

O APLICATIVO MATRAQUINHA COMO SUPORTE DE INTERAÇÃO E COMUNICAÇÃO PARA O SUJEITO AUTISTA

Gessica Cirliane Sales da Silva¹

Resumo

Este trabalho tem como objetivo a análise do aplicativo Matraquinha como suporte de interação e comunicação para o sujeito autista. Por meio de levantamento de dados foram levados em consideração as abordagens presentes no aplicativo e suas contribuições para o sujeito. A metodologia utilizada foi de cunho qualitativo, de tipo exploratória (GIL, 2008). A partir da análise, resultamos que a interação do sujeito com o software poderá auxiliar e/ou mediar no desenvolvimento de habilidades como a de interação e comunicação necessária ao sujeito, confirmando as tecnologias educacionais como suporte de colaboração no ambiente escolar.

Palavras-Chave: Transtorno do Espectro Autista. Aplicativos. Educação Inclusiva.

INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias está assumindo um papel cada vez mais importante no espaço social e direcionando para o cenário da educação essa condição não seria diferente. A tecnologia assistiva torna-se um recurso eficaz, tanto para a educação quanto para os sujeitos que encontram nos recursos digitais mediações, isso tem proporcionado a pessoa com necessidades especiais ampliação em habilidades funcionais como comunicação, interação e cognição.

Outras pesquisas exploratórias foram desenvolvidas para enaltecer a importância da tecnologia na mediação escolar (MERCADO, 2006; SANCHO 1998), dialogam na perspectiva que as tecnologias podem dinamizar a relação entre professor-aluno e devem ser utilizadas na construção do conhecimento. Com as evoluções e popularização de mecanismos tecnológico com maior acessibilidade, aparelhos como smartphone e tablets, ganham maior viabilidade possibilitando que aplicativos como o Matraquinha sejam desenvolvidos e ganhem popularidade.

¹ Graduanda em Pedagogia | Universidade Federal do Rio Grande do Norte | gessica.silva.088@ufrn.edu.br

O Transtorno do Espectro Autista, de acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtorno Mentais (DSM-V), está subdividido em Nível 1, leve, Nível 2, moderado, Nível 3, severo. As características de interação e comunicação investigadas nesta pesquisa estão presentes nos três Níveis de comportamento. Em relação ao processo de interação e comunicação social o DSM V discute que

O DSM traz uma amplitude de sintomas como, déficits clinicamente significativos e persistentes na comunicação e nas interações sociais, déficits expressivos na comunicação verbal e não verbal falta de reciprocidade social, incapacidade para desenvolver e manter relacionamentos de amizade apropriados para o estágio de desenvolvimento (...). (MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO- DSM V, 2014, p.31).

A pesquisa tem como objetivo investigar as abordagens presentes no aplicativo e suas contribuições para o sujeito. Justificamos que o interesse em pesquisar sobre o aplicativo, surgiu com a curiosidade em encontrar softwares que ajudem no processo de interação e comunicação da criança com TEA. Por isso, o presente estudo tem o objetivo analisar e investigar as possibilidades dentro o aplicativo que ajudam a criança autista no desenvolvimento de habilidades de interação e comunicação. De forma mais específica, objetivamos 1. Caracterização da aplicativa matraquinha. 2. Análise do aplicativo. A pesquisa está em andamento e para tempos futuros serão realizadas observações a campo.

METODOLOGIA

Para a organização desta pesquisa, foram destinadas técnicas de cunho qualitativo, do tipo exploratória (GIL, 2008). Foram elaboradas duas etapas que dinamizam o processo de elaboração da pesquisa. 1. Caracterização da aplicativa matraquinha. 2. Análise do aplicativo. Para tanto, o trabalho tem como justificativa o interesse em aprofundamento sobre aplicativos que auxiliam no processo de interação e comunicação da pessoa com TEA.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Matraquinha é um aplicativo gratuito disponível no play store e apple store, é destinado para crianças e adolescentes com Autismo. O aplicativo apresenta recursos sonoros e visuais que podem surgir como uma Comunicação Alterativa e Ampliada (C.A.A), que de acordo com Glennem (1997), o C.A.A é definido como outras formas de comunicação, neste caso a comunicação poderá ser considerada em duas formas: alternativa quando o sujeito não apresenta nenhuma habilidade de fala ou ampliada quando o sujeito apresenta uma comunicação definida mas que não o bastante para suprir suas condições de comunicação e interação necessárias no dia a dia.

O aplicativo é caracterizado como fácil acesso e mobilidade, apresenta tela principal com a cor amarela e o nome do aplicativo ao centro.

De acordo com o objetivo 1. Caracterizar o aplicativo matraquinha: observamos que o software disponibiliza 13 categorias que estão subdivididas entre “emoções”, “necessidades”, “comidas”, “diversão”, “roupa”, “dor”, “saudações”, “animais” “lugares” “escola”, “números”, “vogais”, “alfabeto”. Mediante o clique em alguma das categorias o indivíduo é direcionado para uma coleção de figurinhas que reproduzem a categoria selecionada anteriormente. Caso o indivíduo tenha clicado em “emoções”, o aplicativo apresenta várias fichas com “carinhas” que transmitem emoções diferentes. Essa mobilidade auxiliar o sujeito na escolha da categoria que melhor transmite o que ele está sentindo ou deseja falar. O uso de imagens é um importante mediador para a comunicação alterativa, através da imagem o sujeito com TEA consegue dinamizar com maior coerência o que está sendo transmitido ou o que ele quer transmitir. O aplicativo também investe na autônoma do sujeito, com a sua fácil mobilidade poderá ser manuseado sozinho pelo sujeito.

Na categoria “emoções” são apresentadas fichas com imagens e nomes, nela podemos encontrar imagem que tramitem sentimentos como felicidades, tristeza ou sono. Também encontramos imagem que remetem a mamãe, papai e ao clicar na imagem a criança sinaliza o seu desejo ou o sentimento que deseja transmitir no momento. Ao clicar em “necessidades” é destinado para o sujeito imagens que sinalizam as necessidades físicas e biológicas como xixi, banho, frio, calor. Na aba “comida” as imagens se referem a comidas básicas ao nosso cotidiano como (suco, água), (abacaxi, banana, melancia) ou (carne, frango). Em “diversão” estão disponíveis imagens que identificam brinquedos ou aparelhos de televisão, videogame, tablets. Na categoria “roupa” são sinalizados vários modelos de roupas como camisetas, blusas, vestidos, tênis e outras peças usadas em nosso dia a dia. Clicando na aba “dor” é apresentado ao sujeito as partes do corpo como dente, cabeça, braço, perna, barriga todas as partes visualizadas pelo sujeito. Na categoria “saudações” encontramos um vasto cenário que dialoga com um bom dia, boa tarde, boa noite, obrigada. Em “animais” encontramos imagens que sinalizam o cachorro, gato, coelhos. Na categoria lugares estão disponíveis cenários de ampla visitação como casa, cinema, igreja parquinho entre outros. A aba dar ênfase na categoria escola presente consideravelmente na rotina da criança. O aplicativo apresenta a categoria “escola” fornecendo imagens sobre diversos espaços da escola e também objetos usados na escola. Na aba “espaços” encontramos (escola, sala de aula, sala de informática), já na categoria “objetos” encontramos (lápiz, giz de cera, caneta, tesoura) objetos que o sujeito faz uso em seu dia a dia. Na categoria “números” o aplicativo apresenta a sequência de números de 1 a 10 e também comando de voz em cada número. Em “vogais” são apresentadas as 5 vogais cada uma em uma cor diferente, a categoria também disponibiliza o comando de voz. Na aba “alfabeto” as letras que componham o alfabeto estão seriadas da letra A até o Z.

Adentrando no objetivo 2. Análise do aplicativo Matraquinha: mapeamos que o aplicativo é composto por 13 categorias e todas apresentam o comando de voz, o que é útil para que o sujeito seja estimulado com os sons emitidos no aplicativo. O comando de voz ajudará o sujeito a compreender cada som como as letras do alfabeto (A, B, C, D) ou como som dos números (1, 2, 3, 4).

O aplicativo também direciona o sujeito para ações e espaços que fazemos e frequentamos no dia a dia como o espaço da escola ou ir até o parquinho, todas essas indicações poderão facilitar o processo de comunicação e interação do sujeito tanto com o espaço quanto com as pessoas do espaço. Na análise do aplicativo foram identificados benefícios para o processo de interação, as fichas com imagens e comandos de voz mediam a comunicação alternativa e ampliada (C.A.A) favorecendo a comunicação do sujeito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da coleta de dados, conclui-se que o aplicativo Matraquinha é um grande mediador quando falamos nas condições de interação e comunicação e poderá ser utilizado como o recurso de Comunicação Alternativa e Ampliada (C.A.A) tendo em vista que através do uso o sujeito indica suas necessidades de comunicação no momento.

Os benefícios que o aplicativo traz como recurso Pedagógico e inclusivo são direcionados para o desenvolvimento de habilidades de interação e comunicação. O recurso oferece a possibilidade de o sujeito indicar seu desejo de comunicação do momento. A inclusão acontece quando a tecnologia integrante da cultura das crianças está presente também no ambiente escolar.

A pesquisa mostra-se pertinente por analisar a usabilidade de um software que poderá auxiliar nos aspectos de comunicação e socialização do sujeito com TEA. Além do que o aplicativo dialoga com condições educacionais como o alfabeto e números categorias presentes no aplicativo.

Sublinha-se a necessidade que se tenha mais estudos que abordem a temática e outros aplicativos que contribuam com as condições. A partir da maior visibilidade de aplicativos como este, poderão surgir outros softwares com propostas semelhantes e com maior caracterização.

REFERÊNCIAS

Google Play. (2022b). *Matraquinha*. Recuperado em 17e julho, 2022, de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.phonegap.matraquinha>

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. (Org). *Tecnologias para transformar a educação*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

GLENNEN, S. L. Introduction to augmentative and alternative communication. Em S.L. Glennen & D. DeCoste (Eds). *The handbook of augmentative and alternative communication*, (pp. 3-20). San Diego, Singular, 1997.

Mercado, L. P. L. (1999). *Formação Continuada de Professores e Novas Tecnologias*. Maceió: Edufal.

Manual diagnóstico e estatístico de transtorno- DSM-5 / [American Psychiatric Association, tradução . Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.]; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli... [et al.]. – . e . Porto Alegre: Artmed, 2014.

GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: 6. Ed. Atlas, 2008.