



TECNOLOGIA ASSISTIVA NO TRATAMENTO DE AUTISMO: OS APLICATIVOS PODEM AJUDAR?

Resumo

Raphael Meira Gonçalves Mello
Geisla de Albuquerque Melo Laskoski (Orientadora)

O atual trabalho tem como objetivo levantar estudos desenvolvidos na área tecnológica cujo objetivo é auxiliar no tratamento do autismo, em especial indivíduos com deficiência na fala. O autismo é uma deficiência do desenvolvimento por causas neurobiológicas, podendo ser percebida até mesmo antes dos 3 anos de idade. Ela compromete a interação social, comunicação e comportamento do indivíduo, de modo a trazer a necessidade de meios diferenciados para o ensino nas escolas. Os sintomas incluem atraso na fala, falta de contato visual, e movimentos repetitivos. Para o autismo não há cura, porém há formas alternativas de tratamento, tais como a Psicologia Behaviorista. Com o passar dos anos a tecnologia evoluiu e um dos desafios tem sido a inclusão social de indivíduos com o transtorno. Foram levantados e analisados três trabalhos cujos desenvolvimentos agregam no entendimento do cenário das tecnologias voltadas para o autismo. No de Cândido (2015), a autora faz a análise do *software* de código aberto GRID2. Este, permite a criação de pranchas de comunicação ou de materiais com símbolos gráficos, com a possibilidade de impressão para uso durante o ensino, visando um novo meio pedagógico de inclusão de pessoas com autismo ao aprendizado. Mello e Sganzerla (2013) desenvolveram um estudo através de aplicativos já existentes de auxílio para pessoas com distúrbios na fala. A ideia foi a criação de um protótipo desenvolvido na linguagem Java, com o nome de “Vamos nos Conhecer”, cuja proposta é atrair o usuário com perguntas, escolhas e treinamento, feitas por meio de escrita na tela e até mesmo sonorização. Desta forma, procurar ampliar os meios de auxiliar e envolver o indivíduo autista, participando ativamente de seu desenvolvimento. Os autores Caminha *et al* (2015) fazem menção ao Sistema ADACA, no qual tem o objetivo de gerar relatórios e gráficos, auxiliando em pesquisas científicas. A ferramenta faz a captura de informações nas atividades realizadas pelas crianças através de mediadores no ambiente lúdico, registradas em um gerenciador, no qual avalia se houve uma evolução da criança ou se deve ser feito um método diferenciado. O objetivo do projeto ADACA é se tornar uma referência no desenvolvimento de tecnologias assistivas e no auxílio da pessoa com TEA. Conclui-se que a temática de inclusão social de pessoas com autismo vem despertando grande interesse da comunidade acadêmica, especialmente nos últimos anos. Os trabalhos levantados ressaltam ainda como as tecnologias assistivas têm auxiliado também no tratamento de pessoas com autismo, promovendo uma qualidade de vida melhor, não somente para o indivíduo, mas também para a família que o acompanha.

Palavras-chave: TEA; *software*; interação social; auxílio; pedagógico.