

CONIC SEMESP

16º Congresso Nacional de Iniciação Científica

TÍTULO: APLICATIVO PARA AUXÍLIO DO PORTADOR DO ESPECTRO AUTISTA

CATEGORIA: EM ANDAMENTO

ÁREA: CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

SUBÁREA: COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

INSTITUIÇÃO: FACULDADE DE EDUCAÇÃO SÃO LUÍS

AUTOR(ES): LUCIANO RICARDO FELTRIN JUNIOR, LIDIANE PEREIRA DA COSTA

ORIENTADOR(ES): MARCELO MARTINS LAFFRANCHI

Realização:

SEMESP 
sindicato das mantenedoras de ensino superior

Apoio:

 **ENIAC**
ISO 9001
Educação Básica e Superior

1. Resumo:

O projeto surgiu com a proposta de auxiliar no desenvolvimento do indivíduo que possua autismo, atualmente são poucas ferramentas tecnológicas voltadas para ajudar pessoas que por algum motivo necessita de ajuda profissional ou uma escola especializada. Nessa perspectiva o projeto possui como objetivo não substituir o trabalho de um profissional da área, mas sim auxiliá-lo para que possa acompanhar o desempenho e a evolução do paciente, através do aplicativo disponibilizado para os dispositivos mais utilizados atualmente como por exemplo: smartphones, tablet, entre outros dispositivos conectados, que possuem o sistema operacional Android.

2. Introdução:

O indivíduo que apresenta autismo possui dificuldades de desenvolvimento nas áreas de comunicação, interação social e aprendizagem de algumas áreas. A tecnologia pode ser utilizada como apoio aos portadores de autismo, através de dispositivos como celular ou tablet que acabam chamando atenção através de recursos audiovisuais tais como: exibição de imagens, vídeos e sons.

Nessa perspectiva, o presente projeto surgiu com a proposta de auxiliar pais e educadores de crianças com autismo obterem uma ferramenta a seu serviço. Um jogo para dispositivo conectados com sistema operacional Android, tais como: smartphone, smart tv e tablet, com níveis de dificuldade: básico, intermediário e avançado, que auxiliará na alfabetização e desenvolvimento de pessoas portadoras desse transtorno. A plataforma permite o indivíduo associar nomes e imagens de objetos, ampliando seu vocabulário, existe ainda a possibilidade de configurar o jogo para que, em vez de objetos, apareçam palavras, o que o faria útil também para auxiliar no aprendizado das palavras escritas. Também permitirá o desenvolvimento lógico e matemático através números, quantidades e cálculos matemáticos conforme o nível escolhido.

3. OBJETIVO

Através da tecnologia trabalhar de forma lúdica e mais próxima ao usuário do aplicativo, gerando assim desenvolvimento sensorial e motor, podendo ser utilizado a qualquer momento do dia na escola com auxílio do professor ou cuidador facilitando sua inclusão escolar ou simplesmente em casa.

4. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do protótipo será utilizado o software SQLite(SQLite,2016) para o desenvolvimento do banco de dados e o software Android Studio (Android Studio,2016) para interface que será baseada no método TEACCH para melhor compreensão do portador de Espectro Autista.

O objetivo máximo do TEACCH é apoiar o portador de autismo em seu desenvolvimento para ajudá-lo a conseguir chegar à idade adulta com o máximo de autonomia possível. Isto inclui ajudá-lo a compreender o mundo que o cerca através da aquisição de habilidades de comunicação que lhe permitam relacionar-se com outras pessoas, oferecendo-lhes, até onde for possível, condições de escolher de acordo com suas próprias necessidades. A meta fundamental é o desenvolvimento da comunicação e da independência e o meio principal para isto é a educação. A avaliação é a ferramenta para a seleção de estratégias, que deverão ser estabelecidas individualmente (Camargos, 2005, p.145).

5. DESENVOLVIMENTO

No momento o protótipo encontrasse na base de pesquisas e levantamento das informações para o seu desenvolvimento. O aplicativo será composto por dois módulos: área restrita do administrador para que o responsável poder acompanhar o desempenho e evolução do autista, já o modulo cliente serve para que o usuário possa executar as atividades.

6. RESULTADOS PRELIMINARES

As pesquisas que foram realizadas até o presente momento viabilizam a proposta de desenvolvimento do projeto descrito neste artigo, pois obteve grande aceitação da proposta pela maioria dos usuários por ofertar uma possibilidade de melhora no desempenho, comunicação e interação do usuário com espectro autista.

7. FONTES CONSULTADAS

Camargos, Walter Jr e Colaboradores, TRANSTORNOS INVASIVOS DO

DESENVOLVIMENTO o 3 Milênio ,2005 2a Edição

SQLite, <https://sqlite.org> (Acessado em: 21 de agosto de 2015)

Android Studio, <https://developer.android.com/studio/index.html>

(Acessado em: 21 de agosto de 2015)