



Game para auxílio no tratamento do comportamento simbólico, favorecendo a leitura generalizada recombinativa de crianças autistas

Ronald da Costa Silva ¹
Alvaro Itauna Schacher Pereira ²
Thaynara Cantanhede da Costa ³
Karl Marx de Jesus Moraes ⁴
Francisco Adelson Alves Ribeiro ⁵

RESUMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), é um transtorno do neurodesenvolvimento caracterizado por um desenvolvimento atípico na linguagem e comunicação, sobretudo na interação social e no desempenho comportamental, apresentando padrões repetitivos e estereotipados. No Brasil, embora não existam estudos que especifiquem dados quantitativos e qualitativos quanto à incidência do autismo, estima-se que mais de dois milhões de brasileiros possuem o transtorno (JÚNIOR, 2014). Os sinais de alerta que o TEA apresenta em crianças podem ser notados nos primeiros meses de vida como ausência ou atraso na fala, sons ou ações repetitivas como, bater palmas e repetir a mesma palavra várias vezes, menor contato visual e dificuldade para interpretação de gestos e expressões faciais, e ainda, se comunicar e compartilhar pensamentos e sentimentos. Este projeto teve como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo intitulado “O COZINHEIRO FEITICEIRO: um Game para auxílio no tratamento do comportamento simbólico, favorecendo a leitura generalizada recombinativa de crianças autistas” com intuito de auxiliar os educadores e psicólogos que utilizam dos procedimentos metodológicos e estratégias de ensino da análise do comportamento aplicada – ABA (*Applied Behavior Analysis*), possibilitando a melhoria da leitura de crianças autista por meio de combinações silábicas. O game utiliza a técnica de recombinação silábica em forma de anagramas, não apresentando interações negativas, motivando a criança a continuar aprendendo, tendo como base a organização do ensino das relações entre estímulos e ampliação para os procedimentos de ensino da leitura e escrita no TEA. O aplicativo está em fase de testes em Paço do Lumiar, São Luís – Maranhão MA, e logo após os testes, estará disponível para *download* gratuito na plataforma de aplicativos da *Google*, a *Play Store*. Vale ressaltar que, o projeto de pesquisa e os testes do aplicativo foram aprovados na plataforma Brasil por meio do Comitê de Ética.

Palavras-chave: Autista, Neurodesenvolvimento, Game, Expressões faciais.

¹ Estudante do Curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA, ronald1571a@gmail.com;

² Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA, alvaro.pereira@ifma.edu.br;

³ Estudante do Curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA, thaynaracantanhede2410@gmail.com;

⁴ Estudante do Curso Técnico em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão - IFMA, karlmarxjesusmoraes@gmail.com;

⁵ Professor Orientador: Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, adelton@ifma.edu.com.br;