

## **Desenvolvimento de criança autista mediado pelas tecnologias digitais**

**BIANCA DE SOUZA MORAES**

Introdução: o Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) é compreendido como uma síndrome comportamental complexa que possui etiologias múltiplas, combinando fatores genéticos e ambientais. É uma condição que tem início precoce e cujas dificuldades tendem a comprometer o desenvolvimento do indivíduo, ao longo de sua vida, ocorrendo uma grande variabilidade na intensidade e forma de expressão da sintomatologia, nas áreas que definem a sua diagnóstico. Os principais comportamentos apresentados por estas crianças são: comprometimento no desenvolvimento social; comprometimentos qualitativos no desenvolvimento sociocomunicativo; atraso no desenvolvimento da comunicação e da linguagem; atraso/peculiaridade no desenvolvimento de outras áreas do desenvolvimento (dificuldade em entender expressões faciais). Neste estudo, partimos de uma visão desenvolvimentista, cognitivista. Observa-se o grande interesse das crianças autistas pelas tecnologias digitais, sendo o jogo um recurso para facilitar as habilidades sociais em crianças autistas. O jogo com pares é uma estratégia importante para expandir e diversificar o repertório comunicativo de autistas, proporcionando um contexto para a coordenação de ações conjuntas e para a referenciação social. Este tem por objetivo identificar padrões de interação social e linguagem, quando mediados por tecnologia, a fim de estabelecer possibilidades de uso e aplicação de ambientes digitais, de forma a ampliar a concentração e a linguagem da criança. Como metodologia, trata-se de estudo de caso com uma criança de 8 anos, portador de TEA. Utilizamos a Ação Mediadora, que consiste na presença de um mediador (profissional) nos contextos dos sujeitos pesquisados, com interações uma vez por semana por 40 min, por 04 meses, através do contato deste com a tecnologia (aplicativos, jogos, vídeo e etc), para o desenvolvimento de atenção, memória, expansão do vocabulário, raciocínio lógico, desejo de comunicação e interação com o outro. Todas as sessões foram filmadas e ganhos anotados no Diário de Campo. Registramos a melhora da atenção, medida através do aumento do tempo de concentração nos jogos propostos, bem como aumento da comunicação, já que foram anotadas todas as palavras novas ditas, em cada sessão, além do aumento do número de tentativas de interação com o mediador. Conclusão: esperamos que futuramente tenhamos mais resultados, relevantes, através deste projeto de pesquisa, replicando-os com outras crianças

Palavras-chave: Autismo. Jogos. Tecnologias Digitais.