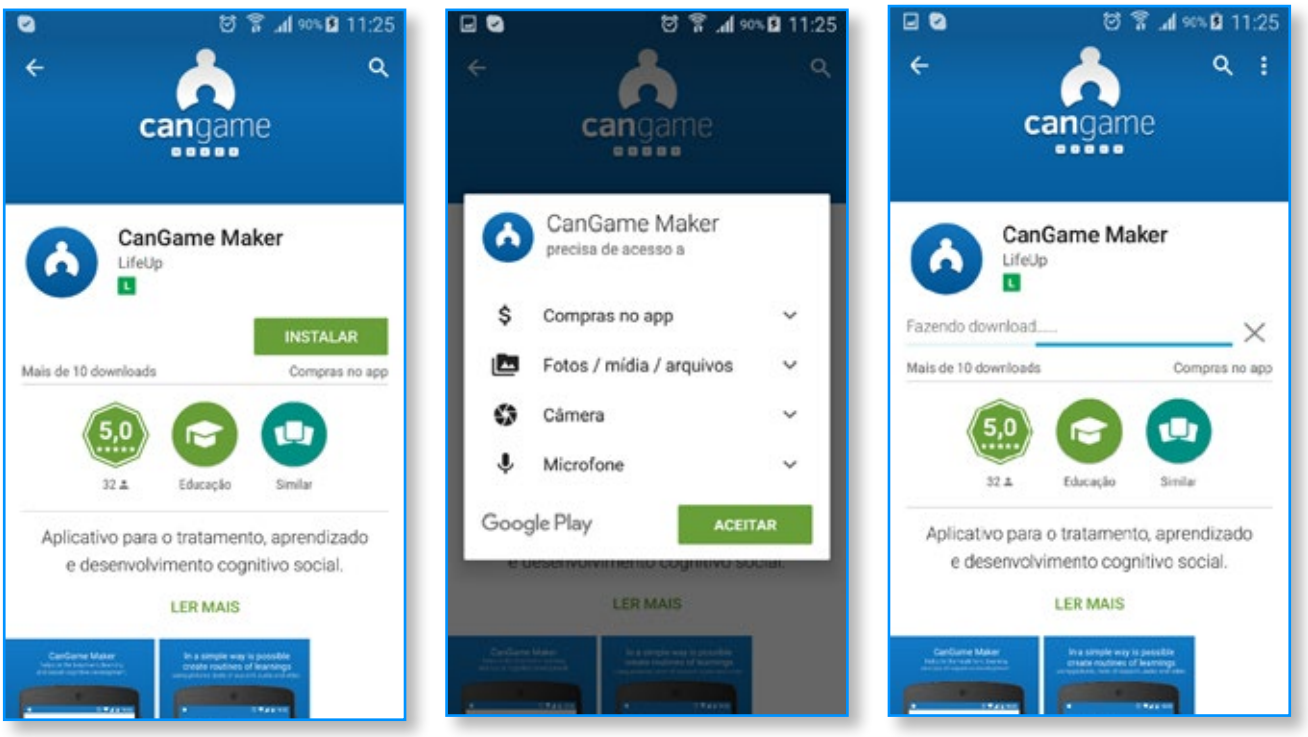
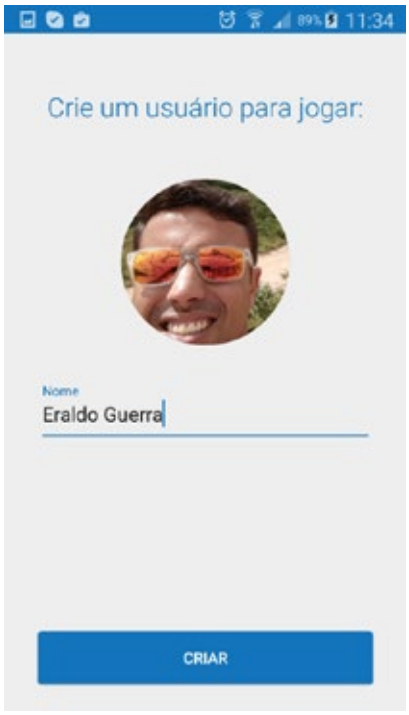


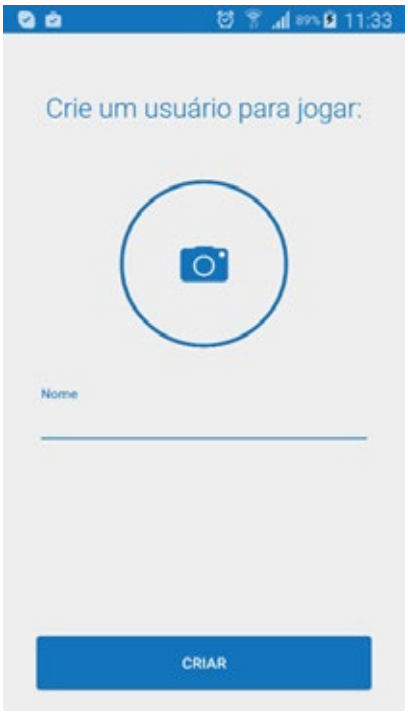
Figura 2 – Compra do CanGame Maker.

PASSO 3 | PERFIL DE USUÁRIO

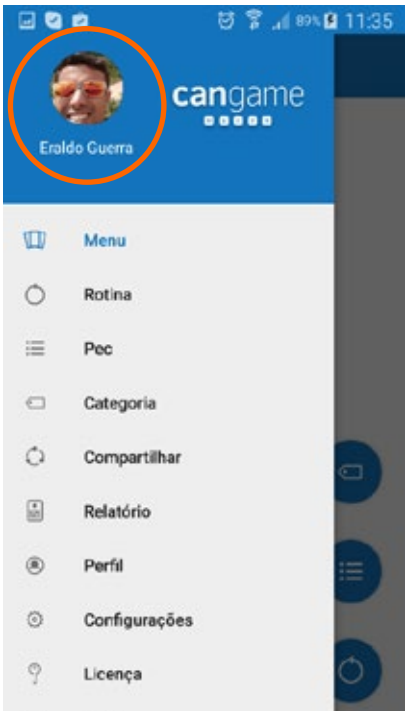
Agora, após o download completo vamos aprender a usar. O ícone do **CanGame Maker** será criado em sua área de trabalho (do smartphone). Clique nesse ícone e espere chegar a tela do perfil do usuário. Esse perfil é da pessoa que vai utilizar o **CanGame Maker** como ferramenta de aprendizado ou tratamento, podendo ser Autista, TDAH, Dificuldade de Aprendizado, Déficit de Atenção e outros. Coloque a foto, para ajudar na identificação, seja por uma foto da câmera ou usar uma foto da biblioteca do smartphone. Tal identificação irá contribuir no caso de mais de um usuário do **CanGame Maker** no mesmo smartphone. Existe essa preocupação , no caso de uso do aplicativo em uma escola, clinica, hospital, ONG e até por profissionais autônomos. A identificação é importante para que as rotinas criadas, o acompanhamento do aprendizado e outros fatores sejam esPECíficos, de cada pessoa. Evitando que por acidente resultados sejam misturados e até mesmo o tratamento. No caso de precisar trocar o perfil do usuário, basta ir no **Menu** e clicar na opção **Sair**. Uma nova tela irá abrir, permitindo excluir o perfil existente ou adicionar um novo perfil. De forma gratuita é possível adicionar até três perfis, por aplicativo.



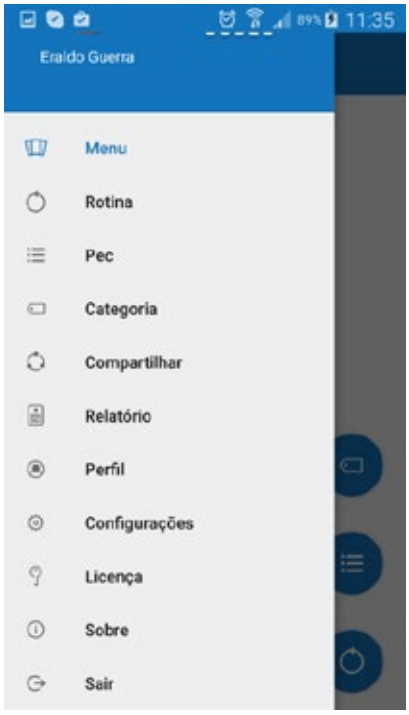
Criar perfil, clicar na camêra e digitar nome



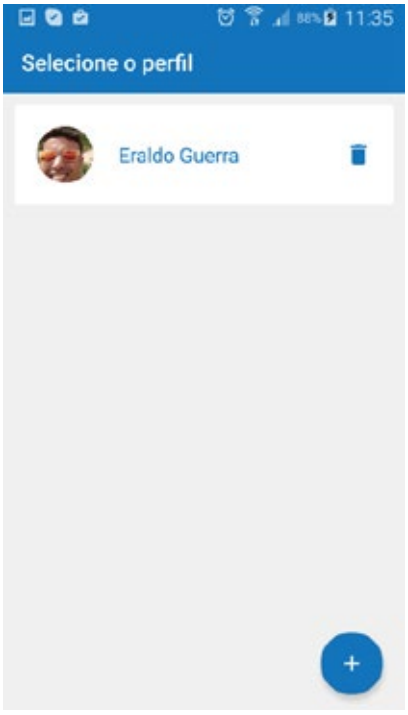
Perfil criado, cicar em CRIAR.



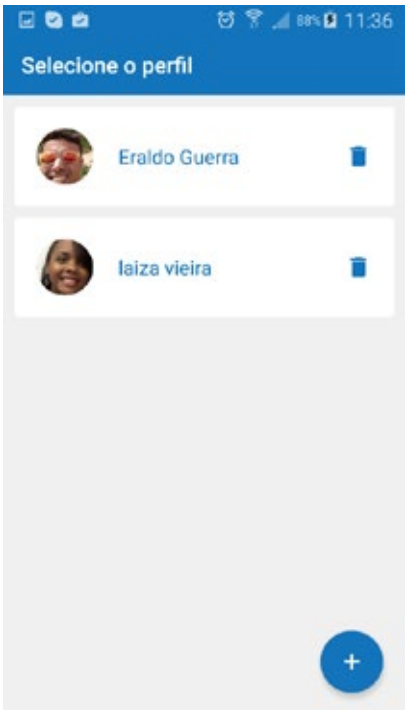
Confirmar perfil criado.



Trocar de perfil



Adcionar um novo perfil

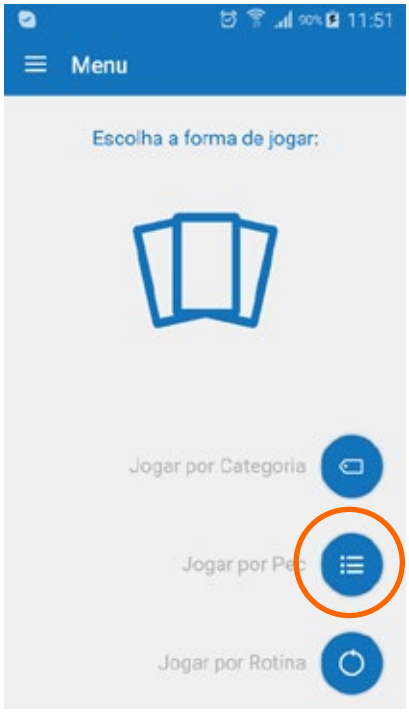


Excluir perfil já existente

Figura 3 – Criar perfil de um ou mais usuários.

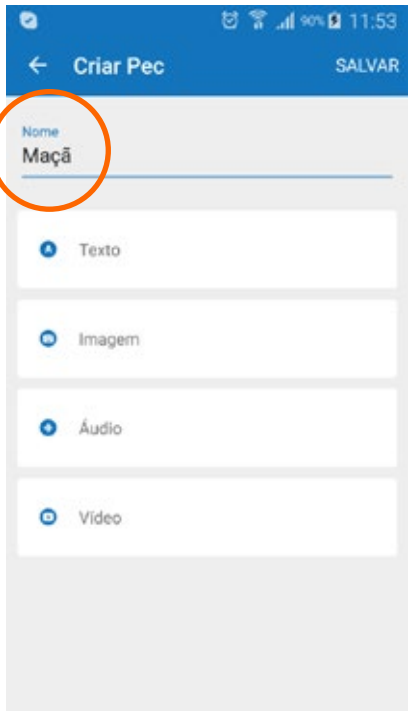
PASSO 4 | CRIAR PEC

Após a criação do perfil, vamos criar uma PEC (figura 4 e 5).



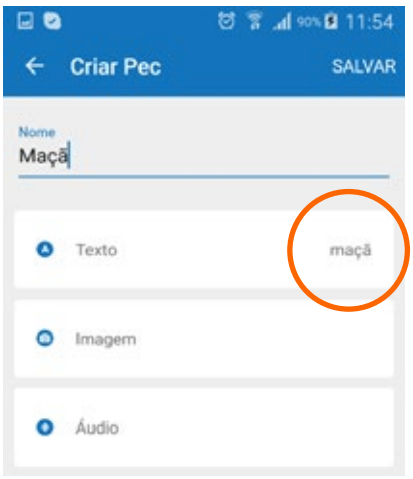
Inicie o jogo por PEC, basta clicar.

Você possui as opções: **Criar PEC** (+) e **Jogar**, Caso já possua alguma PEC (>). Selecione **Criar PEC**.

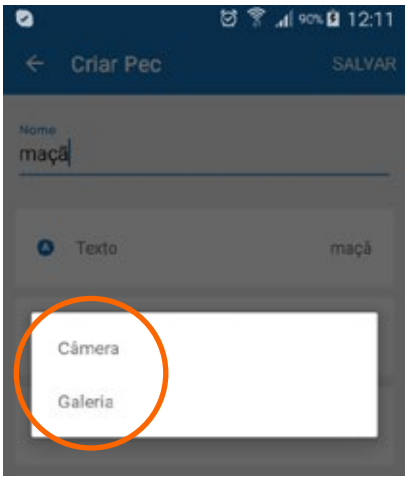


Ao criar preciso definir um nome para a PEC, aqui sugerido Maçã.

Ao clicar em texto, vou digitar o texto que será exibido para o aprendizado.

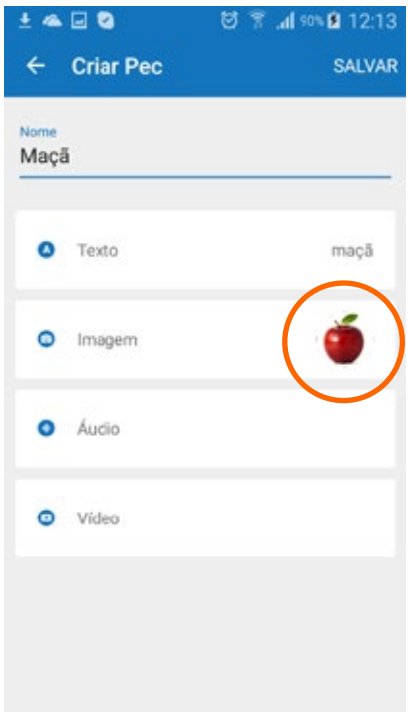


O resultado é o uso do recurso texto.

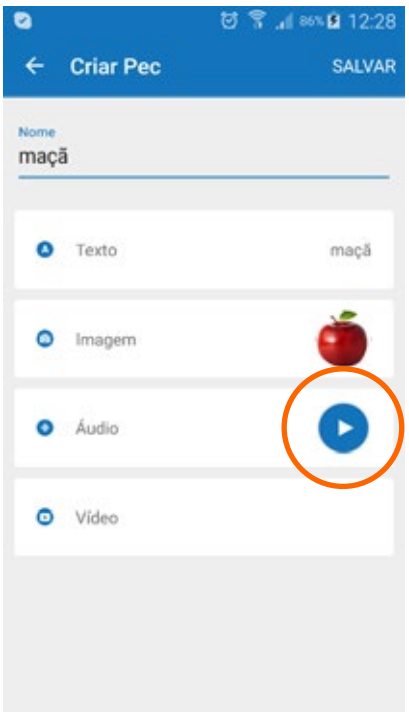


Se desejar posso usar o recurso imagem e escolher uma imagem da galeria ou tirar uma foto.

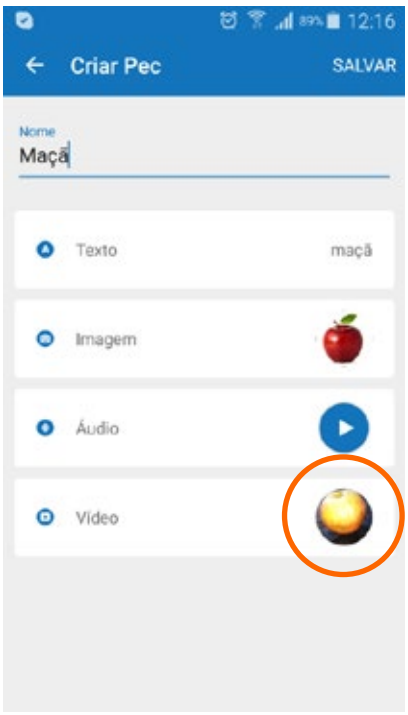
Figura 4 – Criando PEC's de aprendizado.



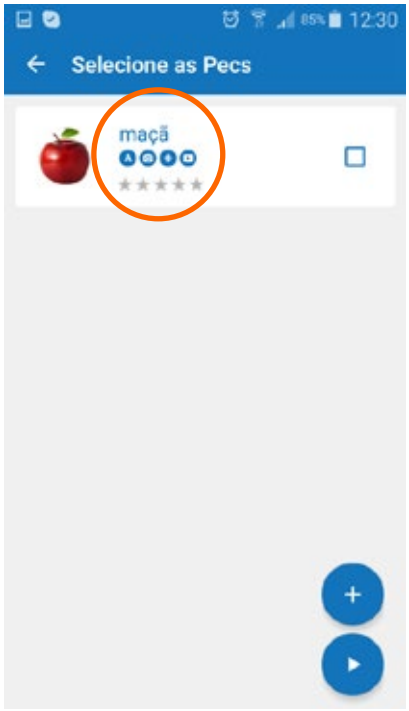
O resultado da escolha da imagem será exibido.



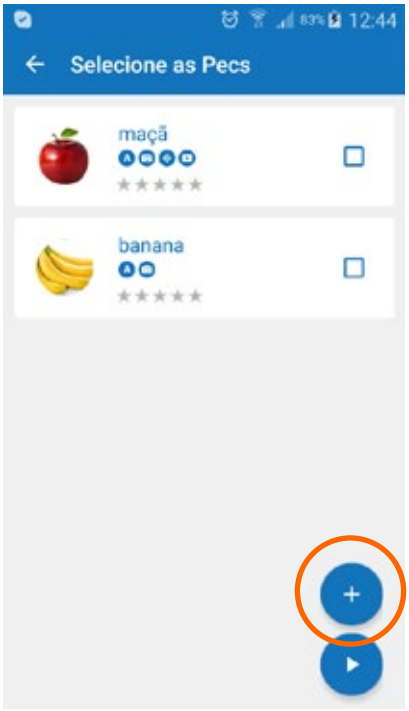
Posso também fazer recurso de audio, como um reforço. Basta gravar o som que deseja!



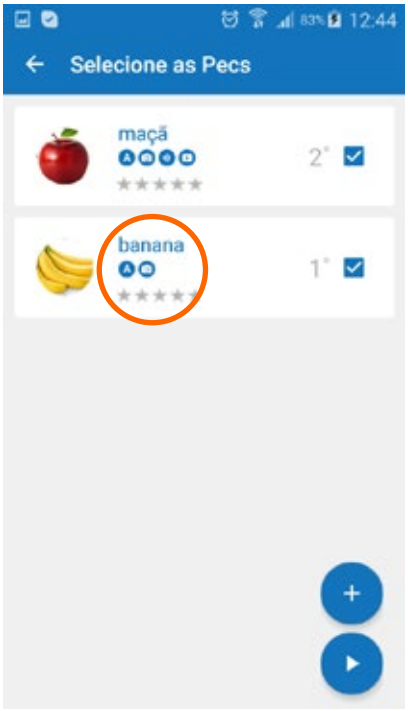
Também posso gravar um video, onde por exemplo estou comendo a maçã ou ter outra finalidade.



Após ter criado a PEC e escolher os recursos necessários (facultativos). Salve e chegará a essa tela.



Se precisar criar mais PEC's é só clicar no (+) e repetir o processo.

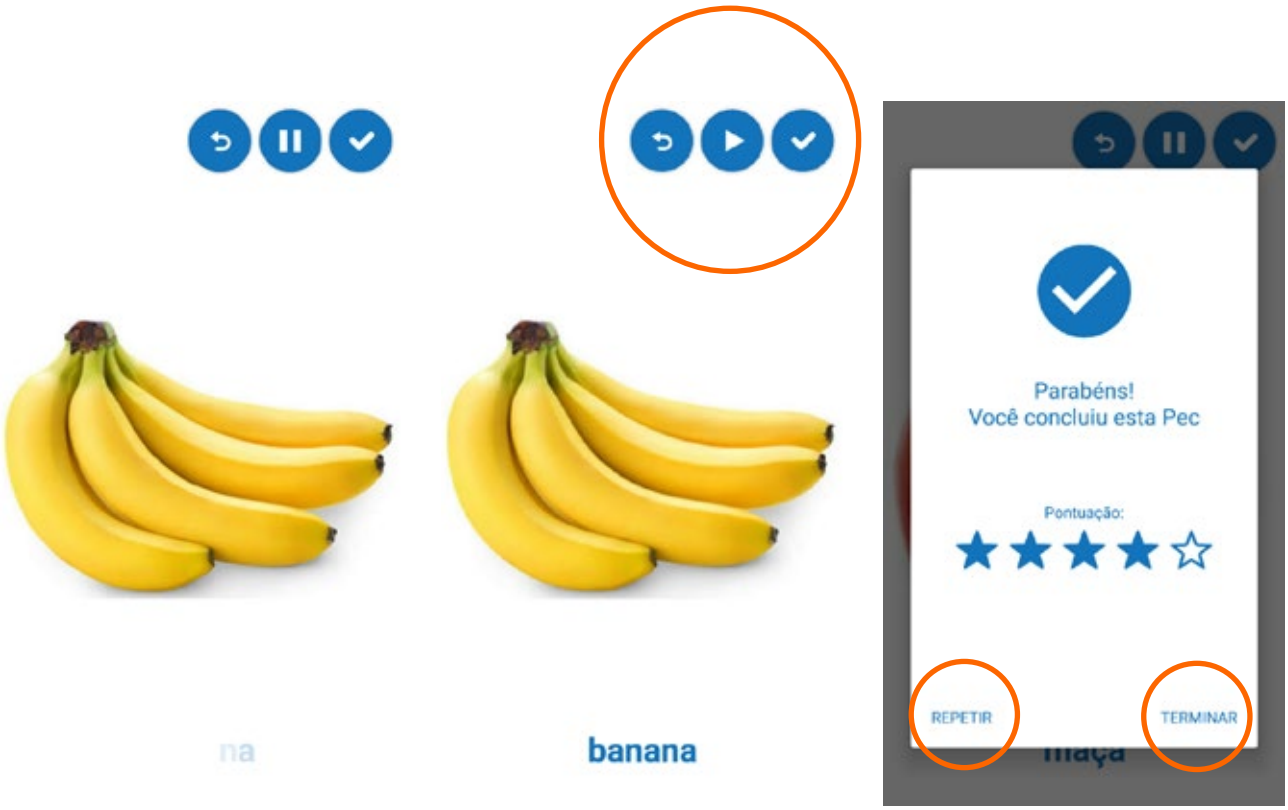


Percebam que a banana so usei texto e imagem e defini a ordem de visualização.

Figura 5 – Criando PEC's de aprendizado.

PASSO 5 | JOGAR PEC

Após ter criado a PEC, posso executar e ver seu resultado, ou já posso diretamente utilizar o recurso no aprendizado junto ao autista (figura 6 e 7)



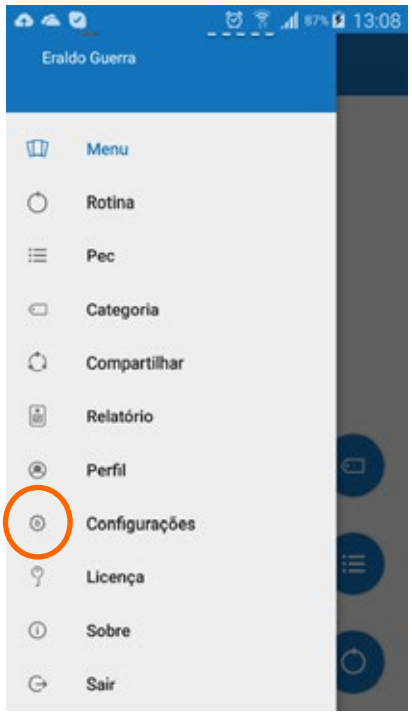
Primeira sequencia, apenas imagem. Exercício de interassão Perguntas e resposta (Perguntar se a criança sabe o que é isso? Gostaria de comer?)

Caso ele não identifique a imagem, aparacerá um texto de apoio. Caso sinta necessidade pode pausar a atividade, retornar e confirmar o acerto.

No ato que confirma o acerto é pontuado seu desempenho, caso não esteja feliz pode repetir a atividade ou simplesmente terminar.

Figura 6 – Execução da PEC, comandos e finalização

Caso tenha errado ou não realziado a atividade o aplicativo irá perguntar se o mesmo deseja tentar de novo ou terminar a atividade.



Caso o intervalo de tempo não esteja de acordo com a necessidade do usuário. Basta clicar em configurações.

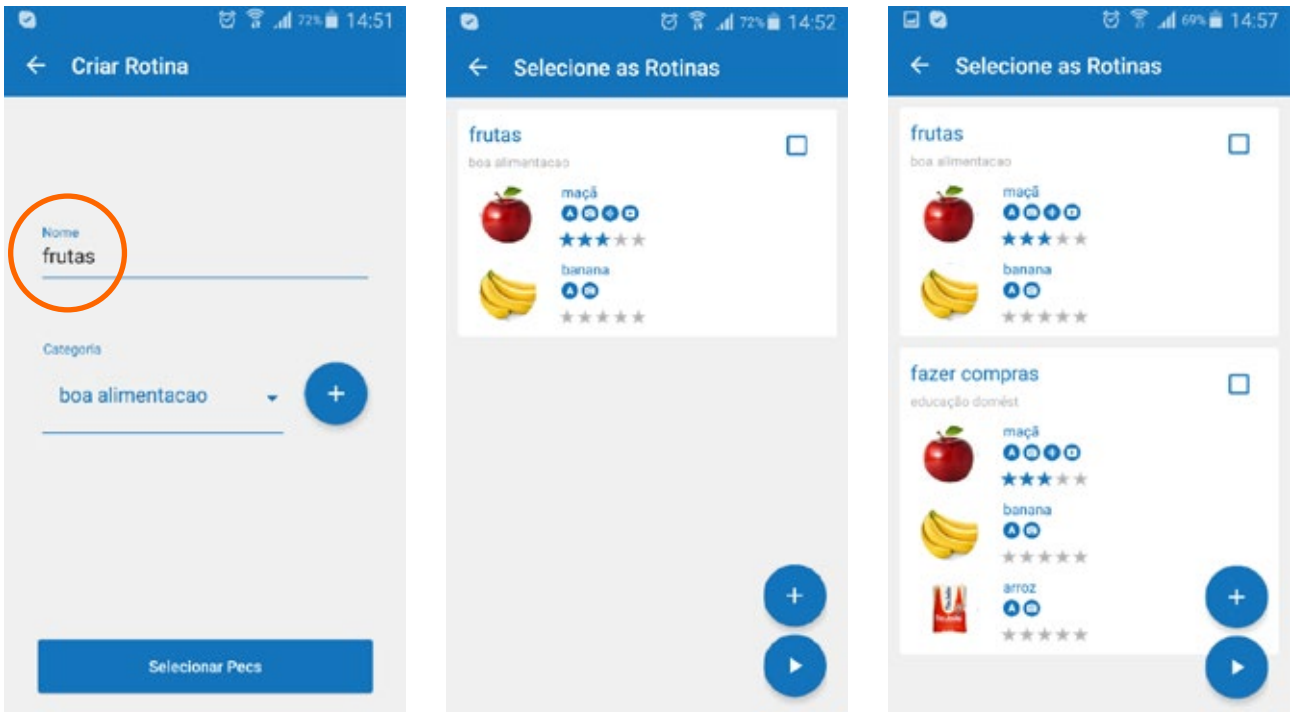
É Possivel personalizar o intervalo de tempo de uma ação para outra de forma individual, assim como definir o local onde será armazenado as PEC's (cartão de memória).

Figura 7 – PEC não realizada, e configurações

PASSO 6 | CRIAR ROTINA

Percebam que criei várias PEC's de frutas, logo posso criar então uma rotina de aprendizado chamada frutas e colocar na categoria alimentação. O que permitir uma maior organização para gerir o aprendizado.

A rotina permite utilizar várias sequências de PEC's e utilizá-las da melhor forma possível. Por exemplo: posso utilizar algumas PEC's de frutas, cereais, laticínios e criar uma rotina de fazer **"compras do supermercado"**, da categoria **"casa"**. Sem alterar a rotina de **"boa alimentação"** com as frutas como PEC's. Outra boa aplicabilidade é criar uma rotina de ação, **"escovar os dentes"** e utilizar fotos, vídeos do passo a passo que deve ser feito para escovar os dentes! Pode criar rotinas de **"alfabetização"** e criar a categoria **"comunicação"** e exibir PEC's de letras e emitir o som de cada letra. Posso utilizar imagens de animais ou objetos que emitem som e utilizar som e texto para realizar exercícios vocais. Posso utilizar no processo de inclusão, como criar rotinas por meio de PEC's de ações que devem ser realizados no ambiente de trabalho. Na escola e contribuir para que o autista crie sua identidade. Pode se criar rotinas associativas, com fotos de objetos e texto e vídeos explicando como se usa ou para que serve. Um professor de ciências, por exemplo pode fazer uma PEC dos sentidos do corpo humano. E para cada um colocar uma imagem da parte do corpo, um texto com sua identificação e um vídeo para que serve. Como uma PEC do nariz e ter um vídeo da professora cheirando algo. Posso criar sequência apenas de PEC's de imagens e símbolos matemáticos e ensinar as operações matemáticas. Como posso ao invés de números utilizar simbologia de algo comum ao convívio do autista. Uma sequência de bolas, ou chapéus, etc.



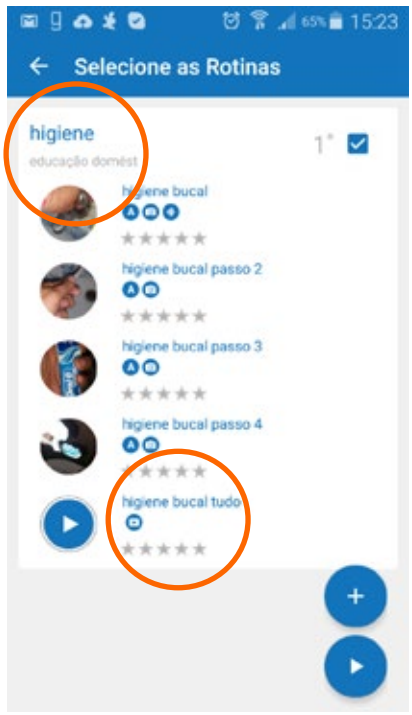
Criando a rotina " frutas", na categoria "boa alimentação"

Selecionando Pec's a rotina de "frutas" da categoria "boa alimentação"

Posso ter várias rotinas de várias categorias ou até da mesma categoria. Posso definir a ordem de execução de cada rotina, igual a ordem de execução de cada Pec.v

Figura 8 – Criando rotinas frutas da categoria boa alimentação e fazer compras da categoria educação doméstica.

Tirar foto de objetos ou seres parecidos e explicar diferença, como cachorro de pequeno porte, cachorro de grande porte ou cachorro de pelo curto, cachorro de pelo longo ou cachorro doméstico, cachorro de guarda. Posso tirar fotos dos sentimentos das expressões faciais e criar rotinas de sentimentos e explicar como é uma pessoa com raiva, feliz, sarcasmo... O vídeo ajuda muito a interpretar, pois algo apenas estático não vai mostrar a emoção que um vídeo mostra. Se o mesmo foi feito pela pessoa o qual o autista se identifica ou tem maior aproximação esse fator vai contribuir bastante para o aprendizado, sendo um atrativo importante. O mesmo vale para o áudio e as fotos! Use sua imaginação e amor para promover o aprendizado e tratamento! (Figura 9)



Rotina de “Higine” passo a passo de escovar dentes, com video final.

Rotina de vogais com imagem e som para contribuir no aprendizado da fala.

Atividade de repetição de sons, para exercicios fonoaudiólogicos.

Perguntar que tipo de cão é esse?

Perguntar que tipo de cão é esse?

Como essa pessoa se sente? Mostrar video de uma pessoa feliz!

Figura 9 – Rotinas de higiene da categoria educação doméstica. Rotina de alfabetização da categoria educação. Rotina comunicação da categoria educação.

Usar o **CanGame Maker** para conhecer os gostos do autista, quem são as pessoas envolvidas na vida dele, como tratam e outras possibilidades por meio de perguntas simples!

lixeiro

Qual a profissão dessa pessoa ?

casa da vovó

Quem mora nessa casa ?

dez horas e dez minutos

Que horas são?

almoço

Você gosta?
Você comeu hoje?

eraldo guerra

Quem é esse? Você gosta dele? Ele briga com você? Ele bate em Você?

nariz

O que é isso? Para que serve? Finalizar com video cheirando algo.

LIFEUP

cangame

MAKER

OBS: O aplicativo foi lançado recentemente, se o mesmo apresentar Bugs (falhas), por favor, não esqueça de relata-los, para melhorarmos cada vez mais! Estamos juntos fazendo nosso melhor por um mundo melhor!