



CRESCER EM REDE Encontro 10

Tecnologias digitais voltadas para o Transtorno do Espectro Autista (TEA)

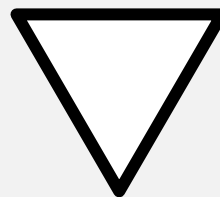
Autor
E-mail



PERGUNTAS DESAFIADORAS – PARA REFLETIR, REGISTRAR E SOCIALIZAR

1. É necessário adaptar as atividades da turma para um aluno com TEA (Transtorno do Espectro Autista)?
2. Como verificar se o aluno com TEA compreendeu o que está sendo solicitado?
3. Como promover habilidades socioemocionais, cognitivas, sensoriais e de comunicação em alunos com TEA?
4. Como o educador pode potencializar a relação:

ALUNO COM TEA



NOVAS TECNOLOGIAS

APRENDIZAGEM

APRESENTAÇÃO CONCEITUAL

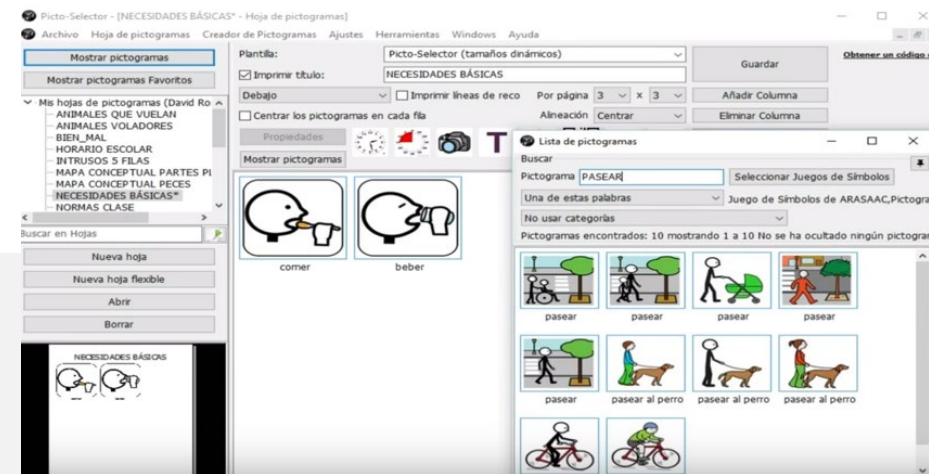
CONTRIBUIÇÃO DA TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

- Segundo Minetto (2008) os softwares educacionais são instrumentos que contribuem para o desenvolvimento cognitivo do aluno, facilitando a apresentação dos conteúdos, tornando a ação pedagógica mais **dinâmica e interessante**.
- A inclusão de autistas em escolas regulares é uma realidade em várias instituições de ensino. Crianças com TEA (Transtorno do Espectro Autista) podem apresentar comprometimentos nas áreas de **interação social, comportamento e comunicação**.
- A escolha de ferramentas digitais e de **tecnologia assistiva** para os alunos com TEA devem estar em sintonia com as estratégias de ensino traçadas pela instituição e pelo professor. Tais ferramentas contribuem com o trabalho pedagógico **já desenvolvido em sala de aula** e devem ser selecionadas, levando em consideração o momento educacional e as particularidades de cada aluno.

APRESENTAÇÃO CONCEITUAL

COMUNICAÇÃO DE ALUNOS COM TEA

- Algumas alternativas que facilitam a comunicação de crianças com TEA, havendo comunicação verbal ou não verbal, estão baseadas em **suportes visuais** como fotos, objetos e imagens de aplicativos.
- É o chamado PECS (Picture Exchange Communication System), método alternativo de comunicação feito com a troca de figuras. Há na internet um software gratuito que disponibiliza alguns pictogramas (imagens) que o educador pode baixar e usar. Os links são: (<http://www.pecs-brazil.com/pecs.php> e <https://www.pictoselector.eu/pt-pt/>)



Imagens: <https://www.youtube.com/watch?v=RYm3c42j3gk>

APRESENTAÇÃO CONCEITUAL

OS SOFTWARES

Os softwares do Projeto Participar

- Com o intuito de aumentar a comunicação entre educadores e alunos, foram escolhidos três softwares educacionais de apoio ao ensino de autistas clássicos. Todos gratuitos, operando em sistema Android (tablets) disponíveis no site do Projeto: <http://www.projeto-participar.unb.br/>
- Para ter acesso é preciso realizar um rápido cadastro no site do *Projeto Participar*.
- Importante que o tablet atenda às especificações: Android 4.2.2 ou superior; tela de 10 polegadas com 1.280 x 800 pixels.



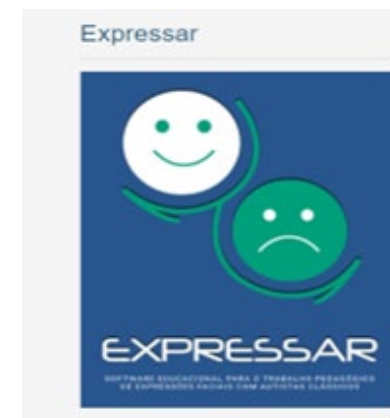
Imagem: <http://www.projeto-participar.unb.br/>

APRESENTAÇÃO CONCEITUAL

AMBIENTAR, PERCEBER E EXPRESSAR

Os softwares do Projeto Participar

- Este Projeto foi desenvolvido pela Universidade de Brasília que possui a patente dos softwares. Ele é fruto de trabalhos acadêmicos (monografias) realizados por estudantes desta instituição.
- Seus autores mencionam que essas ferramentas são **complementares às atividades pedagógicas** já realizadas pelo professor em sala e o intuito é **ampliar** as possibilidades no ensino de alunos que apresentam o diagnóstico de TEA clássico.
- Os três softwares selecionados foram : **Ambientar, Perceber e Expressar**.

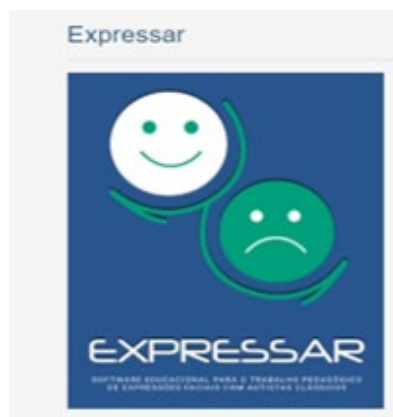


APRESENTAÇÃO CONCEITUAL

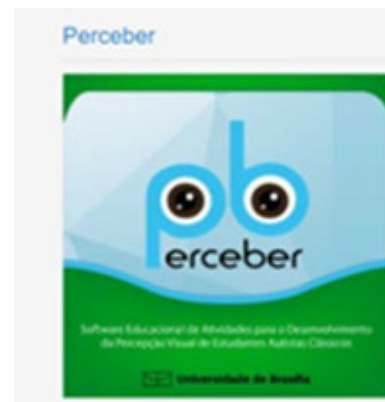
EXPLICAÇÃO DOS SOFTWARES

A cada finalização de tarefa, os softwares oferecem um recurso motivacional .
Isso ajudará o aluno a ter mais confiança e interesse na atividade.

Expressar: prioriza o conteúdo de expressões faciais para autistas clássicos, proporcionando recursos multimídia motivacionais.



Perceber: colabora com a percepção visual, trabalhando emparelhamento de objetos, seriação, leitura global e identificação de atributos.



Ambientar: organização da rotina e identificação do espaço físico.



APRESENTAÇÃO CONCEITUAL

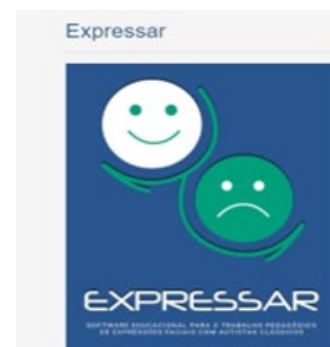
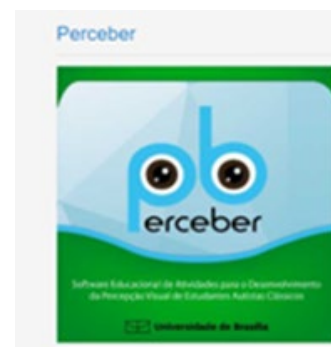
USO DOS SOFTWARES

Veja os vídeos que demonstram a aplicabilidade dos softwares:
Perceber, Expressar e Ambientar.

<http://www.projetoparticipar.unb.br/imprensa-perceber>

<http://www.projetoparticipar.unb.br/imprensa-expressar>

<https://www.youtube.com/watch?v=Oile1oLemXk>



ATIVIDADE DE EXPERIMENTAÇÃO

Os softwares podem ajudar os alunos com TEA em situações comportamentais, socioemocionais e pedagógicos. Dessa forma, pense na seguinte situação e depois elabore uma atividade!

SITUAÇÃO

- Na matéria de Ciências está sendo estudado o tema: Grupo de Animais.
- Para que os alunos observem os animais (atividade de Estudo do Meio), a turma visitará um zoológico.
- Uso dos softwares: Ambientar, Perceber e Expressar, referentes ao Projeto Participar da UnB, como auxílio para esta visita.

ESPECIFICIDADES

- O passeio durará grande parte do dia. Então, é preciso fazer refeições, utilizar o banheiro, etc.
- Todos irão de ônibus, haverá trânsito, será preciso andar em calçadas, atravessar a rua, etc.
- Vale a pena lembrar que no zoológico há movimentação de pessoas e de animais, ruídos, etc.

ATIVIDADE

- **Pensando em todo esse contexto, como o professor usaria os softwares para auxiliar seu aluno com TEA a realizar este passeio e obter avanços em sua aprendizagem?**

ATIVIDADE DE PLANEJAMENTO – (COM OS ALUNOS)

Os softwares podem ajudar os alunos com TEA em situações comportamentais, socioemocionais e pedagógicas. Dessa forma, pense na seguinte situação e depois elabore uma atividade!

- Organizar uma atividade, atrelada ao uso do software, para ser desenvolvida com os alunos de TEA.
- Sempre que possível essa prática deve estar dentro do conteúdo a ser trabalho com o restante da turma. Importante pensar em um tema norteador, para que a atividade contemple os objetivos da aprendizagem.
- O uso dos softwares precisa ser combinado com outros recursos didáticos, pois as ferramentas digitais do Projeto Participar são auxiliares na prática pedagógica.
- **IMPORTANTE: os recursos didáticos e o uso dos softwares devem encorajar a expressão da emoção e a autonomia do aluno com TEA.**
- Para o término da atividade: socialização das atividades planejadas.

ATIVIDADE DE PLANEJAMENTO

EXPLICAÇÃO DA ATIVIDADE

- A atividade proposta será a produção de uma **pequena história**, a partir das situações apresentadas nos softwares. Pode-se usar o **cotidiano do aluno** para formular o enredo e o contexto das histórias. Estas podem ser registradas através de imagens ou de palavras. **ATENÇÃO: a história deve conter comandos diretos e curtos! Deve fazer parte do dia a dia do aluno ou atrelado a alguma atividade realizada em classe.**
- Cada grupo irá atrelar ao software escolhido uma atividade pedagógica. Pode-se usar o computador para a montagem em PPT ou realizá-la em papel cartolina.
- Nada impede que a história agregue características de mais de um software.
- No final, a história deve ser apresentada para os demais participantes da Oficina.

ATIVIDADE DE PLANEJAMENTO

SUGESTÕES DE HISTÓRIAS

Ambientar: a história pode acontecer dentro dos ambientes apresentados no software como: quarto, banheiro, cozinha, sala ou área de serviço.

EXEMPLO: O personagem precisa organizar o espaço em sua casa para realizar determinada tarefa. Deve-se colocar os objetos do banheiro nos lugares certos...

Expressar: a história pode ser elaborada a partir das emoções (choro, sorriso, alegria, susto, medo, etc.), trabalhadas neste software.

EXEMPLO: O personagem vai sair de casa e depara-se com algumas situações de medo, alegria, susto...

Perceber: a história pode ser baseada nas situações e objetos (percepção visual) do software.

EXEMPLO: O personagem necessita identificar, reconhecer e ordenar uma lista de objetos para levar em uma viagem.....

AVALIAÇÃO – SÍNTESE DO ENCONTRO

- 1. Perguntas desafiadoras** – Reflexão e registro sobre a prática pedagógica com alunos de TEA.
- 2. Apresentação conceitual** – Utilização de softwares educacionais como ferramentas digitais auxiliares na prática pedagógica. Tais ferramentas atreladas a outros recursos didáticos podem auxiliar e ampliar as possibilidades de aprendizado dos alunos com TEA .
- 3. Explicação e uso dos softwares do Projeto Participar:** Ambientar, Perceber e Expressar.
- 4. Atividade de Experimentação:** Uso dos três softwares em situações práticas de aprendizagem; socialização das atividades desenvolvidas.
- 5. Atividade de Planejamento:** Apresentação de slides com a diretriz para o desenvolvimento da atividade com os alunos TEA; organizar e planejar a atividade; documento para registrar a proposta e o planejamento da atividade; socialização do trabalho.
- 6. Avaliação:** Socialização do aprendizado e reflexão dos desafios enfrentados; Ficha de Avaliação do Encontro.