

# IX ENEPEX/ XIII EPEX-UEMS E XVII ENEPE-UFGD

**TÍTULO: IMPLEMENTAÇÃO DE ATIVIDADE EDUCACIONAL PARA O SISTEMA DE ENSINO SEIA.**

**Instituição:** UEMS - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul Unidade Dourados

**Área temática:** Ciências Exatas e da Terra - Ciência da computação.

**PIVETA,** Bruno Biagi de Lima<sup>1</sup> ( [rgm43553@comp.uems.br](mailto:rgm43553@comp.uems.br) ); **TREVISAN,** Diogo Fernando<sup>2</sup> ( [diogo@comp.uems.br](mailto:diogo@comp.uems.br) ).

<sup>1</sup> – Discente do curso de Ciências da computação;

<sup>2</sup> – Docente do curso de Ciências da computação.

O TEA (Transtorno do Espectro Autista) pode se manifestar de variadas formas, sendo as mais perceptíveis o comportamento repetitivo e estereotipado, as dificuldades na comunicação verbal e não verbal, além dos desafios no comportamento social. A ABA (Análise do Comportamento Aplicada), baseia-se na aplicação prática dos princípios e métodos provenientes da Análise Experimental do Comportamento, especialmente voltados para situações socialmente relevantes. a ABA é uma abordagem altamente estruturada, que focaliza a análise detalhada das relações entre o comportamento do indivíduo e o ambiente circundante, seu objetivo é compreender como essas relações moldam o comportamento e como podem ser modificadas para atingir objetivos específicos. Profissionais que empregam essa metodologia aplicam princípios como reforço positivo, modelagem comportamental, extinção e generalização para promover mudanças significativas no comportamento de indivíduos com TEA. O sistema SEIA (Sistema de Ensino Baseado em Inteligência Artificial e ABA) foi criado com base na ABA, ele foi desenvolvido com o intuito de oferecer ferramentas que permitam a educadores e analistas comportamentais configurar atividades de ensino personalizadas. O software foi criado utilizando tecnologias web, permitindo o acesso por diferentes dispositivos e ampliando o alcance a um maior número de usuários. O projeto tem como objetivo criar uma nova atividade baseada no “Jogo dos 7 erros” para o sistema de ensino SEIA(Sistema de Ensino Baseado em Inteligência Artificial e ABA) utilizando as linguagens de programação web. A primeira atividade realizada para o projeto foi o estudo das linguagens web que compõem o SEIA, que são: HTML, CSS, JavaScript e PHP, o estudo foi realizado principalmente por meio da documentação das linguagens e por tutoriais encontrados na plataforma youtube. Logo após foi feito um estudo sobre o funcionamento do sistema SEIA, o sistema SEIA funciona a base de templates, onde um analista de comportamento pode usar um dos templates dentro do sistema para criar uma atividade e logo após, o analista pode adicionar essa atividade a um currículo de atividades de um de seus estudantes. O objetivo deste projeto foi criar um novo template baseado no jogo dos sete erros, que consiste em apresentar duas imagens com algumas diferenças entre elas e pedir para que o jogador identifique todas essas diferenças. Ao final do projeto tanto o objetivo principal quanto os objetivos específicos foram alcançados e o template da atividade foi desenvolvido. Este template pode ser personalizado para configuração de atividades de ensino individualizadas e, como foi inserido na plataforma SEIA, é possível armazenar os resultados e visualizar o progresso do aluno.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo dos 7 erros, Web.

**AGRADECIMENTOS:** A o orientador que guiou o projeto e à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul pela concessão da bolsa de iniciação científica para o projeto.