



Desenvolvimento de crianças autistas mediado pelas tecnologias digitais

Bianca de Souza Moraes, Odila Maria F. C. Mansur, Leila Regina de Paula Nunes

Introdução: considerando o aumento de diagnósticos de autismo em crianças, precisamos desenvolver estratégias para sanar as dificuldades cruciais das mesmas, em relação à comunicação, linguagem e interação social. O autismo envolve basicamente comprometimento no desenvolvimento social e sociocomunicativo; atraso da linguagem, movimentos repetitivos, interesses escassos. Hoje, diante de uma sociedade tecnológica e interligada, podemos utilizar os recursos digitais em benefício das mesmas. Observa-se o grande interesse das crianças autistas pelas tecnologias digitais, sendo o jogo um recurso para facilitar o desenvolvimento das habilidades sociais. No ano anterior, desenvolvemos a pesquisa como estudo de caso, de uma criança autista de 8 anos de idade. Diante dos resultados bastante satisfatórios decidimos ampliar o estudo, e incluímos no projeto mais duas crianças autistas, sendo uma de 7 anos e outra de 9 anos. **Objetivo** identificar padrões de interação social e linguagem, quando mediados por tecnologia, a fim de estabelecer possibilidades de uso e aplicação de jogos em ambientes digitais, de forma a ampliar a concentração e a linguagem infantis. **Metodologia** : ação Mediadora, que consiste na presença de um mediador (profissional) nos contextos dos sujeitos pesquisados, com interações uma vez por semana por 40 min, 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 tiveram os ganhos anotados no Diário de Campo e foram filmadas. Registramos a melhora da atenção, medida através do aumento do tempo de concentração nos jogos propostos, bem como aumento da comunicação e do número de tentativas de interação com o mediador. **Conclusão:** diante dos primeiros resultados positivos, esperamos através deste projeto de pesquisa, aperfeiçoar e reaplicar o método com outras crianças com autismo, visando o avanço social e cognitivo destas.

Palavras-chave: Autismo, Jogos, Tecnologias Digitais

Instituição de fomento: IFFluminense