



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2015
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Inclusão cognitiva, produção de pictogramas para estímulos educacionais no projeto scala
<b>Autor</b>	EDUARDO TABORDA
<b>Orientador</b>	LILIANA MARIA PASSERINO

## **Inclusão Cognitiva para crianças com TEA (transtordo de espectro autista)**

Eduardo Taborda, graduando do curso de Design Visual Orientadoras: Liliana Passerino e Rosangela Bez

O termo cognição social sugere que todos compartilhem de uma percepção homogênea de realidade e mundo. Mas percebemos que é ilusório pensar em uma homogeneidade instituída por um mundo criado para uma sugestionada maioria, negando os indivíduos que vivem em campos cognitivos especiais e extraordinários. Necessita-se portanto que esses diferentes tipos de sensibilidade sejam integrados ao comportamento simbólico coletivo, para que se desenvolva a autonomia comunicativa desses indivíduos.

Segundo a dualidade cartesiana de Descartes o indivíduo humano tem sua natureza cognitiva dividida em duas dimensões, a interna, sua psique, e a externa, correspondente a sua ação e relação objetiva com o mundo. Se esse pensamento se faz correto, mesmo que no plano metafórico, no caso do autismo, ocorreria um rompimento na ponte entre essas duas dimensões, ou seja, para o sujeito com TEA(transtorno do espectro autista) o referencial representativo e simbólico estão separados de seus representantes objetivos. O que afeta a vida do usuário, limitando suas concepções, sua comunicação e consecutivamente afetando a construção de um seu self. O objetivo inclusivo se volta a tentar reconstruir essa ponte.

Um meio pensado para estabelecer essa ponte inclusiva, foi o SCALA (Sistema de Comunicação Alternativa para o Letramento de Pessoas com Autismo). Trata-se de um uma experiência de letramento, em um ambiente virtual, envolvendo séries de pictogramas pensados para a formulação de novas associações representativas. São ações ilustradas, seguidas de suas representantes verbais, constituindo um mapa conceitual que promove a assimilação linguístico-simbólica dessas informações e a absorção das concepções.

Particpei do projeto desenvolvendo as ilustrações para os pictogramas e me deparei com a vulnerabilidade cognitiva do autista, como sendo o maior desafio e ao mesmo tempo a maior das dicas para a execução dos trabalhos. Casos como hiper-sensibilidade a tonalidade das cores, por exêmplo. nos sugeriram desenvolver as peças pensando sempre em estimular com equilíbrio e clareza. Acreditando que a percepção do usuário só rejeitaria ou seria maculada pela falta de equilíbrio presente nos estímulos, e seria direcionada de forma positiva a fazer as assimilações e apropriações, administradas pela presença do equilíbrio nas respectivas configurações formais e cromáticas das peças.

No campo do Design emocional, estuda-se o nível subjetivo das experiências obtidas pelo usuário e dentro desse campo temos o design reflexivo, que refere-se a produção de uma experiência baseada nas referências de compreensão do mesmo. Compreender isso, também foi fundamental para tornar possível a construção de peças harmônicas. Não pensando o design apenas para a construção de uma experiência cognitiva no usuário, mas caminhando para um meta-design, compondo suas configurações formais para estimular a própria percepção do usuário sobre ele mesmo.