

NOME: ADILSON DIAS QUEIROS JUNIOR

TÍTULO: DISPONIBILIZAÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO ESTIMULANDO PARA AUXILIAR NA ESTIMULAÇÃO PRECOCE DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL.

AUTORES: VÂNIA DE OLIVEIRA BORGES, ADILSON DIAS QUEIROS JUNIOR, ADILSON DIAS QUEIROZ JUNIOR , VÂNIA DE OLIVEIRA BORGES

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEX

PALAVRA CHAVE: DESENVOLVIMENTO INFANTIL; EDUCAÇÃO; DESENVOLVIMENTO EM UNITY;

RESUMO

Estudos científicos comprovam que a estimulação precoce potencializa e desenvolve as atividades cerebrais das crianças. Essa estimulação, feita através de atividades lúdicas, jogos, exercícios, técnicas e demais recursos beneficiarão o intelectual afetivo e físico, fazendo com que a criança aproveite sua capacidade de adaptação ao meio e à aprendizagem de maneira rápida, simples e intensa. O estímulo une a capacidade de aprendizagem com a adaptabilidade do cérebro como forma de orientação do potencial e da capacidade dessas crianças, expandindo as experiências e oportunidades que os farão adquirir habilidades, explorar e entender o que se passa em sua volta. Tais argumentos relatam a necessidade e importância do presente projeto, o qual auxilia no tratamento dos pacientes ao oferecer uma ferramenta com estímulos necessários e menos repetições. Este projeto de extensão tem como principal objetivo a disponibilização, aplicação e correções do jogo "Estimulando", que auxilia os profissionais pedagógicos na motivação precoce de crianças com deficiência intelectual, através de estímulos visuais e sonoros. O jogo foi instalado e configurado nos smartphones e tablets dos usuários da APAE de Passos, tanto profissionais quanto os pacientes que aceitaram participar do projeto. Foram feitos treinamentos e atualmente tem-se acompanhado a utilização e elaborado relatórios da percepção dos usuários quanto a usabilidade, melhorias e/ou novos requisitos identificados para aprimoramento da ferramenta. Espera-se contribuir para o desenvolvimento em amplos aspectos, definir o nível de envolvimento e o auxílio que esta ferramenta fornece para os profissionais que atuam no processo de estimulação. Busca-se também, uma aproximação com a real necessidade do usuário final, bem como o relato real da aplicabilidade e usabilidade do jogo.