

7.08.04 - Educação / Ensino – Aprendizagem

S.A.F. - SISTEMA DE ACESSO FÁCIL

Anna Paula de Araújo Lima^{1*}, Flavio Santos²,

1. Estudante do Curso Técnico de Informática para Internet – Escola SESI SENAI EBEP – Maceió - AL
2. Flavio Santos – Curso Técnico em Informática Para Internet Escola SESI SENAI EBEP / Orientador

Resumo:

O S.A.F. é um aplicativo/website com a função de ajudar pessoas com deficiência intelectual, síndrome de dawn e autismo, a melhorarem o aprendizado e comunicação por meio de jogos e atividades recreativas. O projeto tem como público-alvo as pessoas portadoras de deficiência intelectual de qualquer gênero ou idade. O diferencial está na possibilidade de serem trabalhadas em um só aplicativo, diversos tipos de deficiências, pois as aplicações que existem no mercado focam em apenas uma delas. É importante ressaltar que os jogos e atividades projetados apresentarão diversos estágios de aprendizagem e que nem sempre vai estar relacionado com a sua idade. O principal objetivo do aplicativo é ajudar no desenvolvimento acadêmico e na interação de deficientes intelectuais, tendo em vista que é uma das formas de tratamento que eles necessitam, gerando, assim, um incremento no seu tratamento com atividades divertidas e eficientes.

Autorização legal:

Palavras-chave: Ensino inclusivo; aprendizagem; Deficiência intelectual.

Apoio financeiro:

Trabalho selecionado para a JNIC pela instituição:

Introdução:

De uma forma geral o termo “deficiência” pode ser tratado como “limitação”, “impedimento” ou “perda” podendo receber várias classificações. A deficiência intelectual ou cognitiva é o transtorno que faz com que o indivíduo apresente um desenvolvimento cognitivo e comportamental abaixo da sua idade cronológica. Este transtorno afeta a capacidade de resolver problemas, compreender ideias abstratas, estabelecer relações sociais, compreender e obedecer regras e realizar atividades cotidianas. Vale ressaltar que, segundo o IBGE, 0,8% da população brasileira tem algum tipo de deficiência intelectual.

Nesse sentido, e sabendo-se que a deficiência prejudica os estudos, dificultando a aprendizagem na escola como também o desenvolvimento e interação social, o principal objetivo do aplicativo é ajudar no desenvolvimento acadêmico e na interação de deficientes intelectuais. Isto porque, ao aumentar o seu desenvolvimento, o indivíduo se sente mais motivado em realizar interações com outras pessoas e também facilita a realizações das suas atividades diárias.

Neste contexto, a proposta seria a apresentação de um sistema que atuaria na realização de todos os objetivos projetados anteriormente, uma vez que diante da apresentação o usuário teria um sistema com fácil acesso às suas aplicações que o ajudariam em habilidades cognitivas, que apresentam graus, conforme um indivíduo cresce e se desenvolve mentalmente.

Metodologia:

A pesquisa apresentada neste documento pode ser classificada como exploratória com classificação bibliográfica, a qual inclui artigos de meios eletrônicos, telejornais e depoimentos.

Vale ressaltar que o tema foi escolhido pelo interesse de facilitar a formação de pessoas com DI(Deficiência Intelectual).

Claudia Mara da Silva, Professora da rede municipal de Curitiba, atuante há mais de 15 anos na área da deficiência intelectual, publicou um documento com informações relevantes para o melhor conhecimento

sobre os deficientes e suas dificuldades, que mostra a alfabetização especial na área de deficiência intelectual. Segundo Claudia:

[...] Para falar da aprendizagem do DI, devemos levar em conta os processos cognitivos de uma criança sem deficiência que muito cedo simboliza, observa, guarda memória, planeja, ou seja, seu desenvolvimento cognitivo é de acordo com os parâmetros da normalidade. Na aprendizagem da criança DI precisamos considerar as lacunas ocorridas no desenvolvimento dessa criança. Criança DI tem déficit na comunicação, linguagem, esquema corporal, na função executiva e por isso apresentam dificuldade em planejar e executar necessitam de mais tempo, mais repetição, de estímulo.[...]

Resultados e Discussão:

Em visita a uma das ONGs de apoio ao deficiente intelectual, 2 pedagogas especialistas em deficiência intelectual relataram a aprovação do projeto mediante as funcionalidades da pesquisa apresentada e sugeriram medidas a serem tomadas para a melhoria do sistema.

Nessa conjuntura, os resultados foram recolhidos e organizados para serem implementados na aplicação, como, por exemplo, as modificações de cores para que o usuário mantenha a concentração nas atividades e jogos a serem apresentados.

Os resultados encontrados nestas modificações apresentarão melhorias na demonstração visual referente à produção de protótipos do mesmo. Isto indica que o usuário poderá fazer uso do sistema com a apresentação de modo que tanto objetos como cores o manterá atento, apresentando, ao mesmo tempo, um funcionamento agradável para quem vê.

Conclusões:

O desenvolvimento do estudo proporcionou a observação de como deficientes intelectuais reagem a jogos com direcionamentos a atividades cognitivas. Além disso, contribuiu para a realização de pesquisas com a intenção de armazenar informações sobre as preferências dos usuários.

O questionário realizado com perguntas abertas demonstrou a aprovação pelas pessoas as quais foram apresentadas o projeto. Os protótipos permitiram que na apresentação do sistema fosse possível a demonstração dos modos de atualização.

Referências bibliográficas

Além dos limites 2013, JOGOS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL. Disponível em:

<http://alemdoslimites2013.blogspot.com.br/2013/10/jogos-para-pessoas-com-deficiencia_18.html> Acesso em: set 2017.

Casa do psicopedagogo, DEFICIÊNCIA INTELECTUAL OU ATRASO COGNITIVO. Disponível em:

<http://www.psicopedagogavaleria.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=43:deficiencia-intelectual-ou-atraso-cognitivo&catid=1:artigos&Itemid=11> Acesso em: set 2017.

Psicopedagogia e arte terapia cognoart, A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL. Disponível em:

<<https://psicopedagogiaearteterapiacognoart.wordpress.com/2013/06/20/a-contribuicao-dos-jogos-para-pessoas-com-deficiencia-intelectual/>> Acesso em: set 2017.

SBT-Primeiro impacto, Jogos ajudam no tratamento de pessoas com deficiência em SP. Disponível em:

<<http://www.sbt.com.br/jornalismo/primeiroimpacto/noticias/98434/Jogos-ajudam-no-tratamento-de-pessoas-com-deficiencia-em-SP.html>> Acesso em: set 2017.

Vittude, Deficiência Intelectual: principais características, sintomas e tratamento. Disponível em:

<<https://www.vittude.com/blog/deficiencia-intelectual-caracteristicas-sintomas/>> Acesso em: set 2017.