

Professora cria ferramentas para socialização de crianças autistas



Incentivar a socialização e a colaboração entre as crianças portadoras de Transtorno Invasivo do Desenvolvimento (**TID**), popularmente conhecido como **Autismo**. É a proposta das duas ferramentas criadas pela professora doutora em Ciência da Computação da Universidade Federal do Amazonas ([Ufam](#)), Thaís Helena Chaves de Castro.

O projeto 'Socialização Imersiva: um Ambiente para Apoiar a Habilitação Social de Pessoas com Deficiências Múltiplas, com foco em TID' foi contemplado pelo Programa Estadual de Atenção à Pessoa com Deficiência - Viver Melhor/Edital de Apoio à Pesquisa para o Desenvolvimento de Tecnologia Assistiva (Viver Melhor/Pró-Assistir), financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas ([Fapeam](#)), em 2012.

Mãe de uma criança autista, Castro disse que aos três anos de idade, seu filho teve o diagnóstico do transtorno e, desde então vem buscando algo que possa contribuir para o desenvolvimento dessas crianças. Além disso, a professora destaca também ser motivada pelo baixo número de pesquisas e projetos voltados para esta área no campo da educação. "Uma das características do autismo está relacionada à socialização, por isso busquei desenvolver ferramentas que incentivem a colaboração, já que eles possuem dificuldade de se relacionar com outras pessoas", pontuou.

Dividido em dois cenários (virtual e físico), o projeto resultou na construção de um *software*, que simula o comportamento das crianças e adolescentes dentro do supermercado e de um parquinho em miniatura, feito em madeira com bonecos e sensores que imitem, de forma lúdica, o comportamento que elas deveriam ter na vida real. Segundo Castro, a escolha desses dois cenários foi realizada por meio de um levantamento com pais, educadores e terapeutas, que identificaram os lugares como propícios para trabalhar a questão da **socialização**.

"Escolhemos o parquinho pela necessidade do uso das crianças por vários aspectos, inclusive pelo desenvolvimento motor. O supermercado foi o local indicado por terapeutas como um local que está presente na vida das famílias que fazem compras pelo menos uma vez na semana", salientou.

Para a psicopedagoga da ONG Mãos Unidas pelo Autismo ([Mupa](#)), Socorro Santos, esse tipo de instrumento é necessário para as crianças e também para os profissionais que trabalham com elas, servindo de apoio no momento em que os orientadores ensinam a questão da colaboração e socialização entre as crianças. "Para mim, essa ideia é ótima e seria muito bom se fosse inserida em todas as instituições e escolas que atendem a esse público". O Mupa atende atualmente a 55 crianças com autismo.

Adriana Amaral, mãe de uma das cinco crianças que participaram dos testes com o parquinho, disse que esse cenário faz com que as crianças comecem a entender como usar cada brinquedo e a aprender a

esperar pela sua vez de brincar. “Isso facilita a brincadeira em conjunto e faz com que a criança perca o medo da socialização”, enfatizou Amaral.



O projeto resultou também na construção de um software, que simula o comportamento das crianças e adolescentes dentro do supermercado. Foto: Mirinéia Nascimento/CIÊNCIAemPAUTA

SOFTWARE E PARQUINHO

O *software* é um **ambiente 3D** no qual a criança é um avatar e participa da simulação de uma compra no supermercado, trabalhando o comportamento e a localização espacial. No parque são simuladas situações nas quais a criança tem que ceder o lugar para outras crianças, interagindo com elas.

VIVER MELHOR/PRÓ-ASSISTIR

Lançado em abril de 2012, o **Viver Melhor/Pró-Assistir** foi idealizado pela Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI-AM) e financiado pela Fapeam. A execução do programa ocorreu em parceria com a Secretaria de Estado dos Direitos da Pessoa com Deficiência (Seped).

Todos os oito projetos contemplados pelo Viver Melhor/Pró-Assistir resultaram em produtos. Diante desse resultado, o portal CIÊNCIAemPAUTA está produzindo uma Série de Reportagens sobre os produtos e suas aplicabilidades.

Para conhecer outros produtos do **Viver Melhor/Pró-Assistir**, clique nos links:

[Aplicativo de celular orienta deficientes visuais sobre chegada de ônibus](#)

[Mapa Tátil Pé-Yara, uma tecnologia assistiva desenvolvida no Amazonas](#)

[Aplicativo desenvolvido no AM ajuda pais e professores na educação infantil](#)

[Jovem cria aplicativo musical para crianças e adolescentes autistas](#)

[Aplicativo de ensino virtual é desenvolvido para estudantes com deficiência auditiva](#)

[Ferramenta auxiliará deficientes visuais a identificar valor de cédulas](#)

CIÊNCIAemPAUTA, por Mirinéia Nascimento