

A COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA E AUMENTATIVA NA PARALISIA CEREBRAL¹

Kerolay de Moraes Romani², Mayara Zampieron³, Ana Rita Brancalioni⁴

¹ Artigo de Conclusão de Curso de Fonoaudiologia da Faculdade de Ciências Biológicas da Universidade de Passo Fundo

² Acadêmica do curso de Fonoaudiologia da Universidade de Passo Fundo UPF, Brasil, RS.

³ Acadêmica do curso de Fonoaudiologia da Universidade de Passo Fundo UPF, Brasil, RS.

⁴ Fonoaudióloga. Doutora em Distúrbios da Comunicação Humana pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Professora do Curso de Fonoaudiologia da Universidade de Passo Fundo UPF, Brasil, RS.

INTRODUÇÃO: A Paralisia Cerebral é definida como uma desordem postural e de movimento, ocasionando distúrbios sensoriais, cognitivos, comunicativos, comportamentais, de percepção e convulsivos. Um estudo feito nos EUA, em 2014, apontou que 85% das crianças com PC possuem um distúrbio na fala e na linguagem. Nesses casos é indicado o uso de tecnologia assistiva. O fonoaudiólogo auxilia na escolha e introdução do melhor sistema, para que haja generalização em diferentes contextos. Tecnologia Assistiva (TA) amplia as possibilidades de recursos, propondo técnicas facilitadoras para atuação e funcionalidade da pessoa com deficiência. Já a Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA) é um campo da TA utilizada como um auxílio alternativo, sendo ofertada por meios distintos, como pranchas, gravuras e computadores, explorando o universo da acessibilidade para aqueles com dificuldades na produção da fala.

OBJETIVO: O presente estudo teve como objetivo analisar os recursos de comunicação alternativa e tecnologia assistiva utilizados por sujeitos com Paralisia Cerebral.

METODOLOGIA: Este artigo trata-se de uma revisão de literatura, buscando artigos indexados nas bases de dados PubMed, MEDLINE, SciELO e Lilacs dos últimos 10 anos. Usou-se os descritores em português “Tecnologia Assistiva e Paralisia Cerebral e Fonoaterapia”, “Comunicação Alternativa e Paralisia Cerebral”, e os mesmos termos em inglês. O critério de inclusão foi conter em seu resumo temas que abrangessem o objetivo proposto por esse estudo. Os critérios de exclusão foram artigos duplicados, que não se referiam à temática da revisão e não disponibilizados na sua totalidade. Encontrou-se como resultado 62 artigos, porém ao aplicar os critérios de exclusão apenas 20 artigos se classificaram.

RESULTADOS: A CAA é segmentada em baixa e alta tecnologia. A baixa tecnologia deve conter materiais de menor valor, facilitando a acessibilidade, tais como, livros e pranchas

impressas formadas por símbolos pictográficos?'. Para fabricá-las utilizam-se sistemas de figuras. Entre os 20 artigos, seis citaram o sistema *Picture Communication Symbols* (PCS), quatro apontavam ao *Blissymbols* (BLISS), dois ao *Communication Ideogram Pictogram* (PIC) e um o *Picture Exchange Communication System* (PECS). Os sistemas PCS e BLISS são os mais utilizados, porém em um artigo, constatou-se a preferência pelo uso do PCS nas pranchas para sujeitos com PC, por ser menos abstrato e com significados mais concretos que o sistema BLISS.

A prancha de CAA pode ser ofertada como primeiro recursos quando o paciente possuir conceitos simbólicos avançados, mas onde o simbolismo é deficitário, indica-se a introdução de um grupo de símbolos avulsos, dispostos em chaveiros temáticos.

Enquanto a alta tecnologia utiliza recursos de maior custo, acionadores, vocalizadores e softwares. Os acionadores são encontrados em inúmeros formatos e podem ser acionados das seguintes formas: pela fala, sopro, ruído, escrita, toque ou movendo uma parte do corpo.

As tecnologias móveis e softwares apresentam-se de forma diversificada na literatura, em um estudo utilizou-se o software Clicker 5 onde é separado por categorias (bebidas, comidas, jogos) ou pelas letras do alfabeto. Dois artigos citaram o programa *Minspeak*, como outra alternativa de CAA seu objetivo é uma comunicação simples e curta, com a soma de duas ou mais figuras que cria-se novos conceitos. Conforme alguns estudos o sistema Amplisoft é o mais apropriado para o Brasil, por apresentar uma cultura regional. Desenvolvido no Brasil, dispõem de duas mil figuras, sendo para pranchas impressas ou virtuais. Encontrou-se o sistema *ImagoDiAnaVox*, também criado no Brasil, contendo imagens coloridas, animações gráficas e ortografia. Identificou-se outro aplicativo brasileiro denominado *Livox*, criado em 2013, é caracterizado com figuras, fotos, vídeos, saída de voz e acionadores. Nas plataformas online, encontra-se o aplicativo *LetMeTalk*, gratuito, constrói frases a partir das figuras ou letras selecionadas, sendo elas separadas em categorias (comida, roupa, emoções, entre outros) e com saída de voz..

CONCLUSÃO: Na literatura não obtive um consenso sobre o melhor software ou aplicativo, pois há diferentes modelos, sendo caracterizados por seus valores, configurações, complexidade, forma e execução. Contudo, necessita enfatizar o uso de novas tecnologias para ampliar o interesse em pesquisas sobre aplicativos móveis, pois encontra-se limitados estudos nas bases de dados sobre a funcionalidade e vantagens dos "Apps".

Palavras-chaves: Tecnologia Assistiva; Paralisia Cerebral; Fonoaterapia;