

BRINQUEDO PARA CRIANÇAS COM AUTISMO NÃO VERBAL

Resumo

Fernanda Garcia

O autismo tem crescido muito atualmente, em 2004, uma a cada 166 crianças eram diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista, segundo dados do Centro de Controle e Prevenção de Doenças dos Estados Unidos, em 2018 foram diagnosticadas 1 a cada 59 crianças com este transtorno. Segundo o psiquiatra VADASZ (2019) do Instituto de Psiquiatria, no Brasil há cerca de dois milhões de autistas, porém, desses 95% são completamente desassistidos. O Autismo possui 3 graus, sendo eles: grau leve, grau moderado e grau severo. Cada um destes graus possui déficits nas habilidades de comunicação verbais ou não verbais, sendo o grau severo onde há maiores prejuízos na comunicação. Em 2009 foram divulgados dados pelo site AUTISM SPEAKS (2009) que 25% das crianças diagnosticadas com autismo de grau severo são não verbais. Autistas não verbais necessitam de um apoio maior e mais constante para melhorar seu desenvolvimento motor e social. No mercado atual existe uma grande ausência de produtos específicos para autistas. É importante pensar nas políticas de inclusão e no objetivo do design universal criando projetos que incluam os autistas de todas as formas. A falta de produtos específicos para este público é notável, deve ser estudada e pode ser revertida através do desenvolvimento de novos produtos que auxiliem de forma simples o dia a dia dessas pessoas. O autismo severo não verbal é o que possui maior déficit no desenvolvimento da comunicação, por este motivo, o objetivo desta pesquisa é propor e projetar um brinquedo que possa contribuir com o bem-estar e que facilite o dia a dia destes autistas e de quem convive com eles. A ideia é que este brinquedo possua imagens de ações diárias e sons referentes a estas imagens. Para que o projeto ocorra com êxito, foi realizado pesquisas sobre o autismo não verbal, gerado alternativas, pesquisas relacionadas ao material a ser utilizado e deve-se ainda criar um modelo, realizando testes de usabilidade a partir do protótipo e realizar correções se necessário. Para o desenvolvimento do projeto será utilizado a metodologia do Design Thinking. Segundo AMBROSE e HARRIS (2011), trata-se do processo que transforma um briefing ou um problema em um produto, uma solução de design. Esta metodologia visa a melhor experiência do usuário em relação ao problema a ser resolvido. Este método é realizado através de sete etapas, sendo elas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender. Cada uma destas etapas demanda um modo de pensar voltado para o usuário, é preciso enxergar o problema com os olhos deste usuário para desenvolver soluções eficientes para o problema. Espera com este projeto que o brinquedo auxilie na comunicação e no desenvolvimento da fala.

Palavras-chave: Autismo; não verbal; brinquedo; comunicação.