CRIAÇÃO DE UM BRINQUEDO UTILIZANDO A ARTE E O DESIGN PARA CRIANÇAS AUTISTAS COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO COM O MUNDO

THE TOY CREATION USING THE ART AND DESIGN TO AUTISTIC CHILDREN AS MEANS OF COMMUNICATION WITH THE WORLD

Maria do Carmo Jampaulo Plácido Palhaci[1], Juliana Fernandes Pereira[2]

Abstract — *Autism is a general condition of complex brain disorders development on a group, it's a permanent condition because the child bores with autism and becomes an adult with autism. Each autistic child is unique, but they all can learn. It may have some way of sensory sensitivity and may occur in just one or all five senses: sight, hearing, smell, touch and taste that can be more or less intensified. In this work about graduation of Design at Unesp - Bauru Campus, my Scientific Initiation advisees: Juliana Fernandes Pereira, had as objective to conduct research with parents, teachers and children with autism, and through the results to develop an educational playful design . Meetings with autistic children, their parents and teachers were carried out, simulations were made about the toy and the result of this research was the design and construction of a toy directed to autistic children.*

INTRODUÇÃO

A criança que possui o Espectro do Autismo detém dificuldade nos atos referentes à comunicação e expressão; como receber informações e responder à certos tipos de atividades, devido à irregularidades de ordem motora; hipo ou hipersensibilidade com objetos ou o meio em que a envolve; falhas nos processos simbólicos e imaginativos; dificuldade no desenvolvimento das habilidades ligadas à reciprocidade social e interação.

Essas características citadas, vêm sendo estudadas por pesquisadores no campo da comunicação e psiquiatria desde meados de 1900, até a atualidade por se tratar de um assunto essencial para o desenvolvimento neuropsicológico infantil.

Tanto quanto para a Organização Mundial de Saúde, CID 10 (1993) e para os manuais de diagnóstico da American Psychiatric Association, DSM IV (2001), reconhece-se que para identificar e discernir quais as características relativas ao autismo infantil, é necessário perceber os aspectos que o apontam, como a ausência ou modificações relacionadas à interação com arte, jogos e atividades imaginativas.

Através de estudos e partindo dessa perspectiva, compreendendo que a arte e meios lúdicos são importantes instrumentos capazes de auxiliar a o desenvolvimento social e neuropsicomotor de um indivíduo no período da infância, foi realizada uma coleta ampla de informações sobre o projeto lúdico-comunicativo destinado às crianças que possuem o 'Espectro do Autismo', dando enfoque nos processos de criação capaz de atender pontos essenciais, estimulando a área da comunicação e neuropsicossensorial e motora, além de auxiliar pais e professores nas atividades sociais interativas.

O AUTISMO

Os estudos iniciais consideravam o autismo como um transtorno de resultados frustrados de dinâmica familiar problemática e de condições de ordem psicológica alteradas, hipótese que se mostrou improcedente.

A palavra autista foi inserida na literatura psiquiátrica no ano de 1906 apenas, quando o médico psiquiatra Plouller iniciou estudos com pacientes diagnósticados com demência precoce, esquizofrenicos. Posteriormente, a definição para o termo autismo foi reconhecido como perda de contato com a realidade devido ao fato da impossibilidade ou dificuldade na comunicação social.

Características relacionadas ao contato social e afetivo estudadas por diversos cientistas e pesquisadores no campo da comunicação.

> Em 1942, Kanner descreveu sob o nome 'distúrbios autísticos do contato afetivo' um quadro caracterizado por autismo extremo, obsessividade, estereotipias e ecolalia. Esse conjunto de sinais foi por ele visualizado como uma doença específica relacionada a fenômenos da linha esquizofrênica. Em 1956, Kanner continua descrevendo o quadro como uma "psicose"(...) As primeiras alterações dessa concepção surgem a partir de Ritvo (1976), que relaciona o autismo a um déficit cognitivo, considerando-o não uma psicose e sim um distúrbio do desenvolvimento. (ASSUMPÇÃO-JÚNIOR, F.B; PIMENTEL, A.C.M.) [1]

Compreendendo os distúrbios e suas formas através de fatores biológicos, sociais e genéticos, intensifica a ideia de que existe um déficit na área cognitiva, e os estudos relacionados ao autismo devem passar a sererem enfocados

[1] Maria do Carmo Jampaulo Plácido Palhaci, Professora Doutora de Engenharia Elétrica e integrante do Departamento de Artes e Comunicação UNESP Bauru, palhaci@faac.unesp.br

[2] Juliana Fernandes Pereira, Graduada em Design de Produto na UNESP Bauru julianafp08@yahoo.com.br

DOI 10.14684/WCCA.9.2016.53-56

© 2016 COPEC

sob um olhar desenvolvimentista, relacionado à deficiência mental.

EPIDEMIOLOGIA

Verificados os fundamentos sobre as definições do autismo, entende-se como epidemiologia em um consenso que sua condição é singular, equivale aproximadamente 1 a 5 casos em cada 10.000 crianças, podendo alcançar em breve um número e razões elevadas, como 1 em cada 110 crianças. Tal proporção refere-se de 2 a 3 homens para 1 mulher. Entretanto, quando o autismo é identificado em indivíduos do sexo feminino, é detectado geralmente um grau mais agressivo.

A ARTE E O BRINCAR NA INFÂNCIA

Todas as crianças possuem natureza distinta e extraordinária, identificando-as como indivíduos que apresentam pensamentos próprios e sentimentos. Determinam atividades interativas com seres que lhe são próximos e com o meio que as envolve, revelando esforços para compreender o ambiente em que vivem.

> No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias, e não das coisas: um pedaço de madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias, e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado. A criança não realiza toda esta transformação de uma só vez porque é extremamente difícil para ela separar o pensamento (o significado de uma palavra) dos objetos. (VYGOTSKY, 1991, p. 111). [2]

A arte de criar, comunicar-se com o meio e brincar são atividades naturais conhecidas como principais modos de expressão durante os períodos essenciais que compõem a infância de um indivíduo, e também são atividades que influenciam na construção dos aspectos culturais. Há sempre a necessidade de o adulto acompanhar o processo artístico da criação e da interação nas atividades lúdicas incentivando-a e ensinando sobre o modo como deve ser usado, brincando com ela em demonstrações e utilizando-se da conversa, características primordiais e contribuintes para o progresso.

As crianças autistas possuem dificuldades para se adaptarem ao novo, seja atividade ou até mesmo um simples brinquedo.

Exemplificando, fixam olhar em pequenos detalhes ao invés de contemplar o produto como um todo, o ato da espontaneidade é praticamente nulo, a criação no faz-de-contas é comprometida devido ao lapso na capacidade de representar, o processo memorial é prejudicado, há a dificuldade em gerar novos atos e produzi-los isolados como jogos ou brinquedos funcionais (ex: colocar a xícara no pires) ou de substituição (ex: usar um bloco de madeira como telefone) sem assistência de um adulto, preferir uma sequencia randômica, ao invés de uma provida de significado e contexto. De acordo com pesquisas de autores da pedagogia, Wetherby e Prutting (1984), as atividades lúdicas na arte da comunicação e desenvolvimento social se enquadram em 7 tipos.

> 1. Sensório-motor: criança manipula livremente as peças por meio de ações sensório-motoras (ex: leva objetos à boca, lambe).
> 2. Agrupamento: criança agrupa peças sem critérios estabelecidos (ex: constrói fileiras de objetos ou empilhamentos).
> 3. Formação de conjuntos: criança forma conjuntos, categorizando os objetos pela utilização de um critério pelo menos (ex: separa peças por cor, forma).
> 4. Seqüencialização: criança organiza uma sequência de objetos, utilizando alguns critérios estabelecidos (ex: dispõe círculo vermelho-grande seguido do círculo azul-grande).
> 5. Funcionalidade : criança usa os objetos com funcionalidade (ex: utiliza colher para alimentar a boneca).
> 6. Jogo compartilhado : criança explora o objeto como meio comunicativo entre ela e o adulto (ex: empurra o carrinho para o adulto e aguarda a sua devolução).
> 7. Jogo simbólico : criança utiliza o objeto num jogo de faz-de-conta, fazendo representações mentais de situações vivenciadas (ex: constrói casas, telefone, com peças de blocos lógicos. (TAMANAHA E SCHEUER, 2000)

O brinquedo e atividades de cunho educativas conquistaram espaço nos métodos e abordagens para a promoção na área pedagógica infantil devido suas propriedades capazes de impulsionar o raciocínio, estimular a interação e meios de criação, desenvolvimento neurosensóriomotor, a concentração, percepções e coordenações, despertar a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia.

MATERIAIS E MÉTODOS

Realizado a investigação de dados bibliográficos sobre a abordagem do tema autismo e a problematização nas relações sociais e todos os tipos de comunicação, e aprovado o questionário pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos, foi desenvolvida um ciclo de estudos com entrevistas presenciais com 10 pais / responsáveis pelas crianças autistas e professores da associação AFAPAB (Associação dos Familiares e Amigos dos Portadores de Autismo de Bauru) convidados. Abordadas 16 perguntas relacionadas aos tipos de atividades lúdicas praticadas e desenvolvidas com as crianças, seguindo padrões de estudo pedagógico de autores como Wheterby e Prutting.

Os procedimentos deste estudo foram submetidos e aprovados pelo Comitê de Ética da FAAC/UNESP (Processo N. 862.551) (APENDICE A).

A ASSOCIAÇÃO

A associação indicada para a coleta de informações e estudos foi a AFAPAB na cidade de Bauru. É uma associação que não possui fins lucrativos que se predispôs a atender as crianças autistas, como principal objetivo o desenvolvimento na comunicação e comportamento, auxiliando em aspectos para a promoção de melhor qualidade de vida.

A associação recebe a colaboração de pedagogas, psicóloga e médica pediatra, utilizando diversos métodos e abordagens pedagógicas como o TEACCH para ensinar a arte do contato social como princípio na comunicação verbal e não-verbal.

Figura 1: Métodos pedagógicos utilizados na AFAPPAB Corredor sensorial

RESULTADOS DA PESQUISA

As informações nas coletas de dados foram exibidas em um gráfico identificado de segundo os sete critérios propostos nos estudos dos pedagogos Wetherby e Prutting (1984), os quais classificam e qualificam os tipos mais comuns de atividades e jogos lúdicos: Sensório-Motor; Agrupamento; Formação de Conjuntos; Sequencialização; Funcionalidade; Jogo Compartilhado; Jogo Simbólico.

Figura 2: Resultado de pesquisa sobre atividades pedagógicas

De acordo com os resultados apresentados, as atividades sensórias-motoras estão amplamente aplicadas nas atividades cotidianas, pois as crianças costumam interagir com objetos de forma a colocar na boca para sentir sua textura, tamanho, material, e também próximo ao nariz para sentir o cheiro. Atividades de agrupamento, e formação de conjuntos são comuns aos hábitos como forma de organização de objetos. As atividades relacionadas à funcionalidade, apresentaram-se escassas na pesquisa, e o poder da imaginação foram consideradas nulas conforme relatos.

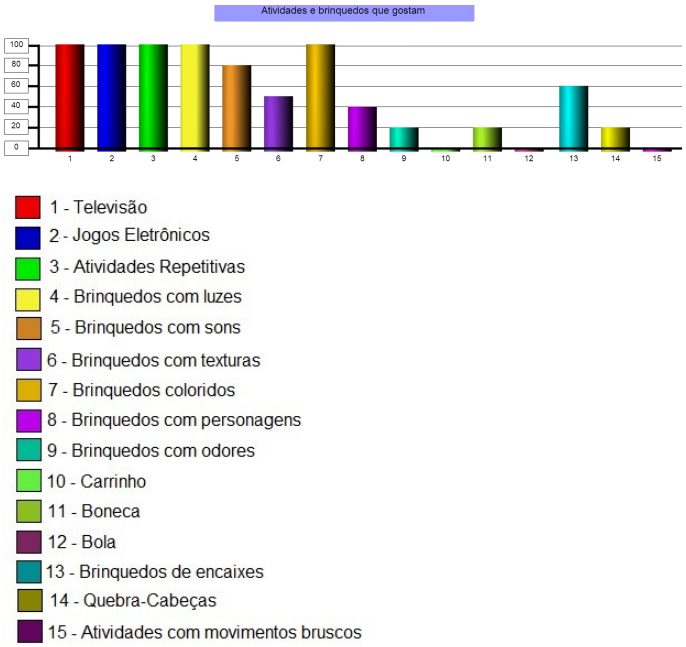

Figura 3: Atividades realizadas pelas crianças

As atividades e jogos na área tecnológica atraem a atenção das crianças com autismo, como exemplo o ato de assistir televisão, jogos eletrônicos em computadores, IPads,

caracterizam atividades simples que as deixam mais calmas. Finalizado o levantamento dos resultados, foram elaboradas ideias iniciais com auxílio de análise de similares, mapas mentais artísticos e ilustrações.

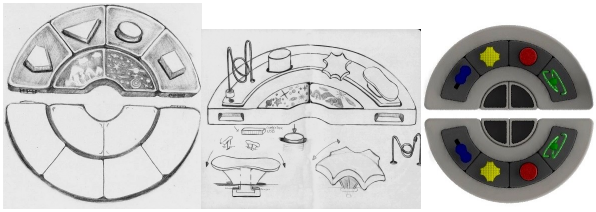

Figura 4: Ilustrações do projeto lúdico

Elaborado a partir das etapas de criação, um tipo de projeto lúdico artístico que atendesse principais quesitos apontados na pesquisa, que incentive a criança autista no desenvolvimento social e artístico; que possa depender da interação de demais pessoas para a brincadeira ter continuidade. Devendo possuir uma estética agradável; possuir diversos caminhos nas jogadas e proporcionar um belo resultado com diversão e tranquilidade. Além de uma sequencia que tenha como resultado algo diferente para estimular os processos da memória, e à prática de movimentos essenciais para o desenvolvimento neurológico.

Modo de brincar: É necessário haver dois ou mais jogadores; uma das peças envolvidas será a responsável pela gravação de movimentos e sequencias realizadas, e as demais peças deverão copiar a sequência, como na atividade lúdica "siga o mestre". A quantidade de sequencia e movimentos realizada devidamente de acordo com o programado dispara uma projeção em holograma 3D para haver continuidade na atividade, como meio de comunicação com o ambiente e seres ao redor.

Figura 5: Projeto lúdico durante e após sua utilização

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após realizadas pesquisas e coleta de informações foram desenvolvidas ideias de um projeto lúdico que fosse passível de auxiliar o desenvolvimento da criança autista no âmbito artístico e na comunicação. Também foi elaborado o modelo físico volumétrico para dar início aos primeiros estudos ergonômicos sobre sua efetiva utilização e consequências.Se houver resposta positiva quanto aos testes do objeto x usuário, há a intenção de elaborar protótipos mais desenvolvidos na área eletrônica e ergonômica, para serem aplicados na associação ou com os pais/responsáveis pelas crianças autistas, na finalidade de servir como mais uma alternativa lúdica e comunicativa no ensino das crianças autistas.

[1] KANNER L. **Early infantile autism** 1943-1955. J Orthopsychiat 1956; 26:55-65.

[2] VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

[3] WETHERBY A, PRUTTING C. **Profiles of communicative and cognitive social abilities in autistic children**. J Speech Hear Dis 1984;27:367-77