

Ciência, Tecnologia e Inovação na Amazônia Pós-Pandemia

I SEMINÁRIO PIBEX
IV SEMINÁRIO DE ENSINO
XVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
II ED CONGRESSO UFRA VIRTUAL - UNIVERSIDADE VIVA



DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO EDUCATEA PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTO AUTISTA

Ana Maria Ramos de Araujo¹

Áurea Peniche Martins²; Roberto Yuri da Silva Franco³

1. Bolsista PIBITI/PIVIC, graduanda em Computação (Licenciatura), Universidade Federal Rural da Amazônia, Campus Capitão Poço/Pa, e-mail: anaramos.araujo1977@gmail.com; 2. Áurea Peniche Martins, Universidade Federal Rural da Amazônia, Campus Capitão Poço/Pa, e-mail: aurea.martins@ufra.edu.br. 3. Roberto Yuri da Silva Franco, Universidade Federal Rural da Amazônia, Campus Capitão Poço/Pa, e-mail: roberto.yuri.franco@gmail.com.

RESUMO:

Este resumo descreve atividades de pesquisa em andamento no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Tecnológica e Inovação (PIBITI), na UFRA/Capitão Poço, cujo tema do projeto central é “A Parceria Público-Privada na Educação e o Campo de atuação para o discente do Curso de Licenciatura em Computação”. A pesquisa, no âmbito do subprojeto, tem como objetivo construir um aplicativo que sirva como ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem de professores e alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), promovendo recurso pedagógico em sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE). Essa ferramenta será desenvolvida apoiada na metodologia (ABA) - Análise Aplicada do Comportamento, que segundo Mello (2001), é um tratamento comportamental indutivo, tem por objetivo ensinar a criança habilidades, por etapas, que ela não possui. Cada habilidade é ensinada, em geral, em plano individual, de maneira associada a uma indicação ou instrução. A pesquisa iniciou-se realizando levantamentos bibliográficos sobre a temática para compreender suas definições, conceitos, metodologias de ensino, para o desenvolvimento do aplicativo somou-se a disciplina Desenvolvimento para dispositivos móveis e Laboratório para a produção e avaliação de software. Foram levantadas Requisitos, entre as técnicas de Elicitação foram usadas Brainstorm e Observação, a Prototipação será a Evolutiva, que tem objetivo construir um protótipo de maneira estruturada e refiná-lo constantemente. A razão para esta abordagem é que o protótipo evolutivo, quando construído, forma o coração do novo sistema, e as melhorias e outros requisitos serão então construídos. O aplicativo está sendo desenvolvido pela ferramenta Android Studio, na linguagem Java, Sistema Operacional Android, sendo desenvolvido com base na API 30 Android 11. Uma das atividades que o aplicativo oferece é o Jogo da Maçã, que ensina sequência matemática dos números de 0 a 9 indicado para crianças na faixa etária de 6 a 8 anos de idade. O objetivo do jogo é que o usuário clique nas maçãs, que estarão numeradas desordenadamente, em ordem crescente clica nos números e aparecerá as maçãs em um cesto, completando a sequência matemática com êxito, aparecerá uma mensagem “Parabéns”, se o usuário não clicar em ordem crescente, aparecerá uma mensagem “tente novamente”, o jogo será finalizado quando o usuário obtiver êxito na regra do jogo. O próximo jogo a ser desenvolvido será o Jogo Sentimentos, pois na área social o Autista tem dificuldade de relacionamento. É possível destacar algumas características relacionada a essa área como: não se relacionar com contato visual, expressões faciais, relação com os pares, primar pela rotina, sendo que a criança Autista pode tanto isolar-se como também interagir de forma estranha aos padrões habituais. Baseada neste contexto, o Jogo sentimentos terá como objetivo a identificação de sentimentos expressados por figuras faciais onde elas demonstram tais sentimentos como tristeza, alegria, preocupação, raiva, ira, feliz, sério, fazendo a criança identificá-las. Assim, acredito que o aplicativo contribuirá para o ensino-aprendizagem deste público, levando em consideração outras pesquisas que destaca o uso de computadores como ferramenta de ensino que mostraram-se relevantes e importantes no desenvolvimento e no aprendizado de crianças Autistas.

PALAVRAS-CHAVE: ensino-aprendizagem; transtorno do espectro autista; aplicativo.

LINK: <https://youtu.be/HLEezEIF0GQ>