REFERÊNCIAS

CUNHA, Nylse. H. S. Brinquedoteca: espaço criado para atender necessidades lúdicas e afetivas. Revista do Professor, Porto Alegre-RS. V. 1, n°44.p. 3-50, outubro/dezembro, 1995

RAMALHO, Márcia. Regina. DE B. A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil. 2000. 140 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Gestão do Desingn e do Produto, Florianópolis, 2000. Disponível em https://www.ufpe.br/documents/618445/2028090/Trilhar+%26+Compartilhar+n. +9.pdf/ecf6270f-27d9-428a--9497-d1d47f7b76d1 10/01/2021. Acesso em 20/01/2021

VAZ, José. C.; FRIEDMANN, Adriana.; ALTMAN, Raquel. Z. O brincar é um direito da criança. Ourinhos-SP. Disponível em: https://www.ufpe.br/documents/618445/2028090/Trilhar+%26+Compartilhar+n. +9.pdf/ecf6270f-27d9-428a-9497-d1d47f7b76d1 10/01/2021. Acesso em

20/01/2021

http://portal.mec.gov.br/component/content/article/191-secretarias-

112877938/sesu-478593899/14063-perguntas-frequentes-sesu?Itemid=164 – acesso em 01/01/2021

http://portal.mec.gov.br/component/content/article/191-secretarias-

112877938/sesu-478593899/14063-perguntas-frequentes-sesu?Itemid=164 – acesso em 01/01/202

http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf - acesso em 01/01/2021

https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-umahttps://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ideias/como-montar-uma-brinquedoteca,4e287a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRDbrinquedoteca,4e287a51b9105410VgnVCM1000003b74010aRCRD – acesso em 28/12/2020

EDUCAÇÃO EM FOCO

RAQUEL GOULART DE SOUZA OLIVEIRA

INTRODUÇÃO

Os seres humanos sempre buscaram expressar-se, nem sempre a fala fez parte desse processo. Aos poucos a língua foi substituindo a linguagem, e a expressão oral tornou-se o padrão para a comunicação. Mas o que acontece quando o indivíduo não se adequa à normatização imposta pela sociedade?

Durante séculos, aqueles que não desenvolviam a capacidade de se comunicar eram colocados à margem da sociedade e excluídos. Estavam condenados à dependência e à boa vontade dos demais. Com o processo de universalização da escola, lento e elitizado, alguns institutos começaram a ser criados, mas o intuito era dar assistência, oferecer um meio aqueles que não podiam contar com a família, uma vez que muitos eram abandonados à própria sorte.

O surgimento de ciências específicas, como a pedagogia, voltadas ao desenvolvimento educacional abriu caminho para um novo olhar sobre o desenvolvimento e a potencialização das habilidades. Somada a essa revolução educacional que o século XIX e XX assistiu, a sensibilidade computacional motriz do século XXI abriu ainda mais possibilidades a chamada Comunicação Alternativa

A Comunicação Alternativa tem como objetivo a transposição de barreira para a comunicação. Através de métodos, instrumentos e ações. Com enfoque nas opções computacionais oferecidas, a pesquisa irá salientar e elencar possibilidades entre os aplicativos e softwares oferecidos para esse fim.

A leitura e análise de artigos que abordam o tema demonstraram de forma clara e coesa o esforço que vários profissionais têm empregado na construção e aplicação de meios para o desenvolvimento, dentro das capacidades de cada um, de métodos que possibilitem a comunicação. As alternativas são muitas, dividem-se entre aplicativos e softwares, que serão explicitadas mais à frente.

DESENVOLVIMENTO

Segundo Manzini & Deliberato (2006), comunicar-se implica relacionar-se, comunicar ao mundo sentimentos, crenças e principalmente criar vínculos. Mas ao contrário do que o senso comum acredita a fala não é o único meio de um indivíduo expressar-se de forma direta ao seu interlocutor, todo corpo participa do processo de

"fala", ou seja, o corpo todo fala.

Comunicação Alternativa é área da tecnologia assistiva que busca o desenvolvimento de métodos onde as habilidades dos indivíduos sejam potencializadas, rompendo barreiras e tornando a comunicação um processo mais amplo e abrangente.

A Comunicação Alternativa pode ser desenvolvida sem a interferência de terceiros ou uso de aparelhos externos, encontrando no seu locutor o instrumento necessário para o processo. É possível a utilização das mãos,

de expressões faciais ou corporais.

Para ampliar o leque de alternativas à comunicação são desenvolvidos instrumentos externos, como pranchas, cartões, sinais, aplicativos e softwares. Esses itens não devem substituir a ação direta do indivíduo, mas contribuir para o desenvolvimento dele.

O termo Comunicação Aumentativa e Alternativa foi traduzido do inglês Augmentative and Alternative Communication - AAC. Além do termo resumido "Comunicação Alternativa", no Brasil também encontramos as terminologias "Comunicação Ampliada e Alternativa - CAA" e "Comunicação Suplementar e Alternativa - CSA".

O professor pergunta-se: “Parece que ele entende tudo, mas não fala e não consegue escrever. Como poderei saber o que ele quer, gosta, aprendeu, ou quais são suas dúvidas? Existe alguma forma alternativa de ele comunicar o que deseja?” (BERSCH, 2007, p. 32).

O desenvolvimento da chamada alta tecnologia, a oferta de tablets e smartfones e a ampliação do acesso à internet permitiram a utilização de aplicativos específicos a facilitação da comunicação.

Entre as possibilidades podemos citar ABC Autismo. o aplicativo ABC Autismo consiste em um jogo que aproxima crianças com TEA da alfabetização. Disponível em português, inglês e espanhol, o ABC Autismo está avaliado com 4,6 estrelas e possui mais de 100 mil downloads. A funcionalidade gratuita reúne atividades dentro do letramento. Os usuários podem acessar também versões temáticas sobre transportes, animais, números e frutas.

Figura 1: Aplicativo ABC. Disponível em:

search?q=aplicativo+abc+autismo&sxsrf=ALeKk00CJtE2Lx_ZZzUwtTGuDzOOyNpinQ:1583194494279&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiPjsSLg_3nAhUbFLkGHX2eCOgQ_AUoAnoECA8QBA&biw=1366&bih=625#imgrc=SJqPJIfdk1rSOM



Aprendendo com Biel e seus amigos é um jogo desenvolvido para crianças com autismo e com outros atrasos no desenvolvimento, com capacidade cognitiva de 2 a 8 anos de idade. O aplicativo é gratuito e tem como objetivo apoiar o aprendizado e interação da criança em seu dia a dia. Suas atividades são relacionadas a cores, formas geométricas, ligação de objetos e suas sombras, quebra-cabeça e abecedário.

Figura 2: Aplicativo Aprendendo com o Biel. Disponível em:

search?q=aplicativo+aprendendo+com+biel&tbm=isch&ved=2ahUKEwjPiOyNg_3nAhUjA7kGHdFWAzAQ2-

cCegQIABAA&oq=aplicativo+aprendendo+com+biel&gs_l=im



O aplicativo Falando Fotos: Autism, é projetado para facilitar a comunicação com as crianças diagnosticadas com TAE. A ferramenta foi desenvolvida por Igor Shikarev, pai de Uliana, que entende os diálogos, mas não consegue falar. O objetivo, segundo o programador, é ajudar parentes na comunicação com crianças com limitações. Quando o usuário clica nas imagens que remontam situações como ir ao banheiro, dormir, assistir televisão ou comer, o aplicativo pode ser configurado para reproduzir a frase que indica a ação ou soar um alarme. As frases também podem ser configuradas, de acordo com a necessidade do usuário. O aplicativo é gratuito, está em fase de desenvolvimento e possui a opção de doação para melhorias no sistema. No Livox o usuário recebe estímulos para desenvolver a comunicação e o aprendizado através da sua plataforma multimídia, utilizando um banco com mais de 20.000 imagens, além dos recursos de áudio e vídeo, de forma que, toda vez que o usuário toque em determinado item de comunicação ou aprendizado na tela do aparelho, o Livox executa o áudio ou vídeo que está associado àquele item. O aplicativo é pago e possui pacotes de diferentes níveis, como versão básica, para famílias, empresas e programas governamentais. O aplicativo Matraquinha transmite por voz os desejos e sentimentos da criança, ao clicar nas imagens que são disponibilizadas na tela. A aplicação é indicada também para usuários em processo de al-

fabetização ou com dificuldades verbais. O PictoTEA é um aplicativo gratuito, projetado para ajudar pessoas que têm Transtorno do Espectro do Autismo, Transtorno Global do Desenvolvimento ou qualquer condição que afeta as habilidades sociais e de comunicação. O aplicativo usa a tecnologia para a inclusão de pessoas com

TAE, facilitando a comunicação com seu ambiente através de pictogramas digitais em vez de cartões físicos. O PictoTEA permite que o usuário personalize o aplicativo de acordo com 6 estágios com diferentes graus de dificuldade, de modo que, à medida que a pessoa avança no aprendizado, ela pode usar mais pictogramas, categorias e até construir frases. A funcionalidade para adicionar pictogramas próprios também está disponível, permitindo que cada usuário personalize o catálogo. E por fim o Aplicativo Autismo Projeto Integrar tem o objetivo de auxiliar pessoas com TEA na organização de suas atividades diárias através do apoio audiovisual dos desenhos roteirizados do site Autismo Projeto Integrar, idealizado por Adriana Godoy e Neimer Gianvechio. Este aplicativo possui imagens sobre comportamento, higiene e uso do banheiro e permite o cadastro do mural "Meus Compromissos", com atividades representadas em desenhos roteirizados que indicam o passo a passo de como será a rotina da pessoa, exibindo uma agenda com as atividades do dia.

Todos os aplicativos descritos podem ser facilmente encontrados em lojas virtuais e utilizados a partir de um smartfone ou tablet com acesso à internet.

A Comunicação Alternativa ligada diretamente à computação também conta com inúmeros softwares que podem ser utilizados com o auxílio de profissionais especializados e capacitados para adequar e estabelecer os métodos a serem adotados. Com a introdução das Salas de Recursos em muitas escolas as possibilidades de utilização desses meios no cotidiano escolar aumentaram consideravelmente.

Uma tradução livre de Boardmaker no contexto da comunicação alternativa significa "produtor de pranchas" (board = prancha e maker produtor/construtor). O Boardmaker é um programa de computador que foi desenvolvido especificamente para criação de pranchas de comunicação alternativa, utilizando os Símbolos PCS e várias ferramentas que permitem a construção de recursos de comunicação personalizados. Uma característica marcante do programa é sua facilidade de uso, propiciada pelas ferramentas intuitivas que dispõe em sua interface de trabalho. Com elas pode-se criar e imprimir uma prancha de comunicação complexa em poucos minutos.

Figura 3: Boardmaker. Disponível em:

https://www.google.com/search?q=boardmaker&tbm=isch&ved=2ahUKEwj457PKh_3nAhWkCLkGHdJZAaMQ2cCegQIABAA&oq=B&gs_l=img.1.0.35i39l2j0l7j0i131.256086.259320..261314...1.0..0.189.1265.0j11.....0....1..gws-wizimg.....10..0i30j0i24j0i67j35i362i39.LgdrKoAZrCg&ei=M6ZdXriCNaSR5OUP0rOFmAo&bih=625&biw=1366#imgrc=y52kU780YTwxM



O vocalizar é um recurso eletrônico de gravação/reprodução que ajuda a comunicação das pessoas em seu dia-a-dia. Através dele, seu usuário expressa pensamentos, sentimentos e desejos pressionando uma mensagem adequada que está pré-gravada no aparelho. As mensagens são acessadas por teclas sobre as quais são colocadas imagens (fotos, símbolos, figuras) ou palavras, que correspondem ao conteúdo sonoro gravado.

A maioria dos vocalizadores grava as mensagens digitalmente e a capacidade de gravação varia de um aparelho a outro. Encontra-se vocalizadores de apenas uma mensagem enquanto outros podem gravar centenas delas. Outra variável intrínseca a este equipamento é o tempo total de gravação normalmente distribuído entre as teclas de mensagem oferecidas no equipamento.

Em qualquer vocalizador o conteúdo gravado em cada célula é reconhecido através de figuras ou textos aplicados em pranchas de comunicação que ficam sobre as teclas. Quando a tecla de cada figura ou texto é pressionada, sua mensagem pré-gravada é imediatamente reproduzida e com volume ajustável.

Figura 4: Vocalizador. Disponível em:

https://www.google.com/search?q=vocalizador&tbm=isch&ved=2ahUKEwjpypm2hv3nAhWILLkGHSAoAGsQ2-

cCegQIABAA&oq=vocalizad&gs_l=img.1.0.0l3j0i30j0i