



IV SEMANA DAS LICENCIATURAS

Ensinar e Aprender, esse desassossego!

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense Campus Campos Centro

Desenvolvimento de criança autista mediado pelas Tecnologias Digitais

Bianca de Souza Moraes
Instituto Federal Fluminense
biancasmoraes7@gmail.com

Odila Maria F. C. Mansur
Instituto Federal Fluminense
odilamansur@yahoo.com.br

Resumo

O Transtorno do Espectro do Autismo é uma síndrome comportamental que possui etiologias múltiplas, combinando fatores genéticos e ambientais. É uma condição de início precoce, cujas dificuldades tendem a comprometer o desenvolvimento do indivíduo, ocorrendo uma grande variabilidade na intensidade e forma de expressão. Os principais comportamentos apresentados por estas crianças são: comprometimento no desenvolvimento social; comprometimentos qualitativos no desenvolvimento sociocomunicativo; atraso no desenvolvimento da linguagem; atraso/peculiaridade no desenvolvimento de outras áreas do desenvolvimento. Neste estudo, partimos de uma visão desenvolvimentista, cognitivista. Observa-se o grande interesse das crianças autistas pelas tecnologias digitais, sendo um recurso para facilitar as habilidades sociais dessas crianças. O jogo com pares é importante para expandir e diversificar a comunicação dos autistas, proporcionando um contexto para a coordenação de ações conjuntas e para a referência social. Este trabalho tem por objetivo identificar padrões de interação social e linguagem, quando mediados por tecnologia, 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, portadora de TEA. Utilizamos a Ação Mediadora, que consiste na presença de um mediador com o sujeito pesquisado, com interações uma vez por semana por 40 min, por 4 meses, através do contato deste com a tecnologia (aplicativos, jogos, vídeos e etc), para o desenvolvimento de atenção, memória, expansão do vocabulário, raciocínio lógico, desejo de comunicação e interação com o outro. 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, além do aumento do número de tentativas de interação com o mediador. Esperamos que futuramente tenhamos mais resultados, através deste projeto de pesquisa, replicando-os com outras crianças.

Palavras-Chave: Autismo. Jogos. Tecnologias Digitais.