

Nº do documento:	(S/N)	Tipo do documento:	PROJETO DE INDICAÇÃO
Descrição:	CRIA O PROGRAMA "GAMETERAPIA INCLUSIVA", PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA, SÍNDROMES E/OU TRANSTORNO DO		
Autor:	100016 - DEPUTADO DE ASSIS DINIZ		
Usuário assinator:	100016 - DEPUTADO DE ASSIS DINIZ		
Data da criação:	04/06/2024 13:55:10	Data da assinatura:	04/06/2024 13:55:50



Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DO DEPUTADO DE ASSIS DINIZ

PROJETO DE INDICAÇÃO
04/06/2024

CRIA O PROGRAMA “GAMETERAPIA INCLUSIVA”, PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA, SÍNDROMES E/OU TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA – TEA, NO ESTADO DO CEARÁ”.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ INDICA:

Art. 1º Cria o programa “Gameterapia Inclusiva” no âmbito do Estado do Ceará, com o objetivo de utilizar os jogos eletrônicos inclusivos como ferramenta terapêutica complementar para pessoas com deficiência, síndromes e/ou Transtorno do Espectro Autista (TEA).

§1º O tratamento terapêutico a que se refere o caput deste artigo poderá ser realizado nas dependências das instituições públicas ou privado, em sessões que poderão ser individuais ou em grupo.

§2º As sessões de Gameterapia serão realizadas por profissionais terapeutas devidamente capacitados, conforma exigências do Poder Público para o exercício da profissão.

Art. 2º O tratamento por meio da Gameterapia deverá incluir avaliações qualitativas periódicas, visando atender os objetivos terapêuticos individualizados, que serão identificados pelos fisioterapeutas, terapeutas ocupacionais e/ou profissionais capacitados da área em comento.

Art. 3º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias.

Art.4º Esta Lei poderá ser regulamentada pelo Poder Executivo Estadual, no que couber.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

O presente projeto tem por finalidade criar o Programa “Gameterapia Inclusiva”, para pessoas com deficiência, síndromes e/ou Transtorno do Espectro Autista – TEA.

Inicialmente, a Gameterapia, também referida como terapia de jogos, faz uso de videogames e aplicativos interativos como ferramentas terapêuticas destinadas a crianças com TEA. Essa abordagem capitaliza o interesse natural das crianças em jogos e a interatividade inerente a eles para estimular o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e motoras. Os jogos podem ser personalizados para atender às necessidades específicas de cada criança, oferecendo um ambiente controlado e estruturado, o que é particularmente relevante para aquelas que podem ser sensíveis a estímulos sensoriais.

O estudo (E21), conduzido por Beaumont, Renae et al., (2021), realizado durante um período de 6 semanas, no qual os pais da condição SAS tiveram acesso a um programa de treinamento de habilidades sociais baseado em videogames chamado “Social Skills Training for Children with Autism Spectrum Disorder Using Serious Games” (Treinamento de Habilidades Sociais para Crianças com transtorno do Espectro Autista Usando Jogos Sérios).

Este programa foi projetado para ser utilizado em casa, e os pais foram treinados para auxiliar seus filhos a utilizar o programa e praticar as habilidades sociais ensinadas. Os resultados deste estudo são altamente encorajadores, com uma melhoria significativa nas habilidades sociais, ansiedade e comportamento relatadas pelos pais e professores das crianças que participaram da condição SAS em comparação com a condição CIA. O estudo (E23), liderado por Neves et al., (2022), realizado ao longo de 12 meses, buscou analisar a eficácia da reabilitação utilizando jogos de realidade virtual, especificamente o Nintendo Wii, na melhoria do desenvolvimento motor, satisfação e engajamento das crianças. Para avaliar o progresso das crianças, foram utilizadas diversas escalas de medição, incluindo a Escala de Desenvolvimento Motor (EDM), a Escala de Avaliação do Espectro Autista (ADOS-2), a Escala de Comportamento Adaptativo Vineland II e a Escala de Avaliação de Habilidades Sociais (SSRS).

Essas ferramentas forneceram uma visão abrangente do perfil psicomotor e do desenvolvimento global das crianças ao longo do período de intervenção.

É fundamental o envolvimento da população como um todo para que a pesquisa atinja os resultados esperados, então contamos com a divulgação do trabalho e indicação por parte de médicos para que consigamos atingir o público-alvo do projeto. Quanto mais pessoas participando do estudo, maior será a relevância dele e, conseqüentemente fortalecemos a ciência e levamos mais qualidade de vida para essas famílias.



DEPUTADO DE ASSIS DINIZ

DEPUTADO (A)