

T-Life um programa de treino da capacidade de reconhecimento emocional em pessoas com perturbações do espectro autista

José Carlos Miranda⁵; Verónica Orvalho⁴, Paula Freitas⁶, Miguel Coimbra⁴, Cristina Queirós^{2,3}; António Marques^{1,2}

¹ Escola Superior de Tecnologia da Saúde do Instituto Politécnico do Porto (ESTSP)

² Laboratório de Reabilitação Psicossocial da FPCEUP/ESTSP (LABRP)

³ Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto (FPCEUP)

⁴ Faculdade de Ciências da Universidade do Porto (FCUP)

⁵ Escola Superior de Tecnologia e Gestão da Guarda do Instituto Politécnico da Guarda (ESTGG)

⁶ Instituto de Ciências Biomédicas Abel Salazar (ICBAS-UP);

⁷ Psicologia Médica, Faculdade de Medicina da Universidade do Porto (FMUP)

⁸ Instituto de Ciências da Saúde, Universidade Católica Portuguesa (ICS-UCP)

Os indivíduos com défices de relacionamento interpessoal, especificamente com Perturbação do Espectro Autista (PEA), apresentam dificuldades em reconhecer emoções em si e nos outros, evidenciando claro prejuízo no funcionamento social e tarefas interpessoais do quotidiano. O Reconhecimento das Expressões Faciais (REF) tem sido estudado na tentativa de compreensão dos défices no reconhecimento emocional. Inúmeros trabalhos tentam promover o reconhecimento emocional facial em indivíduos com PEA, mas não através da síntese da face em tempo real. As novas tecnologias, nomeadamente a Realidade Virtual, parecem ser muito promissoras no trabalho com as PEA (Eynon, 1997, cit. in Beardon et al., 2001; Strickland et al., 1996), pois vão ao encontro das necessidades/características destes indivíduos ao permitirem: o controlo na apresentação dos estímulos; a introdução de modificações graduais para permitir a generalização; a garantia de situações seguras de aprendizagem, a intervenção individualizada e customizada e a interacção com computadores, factor motivador que permite a aprendizagem de forma não ansiogénica (Strickland, 1997). A abordagem que estamos a desenvolver e a testar reflecte todos estes pressupostos e enquadra-se numa tipologia de jogo. *What a feeling* é um videojogo que apresenta como finalidade melhorar a capacidade de indivíduos, social e emocionalmente diminuídos, no reconhecimento de emoções através da expressão facial. O jogo desenvolvido permite, através de um conjunto de exercícios, que qualquer pessoa de qualquer idade possa interagir com modelos 3D e aprender sobre as expressões da face. O jogo é baseado em síntese facial em tempo real. Nesta comunicação descreveremos a mecânica da nossa metodologia de aprendizagem e apresentaremos algumas linhas de orientação para trabalho futuro, resultante dos estudos desenvolvidos com os protótipos testados.