

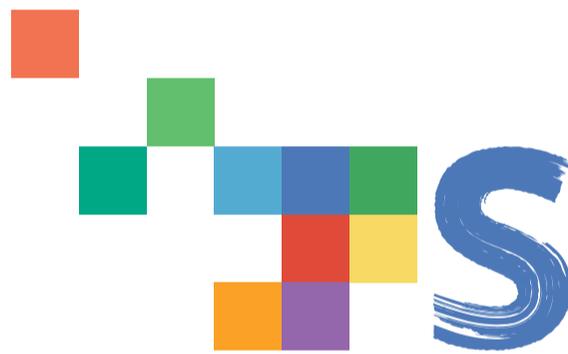
**TECNOLOGIAS
COM
SENTIDO**



PAULA
FRASSINETTI



Organização
Ana Pinheiro | Rui Ramalho



**TECNOLOGIAS
COM
SENTIDO**



PAULA
FRASSINETTI

Organização
Ana Pinheiro | Rui Ramalho

FICHA TÉCNICA

ORGANIZAÇÃO

Ana Pinheiro

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti
Centro de Estudos em Desenvolvimento
Humano da Universidade Católica Portuguesa

Rui Ramalho

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti

AUTORES

Ana Pinheiro

Rui Ramalho

Ana Cláudia Cervantes

Ana Mafalda Lopes

Ana Maria Chaves

Ana Raquel Oliveira

Bárbara Rodrigues Crista

Carmo Delgado

Cláudia Prata

Estrela Carvalho

Joana Marques

Lucinda Sousa

Maria do Carmo Castanheira

Maria Marlene Sousa

Marina Dias

Marisa Pereira

Natália Sofia Lourenço

Raquel Silva

Rute Rodrigues

Sofia Rodrigues

Susana Gomes

Tânia Alves

EDITORA



PAULA
FRASSINETTI

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti

ISBN

978-989-98940-9-9

DESIGN

Edgar Sprecher



PREFÁCIO



ESCOLA INCLUSIVA: É POSSÍVEL E DESEJÁVEL

A Inclusão de crianças e jovens com Necessidades Educativas Especiais nas escolas de ensino regular, quer enquanto conceito, quer enquanto medida educativa emergente é, hoje, um dado inquestionável e incontornável.

A Conferência Mundial, realizada em Jomtien, Tailândia em 1990, ao proclamar o conceito de **“Educação para Todos”**, vem chamar a atenção da opinião pública para uma nova forma de encarar a educação de crianças e jovens com NEE. A educação passa a ser encarada numa perspetiva muito ampla, mediadora do progresso, da saúde e do nivelamento social, bem como promotora de valores de justiça, de tolerância e de cooperação.

Desde então, conforme refere Bénard da Costa, a expressão “Educação para Todos” passa a ser encarada pela comunidade educativa com um significado, aparentemente, incontestado. Para a generalidade dos docentes e da comunidade em geral, a Escola para Todos contrapõe-se à escola elitista do passado à qual só os privilegiados tinham acesso. Mas é, sem dúvida, a Declaração de Salamanca sobre os Princípios, Políticas e Práticas na área das Necessidades Educativas Especiais aprovada no Congresso Mundial sobre NEE, organizado pelo Governo de Espanha sob a égide da UNESCO, em Junho de 1994, com a participação de 92 países

e de 25 organizações internacionais ligadas à Educação Especial, incluindo Portugal, que vem

Rita Pestana
Professora de Educação Especial

reforçar e dar “forma de letra institucional” ao princípio da Inclusão, constituindo-se como o ponto de viragem para a reflexão e para a adoção de novas políticas e de novas práticas. Efetivamente, a Declaração de Salamanca lança-nos um novo e enorme desafio, o de sermos capazes de construir uma ESCOLA que a TODOS aceite, a TODOS se ajuste e a CADA UM trate de forma diferenciada, de acordo com as suas necessidades específicas, as suas potencialidades, as suas motivações, as suas vivências e as suas culturas. A Declaração exorta, assim, os Estados presentes e subscritores a desenvolver e a implementar políticas educativas conducentes à INCLUSÃO considerando os conceitos aí definidos.

Entre avanços e recuos... mais recuos que aqueles que seriam desejáveis, têm vindo os sucessivos responsáveis pela educação em Portugal a assumir, em teoria, o conceito. Já na prática, as alterações legislativas sem a avaliação prévia necessária; a alteração do próprio conceito de NEE e das normas para a sua identificação sem qualquer base científica; a falta de meios humanos e técnicos por razões economicistas; a formação de docentes e de outros técnicos que, muitas vezes, não tem acompanhado da melhor forma esta recente realidade; têm vindo a pôr em causa, quer os direitos



das crianças, dos jovens e das suas famílias, bem como a aumentar a insatisfação, a insegurança e os medos dos profissionais de educação o que, em última análise, nos permite afirmar que, inadvertidamente, poderemos estar a contribuir para uma nova forma de exclusão. Não há pior forma de excluir os alunos com NEE que colocá-los nas escolas de ensino regular sem que estejam reunidas as condições necessárias para um percurso escolar com sucesso à medida das suas possibilidades.

Perante este contexto muito pouco favorável, é legítimo que as escolas e os seus profissionais se interroguem. É legítimo que até sintam medo de falhar. Medo que pode ser uma atitude de responsabilidade profissional desde que não signifique resistência à mudança, porquanto Inclusão significa, de facto, **MUDANÇA**.

Mudança que implica uma nova filosofia organizacional; mudança que pressupõe profundas alterações no plano da organização e da gestão curricular e no plano da formação de docentes e de outros técnicos; mudança que obriga a uma atenção especial à individualização, à diferenciação curricular e às estratégias de aprendizagem, o que não se compadece, por exemplo, com turmas numerosas; mudança que implica, finalmente, entender e ser capaz de adotar estratégias pedagógicas distintas em termos de gestão e organização dos processos comunicativos e interativos entre professor e aluno.

E é nesta última exigência que as Tecnologias de Informação e Comunicação se têm vindo a revelar um excelente contributo na facilitação e na participação do processo de ensino e aprendizagem de alunos com NEE, mormente no que se refere ao acesso ao currículo, seja ele normal, adaptado ou individual. Todavia, a utilização das tecnologias na educação de alunos com NEE depende de dois fatores decisivos e cruciais: a disponibilização de meios a todas as escolas, consoante as suas necessidades e a capacitação dos professores para que se possam obter as vantagens do pleno uso destas ferramentas. Esta capacitação está diretamente ligada a uma oferta de formação de qualidade que não deve ser focada em colmatar lacunas da formação inicial, devendo antes, dotar os docentes de competências aprofundadas que assegurem um apoio efetivo a alunos com problemas de aprendizagem por meio das TIC.

Estou certa que o livro colocado, a partir de agora, à disposição dos docentes de Educação Especial, pelas “mãos” do Professor Rui Ramalho e da Professora Ana Pinheiro será um excelente contributo para a promoção das aprendizagens e para o sucesso de uma ESCOLA verdadeiramente INCLUSIVA e para TODOS, independentemente das necessidades específicas de cada aluno.



**TECNOLOGIAS
COM SENTIDO**



O JOGO E A TECNOLOGIA

Jogar é aprender, desenvolver competências, crescer de forma lúdica.

**Ana Pinheiro
Rui Ramalho**

Num mundo onde a vida da criança está rodeada por contextos lúdicos, muitos autores questionam o excesso, tendo em conta que se criam cada vez mais mundos apartados da realidade e das dificuldades. Autores como Domingo (2015) salientam esta perspectiva. O percurso de uma criança deixa, tendencialmente, de se relacionar com o jogo e a formalidade da vida proporciona contextos que nem sempre se compadecem com o constante apelo ao lúdico.

Temos no entanto a consciência de que a criança aprende e concentra-se de forma mais evidente quando as dinâmicas utilizam o jogo como estratégia. A associação da tecnologia traz uma dinâmica especial explorando ao máximo o instinto da criança. Ao crescer nesta era sabe-se que não se estraga por clicar e há sempre forma de voltar e tentar novamente; promove-se a descoberta (Hill, 2014: 8). Estas são as crianças que aprendem com imagem, com vídeo e com o áudio que não compreendem porque o toque do dedo não provoca qualquer ação num ecrã de televisão.

Pela panóplia de recursos a que hoje temos acesso, é possível experimentarmos diversos contextos e adequá-los às situações concretas de aprendizagem com que nos deparamos. Interessa por isso utilizar recursos flexíveis que permitam a planificação individualizada do desenvolvimento de competências. Mais do que utilizar contextos fechados,

como muitos softwares educativos do mercado, com jogos pré definidos, há que optar por recursos educacionais abertos. A UNESCO utiliza o termo OER (Open Educational Resources) para se referir ao abastecimento de recursos educacionais criados a partir das TIC, para uso e adaptação por uma comunidade de utilizadores para fins não comerciais e que permitam a adequação das atividades ao grupo ou à própria criança.

A generalização da ludicidade na aprendizagem e a proliferação de recursos disponíveis, permite que o que antes era dispendioso e de difícil acesso, hoje é facilmente encontrado na casa das crianças. O acesso à tecnologia passou a ser um processo disseminado: todos temos acesso a muitos recursos. É neste âmbito que a continuidade de trabalho entre os profissionais e a família pode, em muitos casos, ser facilitada. A portabilidade da tecnologia contrasta com o egocentrismo dos computadores fixos e pesados de outros tempos (e ainda destes). É também por isso que o percurso formativo dos professores e educadores “não se coaduna com métodos meramente expositivos e, neste ponto, verifica-se que as formações que obtêm mais sucesso são as que apontam numa grande componente prática, centradas no aprender fazendo.” (Ribeiro, Almeida e Moreira, 2014: 69)

Há que, por um lado, valorizar a vertente lúdica do material proporcionando que a aprendizagem se transforme num momento divertido e dinâmico. Este aspecto está bastante evidenciado



nas atividades que se apresentam a seguir. Mas é igualmente importante ir um pouco mais além e falar de gamificação. O conceito que desde 2010 (Deterding, et al. 2011) tem vindo a fundamentar as estratégias de ação na aprendizagem, utiliza o jogo, a ludicidade como estratégia, mas envolve a competição (com o outro ou consigo próprio) e a definição de objectivos, transformando a aprendizagem numa tarefa significativa. Trata-se também de desenvolver contextos que permitam que a criança consiga criar segurança nas suas aprendizagens, numa perspectiva de recontextualização dos conhecimentos, utilizando-os na vida real.

Nesta perspetiva, identificamos na gamificação um conjunto de vantagens na sua exploração, tais como: - envolvimento das crianças em atividades mais participativas e interativas; mecanismo de socialização e aprendizagem em grupo; - motivação das crianças na resolução dos diferentes problemas propostos; - aprofundamento dos conhecimentos sobre determinados conteúdos estimulando as aprendizagens.

Embora o conceito de gamificação tenha sido

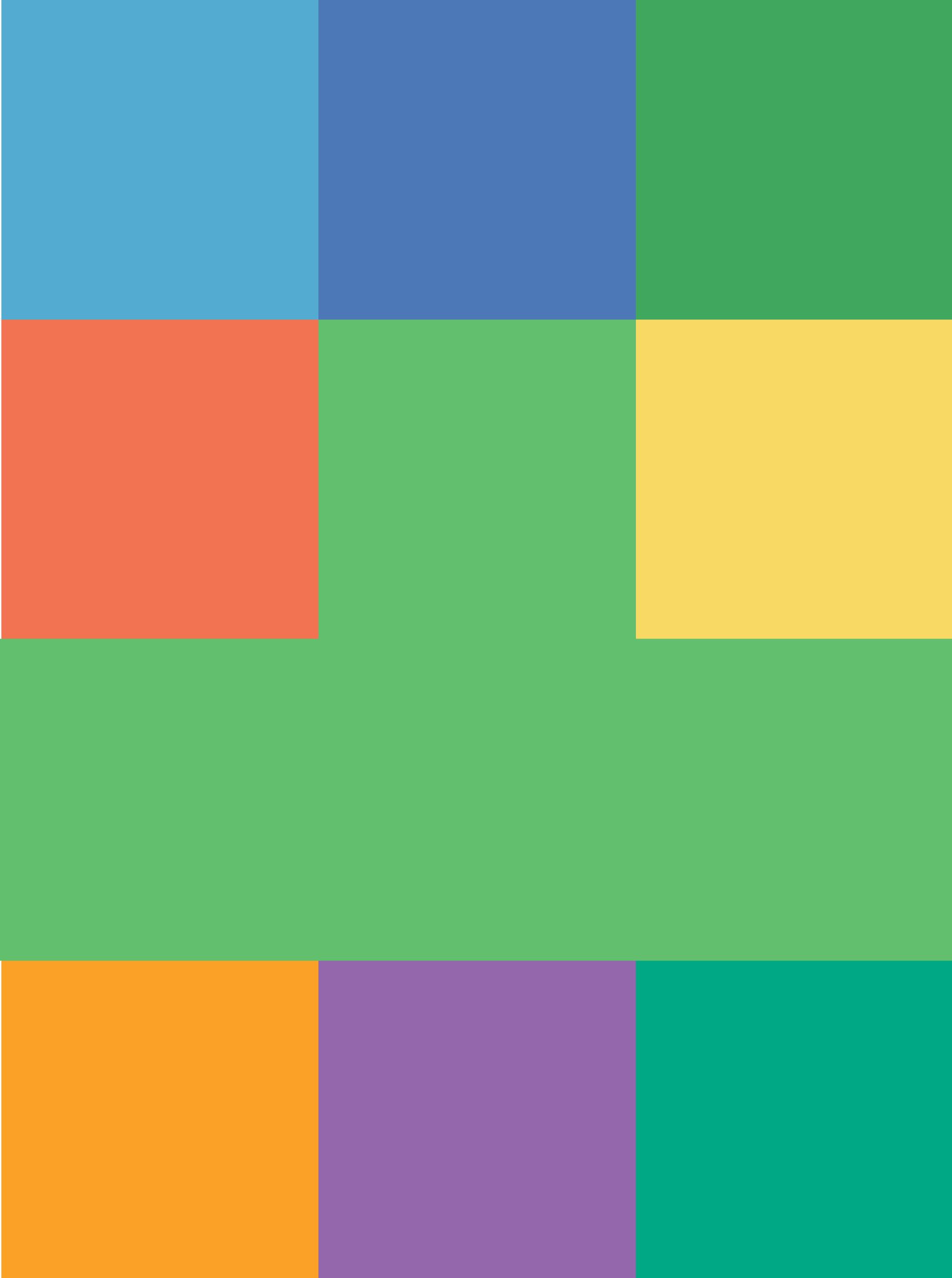
Referências

- Deterding, Sebastian, Khaled, Rilla, Nacke, Lennart E. e Dixon, Dan (2011). *Gamification: Toward a Definition*. In ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Retirado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> em 5 de setembro de 2016
- Domingo, Alfredo Abad Domingo (2015). *Familias digitais*. Madrid: Palabra
- Ribeiro, Jaime, Almeida, Ana Margarida Pisco e Moreira, António Augusto de Freitas Gonçalves (2014). *As TIC na educação de alunos com NEE: implicações na formação docente em Portugal*.

inicialmente mais direccionado para os vídeo jogos e a forma como estes influenciam o nosso dia a dia, bem como para a sua capacidade de manter o indivíduo envolvido e motivado em tarefas durante mais tempo, percebe-se hoje que o conceito pode ter uma abrangência maior (Deterding, et al. 2011). Hoje, a gamificação não precisa de estar unicamente relacionada com o digital. Pode igualmente ser aplicado a outros contextos com outro tipo de recursos tecnológicos ou não. Seria limitador pensar o contrário.

Não podemos, no entanto, pensar que utilizar a tecnologia traz uma alteração dramática de paradigma. Muitas vezes interessa utilizar metodologias “ditas” antigas simplesmente porque se adequam à competência que se pretende desenvolver na criança. A tecnologia usa-se se trouxer melhorias sobre outros recursos, caso contrário trata-se apenas de uma associação à tendência mais do que uma seleção cuidada e consciente por parte do professor. Por isso nos devemos questionar se os recursos que utilizamos potenciam a aprendizagem.

- In Martins, Sandra Eli Sartoreto de Oliveira, Santarosa, Lucila Maria Costi, Rodrigues, David Antônio, Heredero, Eladio Sebastián (Ed.). *Tecnologías de la información y comunicación – TIC – en Educación Especial*. Alcalá de Henares: Universidade de Alcalá, 2014.
- UNESCO.(2005). *Open Educational Resources and Open content for higher education*. Fórum 1 – Session 2 discussion summary, 31 October – 11November. Paris: UNESCO.



OS RECURSOS



Álbum falante

(nome original: Talking álbum)

Caderno com folhas de plástico para inserir desenhos, fotografias, etc. Cada folha possui um gravador de áudio.

Edilim

O sistema Lim, é um ambiente que permite a criação de materiais educativos, que é composto por um editor (Edilim), um visualizador e um arquivo em formato XML que define as propriedades do livro.

Os recursos tecnológicos utilizados neste livro espelham alguma da diversidade de possibilidades de intervenção com crianças com necessidades educativas especiais. As atividades pretendem contribuir para a perspectiva de que a utilização da tecnologia não se limita ao computador e ao ecrã. Hoje muitos materiais que associam o digital ao analógico tiram partido do melhor de cada um dos mundos. Este espaço serve por isso para dar a conhecer cada um destes recursos:



Caixas mágicas

(nome original: Rainbow recordable talking boxes)

Caixas de cartão com gravador áudio associado à abertura da tampa.





Pano caligráfico chinês

Pano de registo de caracteres com pincel e água. Evapora rapidamente, o que permite o treino e repetição.

Bee Bot

Robot programável em formato de abelha. Possui um teclado simples adequado à educação de infância e 1º ciclo do ensino básico que possibilita programar o movimento da bee-bot: avançar, recuar, rodar à direita e à esquerda, pausar e apitar.



Microfone Mp3

(nome original: Easi Speak)
Microfone com gravador áudio.

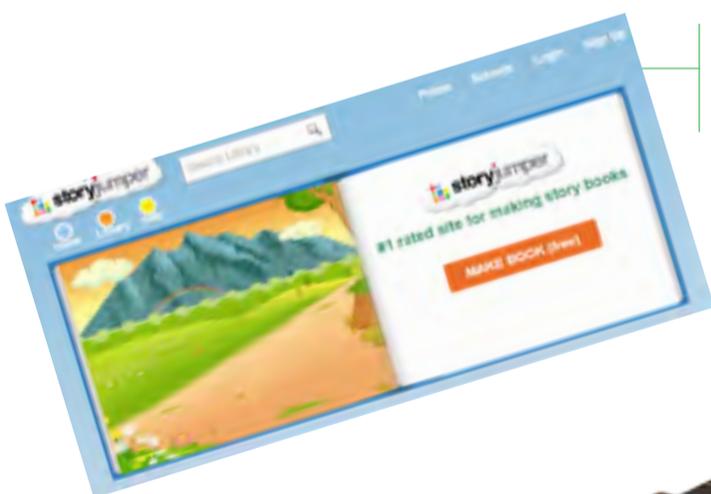
Magic Keyboard

Software de comunicação alternativa.



Palavras aos bocadinhos

Aplicação andróide de apoio à terapia da fala.



Storyjumper

Plataforma online de construção de livros para/com crianças.

The Daily Jigsaw

Site de construção de puzzles a partir de imagens personalizadas



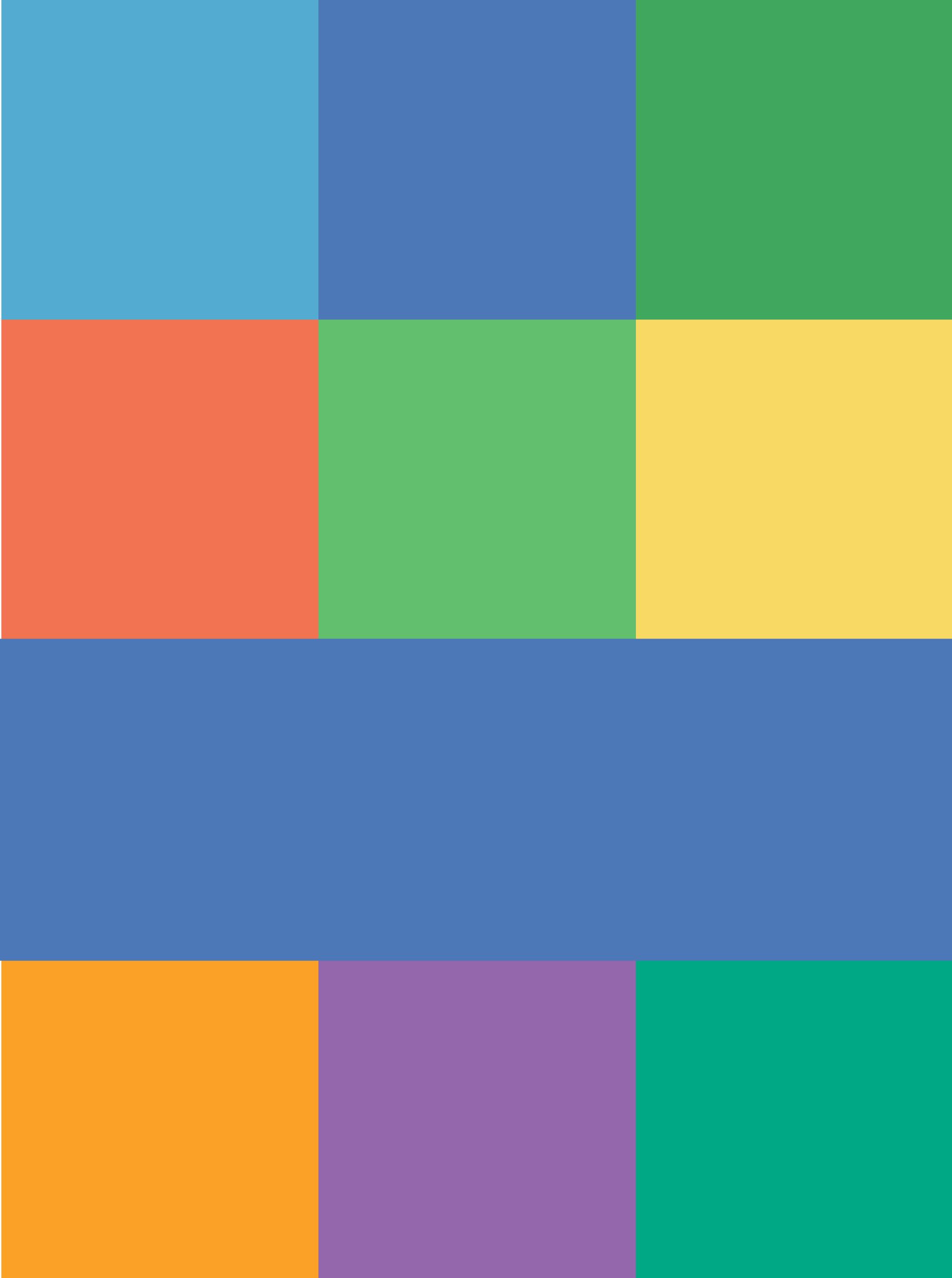
Rodelas graváveis

(nome original: Talking tins) – pequenas patelas que permitem a gravação de um som (barulho/ruído ou frase) de 15 segundos. Podem ser associadas a objetos ou a imagens para a dinamização das atividades.



Cubo gravável

(nome original: Chatter Block)
Cubo com a possibilidade de associação de imagem e som em cada um dos lados. Ao atirar o dado, acciona o som gravado no lado virado para cima.



**FICHAS DE
ATIVIDADES**



HISTÓRIAS PARTILHADAS EM VOZ ALTA

A DESENVOLVER

- Interação com os pares;
- Participação conjunta;
- Capacidade de atenção/concentração;
- Percepção e a compreensão;
- Sequenciação;
- Ampliação da linguagem compreensiva e expressiva.

AS CRIANÇAS

Grupo de seis crianças com Perturbação do Espectro Autista que apresentam um conjunto de características comuns, embora com variações a nível de severidade: média/alta funcionalidade; défice cognitivo; défice de atenção; sem dificuldades de linguagem verbal e com ligeiro comprometimento na comunicação não-verbal, com exceção de uma com um grau mais severo; comprometimento na interação com os pares.

Idade: 6 a 10 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- História infantil “O Grufalão”, de Julia Donaldson (Jacarandá Editora)
- Álbum falante (Talking photo album)

A ATIVIDADE

As crianças, depois de ouvirem a história, fazem, com o apoio do mediador, o reconto da mesma oralmente. Para o feito são utilizadas as ilustrações do livro que são previamente digitalizadas e impressas. O mediador escreve em cada ilustração uma frase ou um pequeno texto relacionado com a narrativa de cada uma. As ilustrações impressas são apresentadas às crianças de forma desordenada. A cada parte da história que é recontada, é pedido a cada criança que escolha a ilustração correta, comparando com a ilustração do livro, sendo estimulada a dizer o que vai acontecendo, com maior ou menor nível de complexidade em função das suas capacidades. As ilustrações digitalizadas vão sendo colocadas por ordem e no final são numeradas e colocadas no álbum falante.

De seguida, o monitor conduz a narrativa e pede a cada criança, uma a uma, para gravar, imagem a imagem, a frase ou o texto escrito correspondente. No caso das crianças com dificuldades ao nível da linguagem, o monitor convida-a a fazer os sons dos personagens. Finalmente, é feita a audição da gravação, percorrendo o álbum falante, imagem a imagem.

Ao longo de toda a atividade as crianças são estimuladas a participar em pares, por exemplo no reconto, na sequenciação, na gravação, entreajudando-se sempre que possível. A atividade culmina com a apresentação do álbum gravado aos pais.



Autor: Ana Maria Chaves

A AVALIAÇÃO

- Vantagens da implementação com um grupo de crianças e não individualmente, estimulando-se a interação interpares, a participação conjunta e a entreajuda;
- Grande entusiasmo com os desafios propostos pelo monitor, cuja dinâmica de grupo foi crucial;
- Com níveis e tempos diferentes, foram cumpridos os objetivos da atividade: identificação das ilustrações impressas e sequenciação; numeração das imagens, com utilização de decalque para as que apresentavam mais dificuldades; a gravação de voz proporcional aos níveis de linguagem e a audição da gravação;
- A apresentação aos pais foi geradora de enorme satisfação pelo reconhecimento do trabalho realizado por pessoas significativas para as crianças.

FUTURAS INTERVENÇÕES

- Atividade inclusiva (crianças com PEA e crianças com desenvolvimento típico). Este recurso pode funcionar como elemento facilitador da interação e participação conjunta;
- Utilização complementar de outros recursos tecnológicos (Ex: um jogo da glória gigante com perguntas e tarefas relacionadas com a história utilizando o Bee-Bot e/ou os Talkin-points recordable buttons; reconto da história e treino da gravação com o microfone);
- Realização em família, com outras histórias à escolha, para ouvirem depois no grupo.
- Utilização de técnicas de escrita criativa para criação oral de uma nova história e ilustrações feitas pelas crianças, seguidas de gravação.



SEQUENCIAÇÃO



NUMERAÇÃO



GRAVAÇÃO



APRENDER IMITANDO

A DESENVOLVER

- Desenvolver a motricidade fina.
- Relacionar-se com os movimentos que exigem maior precisão; coordenação óculo-manual e destreza para manipular um objeto.

AS CRIANÇAS

Esta criança frequenta o 1.º ano de escolaridade, revelando um atraso geral de desenvolvimento. Não acompanha o trabalho da turma e tem desenvolvido atividades de coordenação, orientação e motricidade, pois no início do ano demonstrou grandes lacunas nestas áreas (pintar, recortar, colar, contornar,...), tendo entrado para a escola sem saber manusear corretamente o lápis.

Não é portuguesa, apresentando, muita dificuldade na oralidade, nomeadamente no conhecimento de palavras da língua portuguesa.

Encontra-se em processo de avaliação pelo Serviço de Psicologia do Agrupamento.

Idade: 7 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Pano caligráfico chinês para treino da escrita com pincel e água.

A ATIVIDADE

Após uma pequena exploração livre, a criança senta-se a uma mesa própria para a sua idade. À sua frente estará o pano chinês, a água e o pincel que utilizará. A professora executará o grafismo no pano e a criança pela imitação irá repeti-lo (é utilizada a imitação, pois é uma capacidade básica, simples e direta indispensável para o desenvolvimento e aprendizagem). Como o grafismo vai desaparecendo pela evaporação da água, a criança poderá repeti-lo várias vezes, sem gasto de recursos. No início a professora poderá ajudar a criança no traçado e lentamente retirará a ajuda. Os exercícios grafomotores devem variar de grau de complexidade e devem repetir-se.



Autor: Ana Cláudia Cervantes

A AVALIAÇÃO

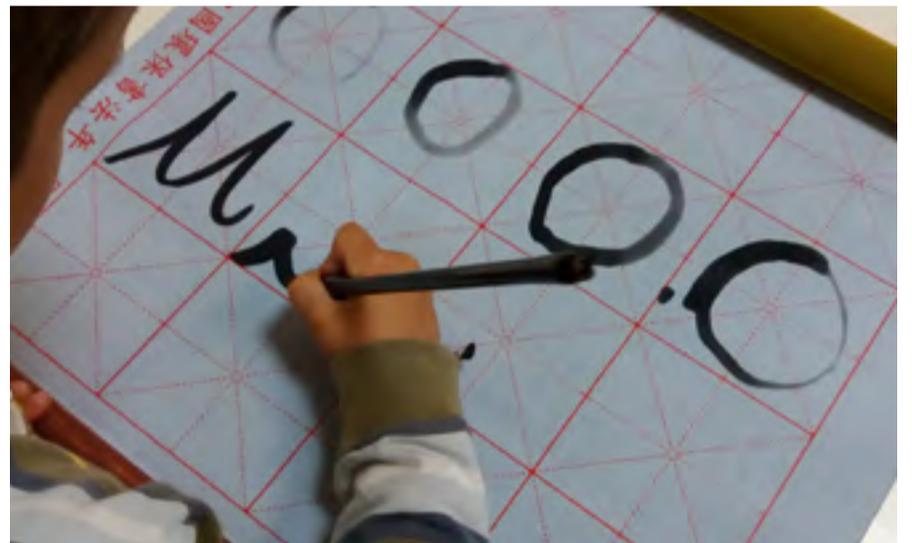
Com esta atividade a criança conseguiu desenvolver mais a preensão e o treino da grafia. Desenvolveu o gosto pelo lápis e pela escrita e a sua capacidade para executar movimentos finos com controlo e destreza (por exemplo, usar o lápis).

Esta capacidade traduz-se na escrita, no desenvolvimento harmónico da parte grafo-motora.

FUTURAS INTERVENÇÕES

A motricidade fina é uma das competências chave que deve ser desenvolvida desde tenra idade.

O desenvolvimento desta competência possibilita, mais tarde, bons resultados na escrita e na matemática, pelo que o professor deve criar atividades motivadoras e diversificadas para o conseguir, nomeadamente: traçar linhas retas e linhas curvas, desenhar formas geométricas (a pintura dentro de espaços delimitados), desenhos (atividades de cobrir desenhos em pontilhado, depois completar partes que faltam em um desenho simples, copiar desenhos e, finalmente, desenhar sem modelo de acordo com o interesse da criança), números, letras, palavras...





APRENDO COM LETRAS

A DESENVOLVER

- Desenvolver a consciência fonológica: capacidade de análise silábica; capacidade de segmentar a linguagem oral em palavras e memória sequencial sonora.
- Desenvolver a escrita: traçado grafo motor, ortografia e sintaxe
- Promover a atenção e concentração..

AS CRIANÇAS

A criança frequente o 5º ano do 2º ciclo, apresenta perturbação da aprendizagem específica com défice na leitura e escrita em comorbilidade com perturbação de hiperatividade e défice de atenção.

Apresenta dificuldades ao nível das competências linguísticas (consciência fonológica), dificuldades académicas ao nível da leitura (Fluência/ritmo, erros, compreensão, entoação/expressão) e da escrita (desenvolvimento linguístico, ortografia e traçado grafomotor).

Idade: 10 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- 5 gravadores de som
- Baralho de cartas com letras do alfabeto
- Folha de registo das palavras e frases construídas pelo aluno

A ATIVIDADE

Jogo “Aprendo com letras” constituído por um baralho de cartas com as letras do alfabeto, 5 TalkPod que gravam o som das sílabas e uma folha de registo das palavras e frases formadas.

A criança é convidada a tirar 10 cartas e a formar uma palavra utilizando as letras que conseguir das 10 que tirou. Depois divide a palavra formada em sílabas e grava (o som das sílabas) em cada gravador. Seguidamente deverá, à vez, posicionar os gravadores da esquerda para a direita de forma a ouvir a palavra carregando nos gravadores que ordenou. Seguidamente é pedido para que repita a palavra em voz alta e que a registre na folha de registo, termina escrevendo três frases (declarativa, interrogativa e exclamativa) contendo essa mesma palavra.



Autor: Ana Mafalda Lopes

A AVALIAÇÃO

A criança gostou do desafio, foi necessário explicar o jogo através de uma simulação o que permitiu a assimilação das regras por parte da mesma. Apesar das dificuldades em construir as palavras e em dividi-las, notou-se no decorrer do jogo uma maior motivação. O facto de as palavras serem gravadas pelo próprio, quando ele as ouvia novamente estava mais atento o que promoveu uma aprendizagem mais significativa.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Este jogo permite variar os objetivos do mesmo. Desta forma, em vez de escrever frases, após a construção da palavra podemos pedir para suprimir ou adicionar sílabas, tirando ou acrescentando os gravadores correspondente para depois ouvir a palavra ou pseudopalavra final. Podemos:

- Pedir para gravar duas palavras com as letras escolhidas que tenham uma sílaba igual.
- Dizer duas palavras e pedir à criança para gravar as duas por sílabas, ouvi-las e identificar se os sons são iguais;
- Dizer, também, à criança uma sequência de palavras ou números que ela terá que gravar nas patelas e ordena-las pela mesma ordem (competências percetivas – perceção auditiva).





APRENDENDO COM O MAGICKEYBOARD

A DESENVOLVER

Matemática: Desenvolver competências de cálculo:

- Praticar operações de soma e subtração;
- Efetuar operações através do algoritmo.

Português: Desenvolver competências de leitura e escrita:

- Completar frases com palavras dadas;
- Organizar sílabas para formar palavras apresentadas;
- Organizar letras para formar palavras apresentadas.

Percepção Visual: Desenvolver competências de discriminação visual:

- Construir puzzles.

AS CRIANÇAS

O aluno frequenta o 2º Ano de Escolaridade e apresenta um quadro de síndrome dismórfico (síndrome de Kabuki) associado a hipotonia; hipotiroidismo; atraso global de desenvolvimento; microcefalia e baixa visão. Para além de face peculiar apresenta algumas dificuldades ao nível das áreas de autonomia, mobilidade, motricidade (ampla e fina), linguagem e comunicação.

É um aluno motivado, contudo, a especificidade das suas características inibe a sua regular progressão na aprendizagem escolar. O acesso aos conteúdos programáticos das diferentes áreas curriculares é-lhe facilitado através do recurso a tecnologias de apoio que permitem melhorar a sua funcionalidade e reduzir a sua incapacidade.

Idade: 8 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Computador All-in-one com monitor tátil 19
- MagicKeyboard.

A ATIVIDADE

Menu Principal

O acesso ao menu principal da aplicação é feito através do duplo toque com o dedo no ícone visível no ambiente de trabalho.

Este menu é composto por três botões que permitem ao aluno aceder aos exercícios específicos de cada uma das áreas apresentadas.

Menu Matemática

O menu de Matemática permite ao aluno o acesso a quatro botões através dos quais acede aos exercícios que lhe permitem: praticar operações de adição; praticar operações de subtração; resolver algoritmos ou retroceder para o menu principal.

Para praticar as operações de adição e subtração, o aluno:

- Toca no botão <Adição> ou <Subtração>, respetivamente, surgindo imediatamente no ecrã uma operação de adição e/ou subtração, de acordo com o botão selecionado no menu de Matemática, e quatro botões, apresentando cada um deles um resultado diferente e dos quais apenas um é o correto;

- Efetua o cálculo da operação e toca no botão onde está o resultado correto;

- Percebe que acertou no resultado quando surge no canto superior direito um novo botão <Mais>, que lhe permite avançar para uma nova operação.

No canto superior esquerdo mantém-se sempre visível um botão <Voltar a Menu Matemática> que permite ao aluno retroceder para o menu de Matemática, a qualquer momento, ou após a resolução da percentagem total de operações pré-definidas.

Para a resolução de operações através do algoritmo, o aluno:

- Toca no botão <Algoritmos> e surgem imediatamente no ecrã dezasseis botões que lhe possibilitam indicar uma operação por si definida;

- Depois de concluir a indicação da operação com o toque no botão <=> o ecrã surge com uma nova configuração onde se apresenta o algoritmo da operação indicada;

- Segue os passos habituais de resolução do algoritmo, efetuando a seleção dos algarismos de acordo com os cálculos necessários, até alcançar o resultado correto que faz surgir no canto superior direito o botão <Mais> através do qual acede à configuração do ecrã que lhe permite inserir a indicação de uma nova operação.

O aluno tem sempre disponível no canto superior esquerdo o botão que lhe permite retroceder para o menu de Matemática <Voltar a Menu Matemática>.

Nota: O aluno pode realizar operações utilizando os diferentes algoritmos, inclusivamente, adição com transporte e subtração com empréstimo;

Menu Português

O menu de Português permite ao aluno o acesso a dois botões através dos quais acede aos exercícios de: completar frases; copiar palavras ou retroceder para o menu principal.

Para aceder aos exercícios de completamento de frases, o aluno:

- Toca no botão <Completar frases> surgindo imediatamente uma frase com duas lacunas;

- Para completar as lacunas das frases que sucessivamente vão sendo apresentadas o aluno é confrontado com diferentes graus de



Autor: Ana Raquel Oliveira

dificuldade podendo surgir no ecrã: botões com as palavras devidamente ilustradas ou apenas as palavras em falta, devendo tocar em cada um deles pela ordem em que surgem na frase; botões com as sílabas que formam as palavras em falta na frase, devendo as mesmas ser organizadas de acordo com a ordem em que surgem na palavra e respetivamente na frase, ou as letras que formam as palavras em falta na frase, as quais tem de ser organizadas respeitando a ordem pela qual surgem nas palavras e respetivamente na frase;

- Sempre que completa corretamente a frase que lhe é apresentada surge no canto superior direito o botão <Mais> através do qual acede a uma nova frase com lacunas.

O aluno tem sempre disponível no canto superior esquerdo o botão que lhe permite retroceder para o menu de Português <Voltar a Língua Portuguesa>, a qualquer momento, ou após completar a percentagem total de frases com lacunas pré-definidas.

Para aceder aos exercícios de copiar palavras, o aluno:

- Toca no botão <Copiar palavras> surgindo imediatamente uma palavra para escrever;

- Para escrever as palavras que sucessivamente lhe vão sendo apresentadas o aluno é confrontado com diferentes graus de dificuldade podendo surgir no ecrã: botões com as sílabas que formam a palavra e nos quais o aluno tem de tocar respeitando a ordem pela qual elas se escrevem para formar a palavra ou botões com as letras que formam a palavra e nos quais tem de tocar respeitando a ordem pela qual elas se escrevem para formar a palavra;

- Sempre que escreve corretamente a palavra surge no canto superior direito o botão <Mais> através do qual acede a uma nova palavra para escrever.

O aluno tem sempre disponível no canto superior esquerdo o botão que lhe permite retroceder para o menu de Português <Voltar a Língua Portuguesa>, a qualquer momento ou após escrever a percentagem total de palavras pré-definidas.

Menu puzzles

O menu de puzzles permite ao aluno o acesso a quatro botões, através dos quais acede aos puzzles propostos, mais um que lhe permite retroceder para o menu principal.

Para aceder aos puzzles, o aluno:

- Toca no botão do puzzle que quer construir: <menino>; <menina>; <cão> ou <gato> surgindo imediatamente o número de partes nas quais a imagem está dividida, devidamente desorganizadas;

- Toca no espaço que está vazio e logo de seguida na peça que entende que o deve ocupar, e assim sucessivamente até organizar corretamente toda a imagem;

- Depois de concluir a construção do puzzle surge automaticamente no canto superior direito o botão <Mais> através do qual pode voltar a contruir novamente o puzzle.

O aluno tem sempre disponível no canto superior esquerdo o botão que lhe permite retroceder para o menu de Puzzles <Voltar a Puzzles principal>, a qualquer momento ou após a construção total do puzzle para aceder a outro que queira construir.

A AVALIAÇÃO

O Magickeyboard tornando possível a construção de menus automáticos com conteúdos pedagógicos, completamente personalizáveis às características de aprendizagem do seu utilizador, torna-se uma ferramenta valiosa uma vez que permite a inclusão positiva e qualitativa do aluno no contexto de sala de aula.

Para além da sua utilização enquanto aplicação didática o seu funcionamento como teclado virtual permite ao aluno o acesso a uma multiplicidade de tarefas no computador de forma autónoma aumentando significativamente a sua motivação e empenho pela aprendizagem.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Em futuras intervenções o grau de complexidade dos exercícios apresentados pode ser aumentado para além de puderem ser introduzidos novos botões, com acesso a novas atividades, que permitam o desenvolvimento de competências referentes a outras áreas curriculares ou desenvolvimentais.





CAROLINA NA HORA DA REFEIÇÃO

A DESENVOLVER

- Reconhecer os objetos utilizados nas refeições.
- Identificar a função dos objetos utilizados nas refeições.
- Promover hábitos de higiene oral.
- Reconhecer os objetos utilizados na higiene oral.
- Identificar a função dos objetos utilizados na higiene oral.
- Saber manejar o rato do computador.
- Construir puzzles no computador.
- Emparelhar imagens de objetos iguais no computador.
- Identificar palavras em "sopas de letras" no computador.

AS CRIANÇAS

A aluna nasceu de cesariana, com 29 semanas de gestação. O parto foi induzido. Pesava 750 gr, e permaneceu na incubadora três meses. Em relatório de "Informação Clínica" realizado pela pedopsiquiatra que a assiste é diagnosticada com Trissomia 21 do tipo livre, com um atraso global acentuado. Tem tido apoio ao nível da Intervenção Precoce, e nas valências de Psicologia, Terapia de Fala e Terapia Ocupacional. Teve o adiamento escolar por um ano no momento da entrada para o 1º ciclo, bem como posteriormente repetiu o primeiro ano de escolaridade. Teve sempre o apoio da Educação Especial. Revela limitações gerais ao nível das funções cognitivas, dificuldades nas funções mentais gerais e um atraso no desenvolvimento linguístico. Evidenciam-se défices nas funções de memória a curto e a longo prazo e dificuldades na aquisição de informação e novos conhecimentos. Ao nível da percepção visual, apesar de gostar muito de desenhar e pintar, apresenta dificuldades na orientação espacial e nas relações espaciais. No que diz respeito às competências motoras finas, revela dificuldades na fluidez dos movimentos, coordenação, força e pressão exercida, sendo os seus caracteres gráficos ainda muito grandes e inconsistentes.

Idade: 8 anos

Sexo: Feminino

O(S) RECURSO(S)

- Computador
- Rato
- Software Edilim

A ATIVIDADE

Neste jogo a aluna vai realizar 8 atividades, as quais passamos a apresentar. Antes da realização de cada uma, a professora explica à aluna como proceder.

Atividade 1 – A aluna, utilizando o rato, encaixa as peças em função da igualdade dos objetos utilizados nas refeições.

Atividade 2 – A aluna, utilizando o rato, constrói uma imagem sob a forma de puzzle de uma criança no momento da refeição.

Atividade 3 – A aluna, utilizando o rato, agrupa as imagens de acordo com a sua categoria, respectivamente objetos de refeição/objetos de higiene após refeição.

Atividade 4 – A aluna, utilizando o rato, emparelha figuras relacionadas com os objetos utilizados na refeição e na higiene após a refeição

Atividade 5 – A aluna selecciona as letras corretas de forma a descobrir uma palavra relacionada com a refeição.

Atividade 6 – A aluna, utilizando o rato, constrói uma imagem sob a forma de puzzle de uma criança no momento da higiene oral após refeição.

Atividade 7 – A aluna de acordo com as imagens, encontra 8 palavras sobre objetos utilizados à refeição.

Atividade 8 – A aluna de acordo com as imagens, encontra 8 palavras sobre objetos utilizados à higiene após a refeição.





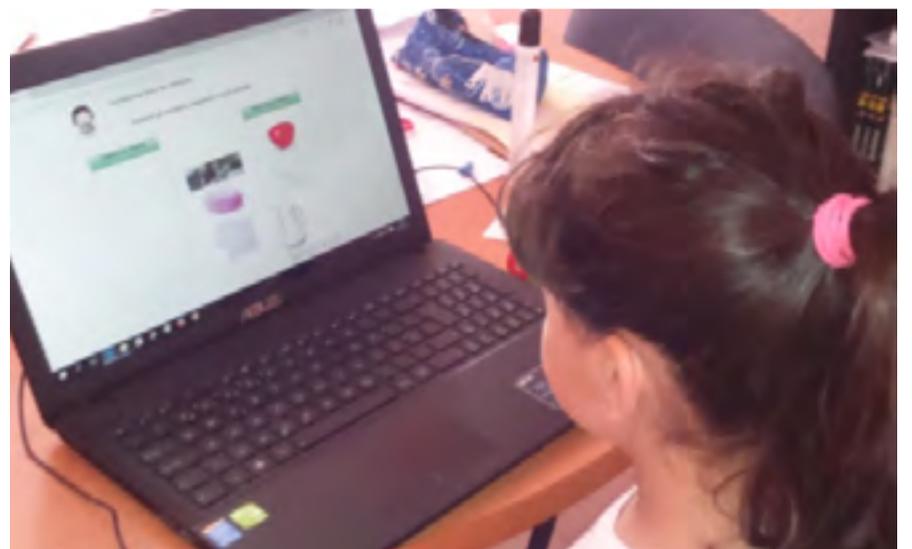
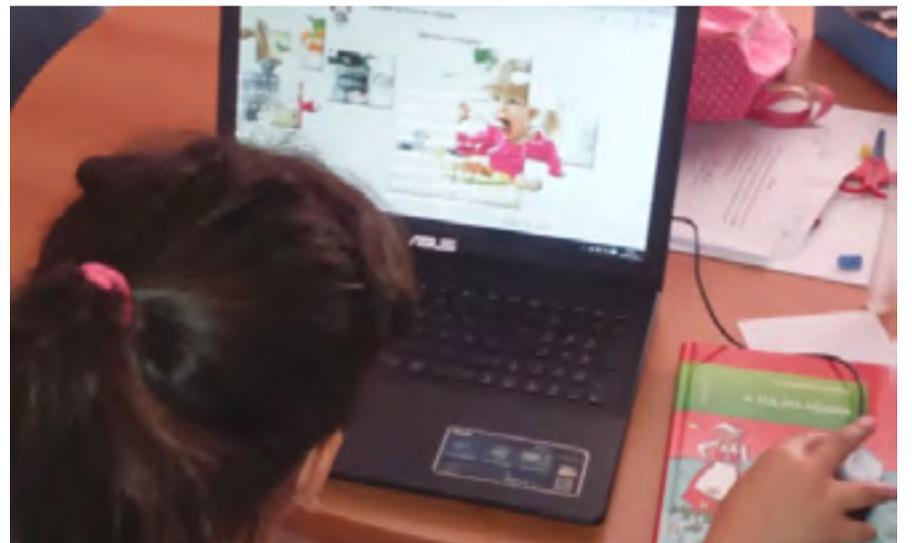
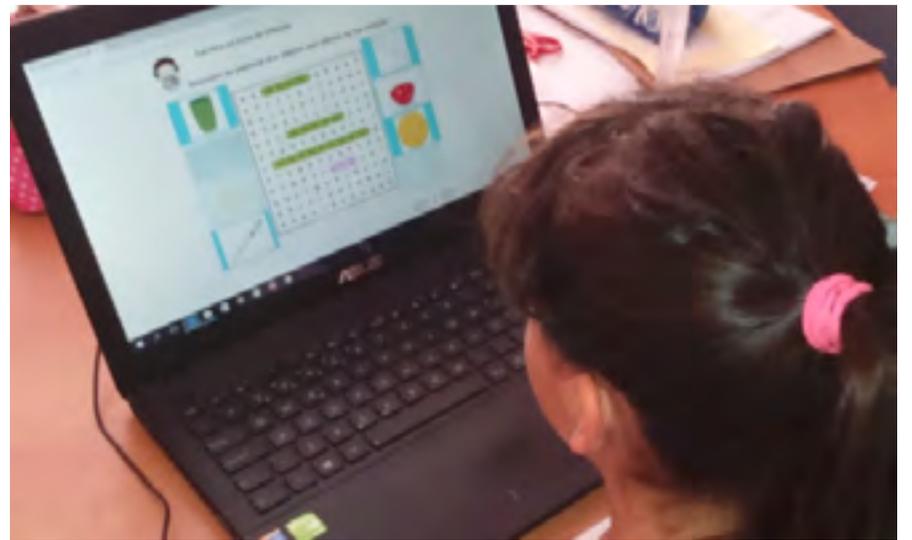
Autores: Bárbara Rodrigues Crista e Maria do Carmo Castanheira

A AVALIAÇÃO

A aluna mostrou-se muito cooperante e entusiasmada relativamente às atividades propostas. Realizou facilmente as atividades relacionadas com: unir imagens; ordenar imagens e associar imagens. Quanto às atividades relacionadas com a construção de puzzles e descoberta de palavras na sopa de letras, a aluna revelou dificuldades. Apesar do tempo gasto nestas tarefas ter sido superior ao tempo gasto nas tarefas em que teve êxito, nem sempre terminou corretamente a atividade, nomeadamente a atividade de “sopa de letras”. Apesar disso, pelo número de sucessos obtido nas tarefas, consideramos que a aluna atingiu os objetivos propostos - Promover a autonomia na organização das refeições. Promover a autonomia na higiene oral após a refeição. Desenvolver a capacidade de utilizar o computador. Os fracassos observados relacionam-se com o processo de aprendizagem de leitura e escrita, e com o seu processo de maturidade global que se encontra aquém da esperada para o seu grupo etário.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Esta aluna beneficiará com a realização de atividades semelhantes às propostas nesta atividade, mas no âmbito do processo de aprendizagem da leitura e escrita, bem como atividades de promoção cognitiva, dado que foram as áreas em que revelou maiores dificuldades.





MÃOS EXPLORADORAS

A DESENVOLVER

Desenvolver:

- A percepção sensorial, especificamente o sentido tátil;
- A criatividade, a concentração e a memória;
- A coordenação motora;
- A linguagem;
- Aceitar as pequenas frustrações e manifestar uma atitude positiva, tendente a superar as dificuldades que se apresentem na vida quotidiana.

AS CRIANÇAS

A criança que realizou o jogo é uma criança do sexo masculino, tem três anos e frequenta o jardim de infância. A criança em questão foi diagnosticada com Transtorno do Espectro do Autismo. Mostra alguma resistência e ansiedade quando lhe são propostas atividades que promovam o toque em diferentes texturas e objetos, tais como plasticina. Ao nível da comunicação, a criança carece de desenvolver a sua linguagem. É uma criança meiga, no entanto por vezes responde emocionalmente, através de choro, agitação ou irritabilidade.

Idade: 3 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Rainbow talking boxes

A ATIVIDADE

As Rainbow Talking Boxes serão utilizadas para a descoberta de objetos e para jogos de exploração sensorial. Dentro de cada caixa serão colocados objetos com características específicas, que serão posteriormente explorados pela criança.

As atividades de estimulação sensorial tátil devem ser inseridas de forma simples e gradual e devem ter a duração de aproximadamente 20-30 minutos. Numa primeira abordagem, colocar objetos com uma característica específica dentro de cada caixa: duro (peças de madeira) e mole (peluche), áspero (esponja da loiça) e macio (algodão), quente (balão com água quente) e frio (saco de gelo). Ao abrir a caixa, a criança deverá escutar a característica do objeto, que foi previamente gravada. Deixar a criança explorar livremente. Iniciar diálogos acerca dos objetos que a criança está a tocar e as sensações que lhe provocam ao toque. Solicitar à criança que procure no espaço da sala, outros objetos com a mesma característica. O jogo deve ser realizado com a colaboração de outra criança, promovendo assim a socialização e a partilha. Posteriormente, podem-se acrescentar outros elementos que possam ser sensíveis ao toque, para que a criança se vá familiarizando com os mesmos. Como por exemplo, colocar arroz dentro das caixas e os mesmos objetos. Propor à criança que encontre os objetos das caixas, um de cada vez, identificando-os. Depois de explorados os objetos e se a reação for positiva, pode-se dificultar o jogo, vendando os olhos da criança.



Autor: Cláudia Prata

A AVALIAÇÃO

A criança mostrou gosto nos jogos que realizou. Abriu e fechou as caixas repetidas vezes para escutar a característica associada a cada caixa. Os objetos pelos quais mostrou mais interesse foram os objetos quente e frio (saco de gelo e balão com água quente), o objeto ao qual foi mais sensível ao toque foi o objeto áspero (esponja da loiça). Ao longo da atividade, foi-se promovendo o diálogo, de modo a dar a conhecer novas palavras e dar à criança a oportunidade de se exprimir e adquirir confiança nas suas próprias possibilidades. Este foi um dos principais objetivos da atividade. Na última parte do jogo, na qual se vendaram os olhos da criança, esta necessitou de algum reforço positivo para realizar a atividade, mostrando alguma resistência para procurar os objetos.

FUTURAS INTERVENÇÕES

- As caixas podem ser utilizadas para exploração de temas específicos. Por exemplo, para explorar os animais da selva, pode-se colocar terra ou areia nas caixas e esconder os animais. As crianças terão de encontrar os animais, identificá-los e referir algumas das suas características e a que classe pertencem.
- Podem também ser utilizadas como fator surpresa, para exploração de outras áreas, tais como as letras. Colocar dentro de um saco transparente arroz colorido e várias letras. Fechar bem o saco com fita adesiva. A criança terá de encontrar as letras, manuseando o arroz. Podem ser utilizados diversos materiais, tais como gel de banho ou óleo de cozinha.
- Colocar uma imagem com a respetiva palavra na parte interior da tampa. Dentro da caixa, deve ser colocada areia e letras soltas. Ao abrir a caixa a criança ouve a palavra e deverá procurar as letras que formam a palavra. Posteriormente deve escrever a palavra com o seu dedo na areia.



Rainbow Talking Boxes, com os objetos e respetivas características.



Criança explora os objetos quente e frio.



Criança explora juntamente com outra criança os objetos áspero e macio.



A FIGURA HUMANA

A DESENVOLVER

Adquirir noções topológicas

- Identificar em cima de; em baixo de; ao lado de;
- Executar direções horizontais e verticais;
- Reconhecer a esquerda e a direita no/do outro.

AS CRIANÇAS

A criança frequenta o 1º ano do ensino regular numa escola pública. Tem oito anos. Foi sinalizada para a Educação Especial devido ao atraso de desenvolvimento global apresentado, causado pela Síndrome Alcoólica Fetal.

Em relação à Funções do Corpo, a criança apresenta deficiência moderada nas funções da consciência; e uma deficiência grave nas funções da orientação no espaço e no tempo, temperamento da personalidade, do sono, da atenção, memória

Idade: 8 anos

Sexo: Feminino

O(S) RECURSO(S)

- bee bot;
- tabuleiro (base do jogo);
- legos;
- cartões;
- envelopes com as instruções;
- imagens com velcro.

A ATIVIDADE

O professor explica as instruções do jogo à criança, exemplificando. A atividade é realizada no chão onde a criança confortavelmente poderá movimentar-se.

O percurso a realizar pela Bee bot circunscreve o desenho da figura humana. A Bee boot é colocada no ponto de partida. A criança abre o primeiro envelope com a primeira etapa do percurso. Chegando ao destino cumpre a tarefa que lhe aparece e abre num novo envelope com nova instrução para o percurso. Cumprindo estas regras, a criança chegará ao final do jogo. As peças de lego podem, terminada a atividade, ser usadas pela criança para brincar.



Autores: Estrela Carvalho e Sofia Rodrigues

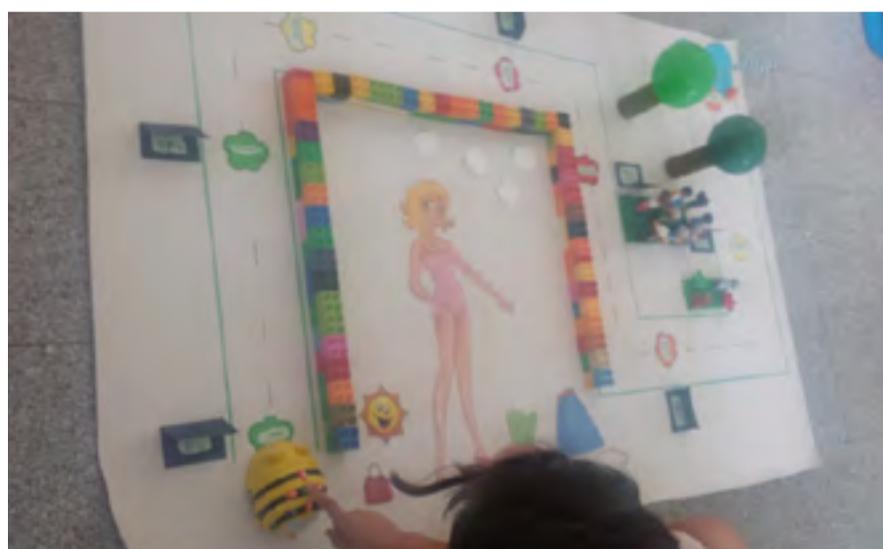
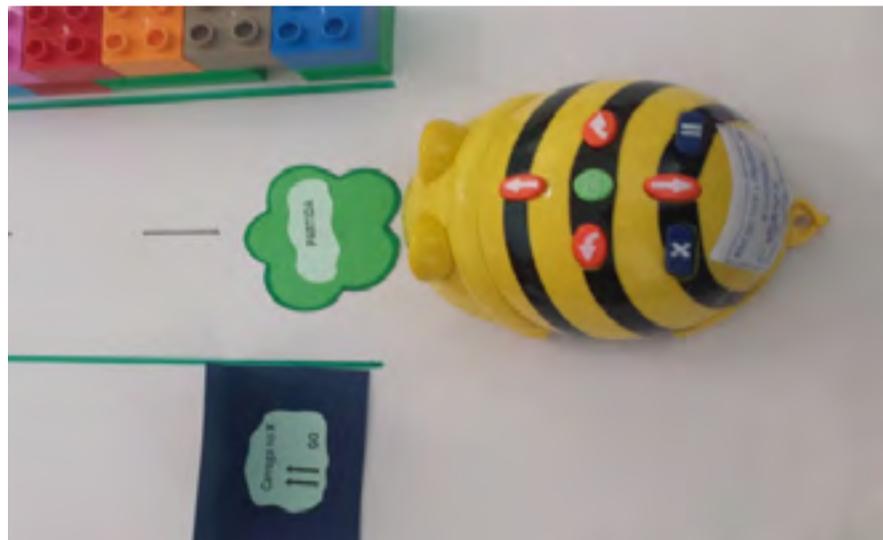
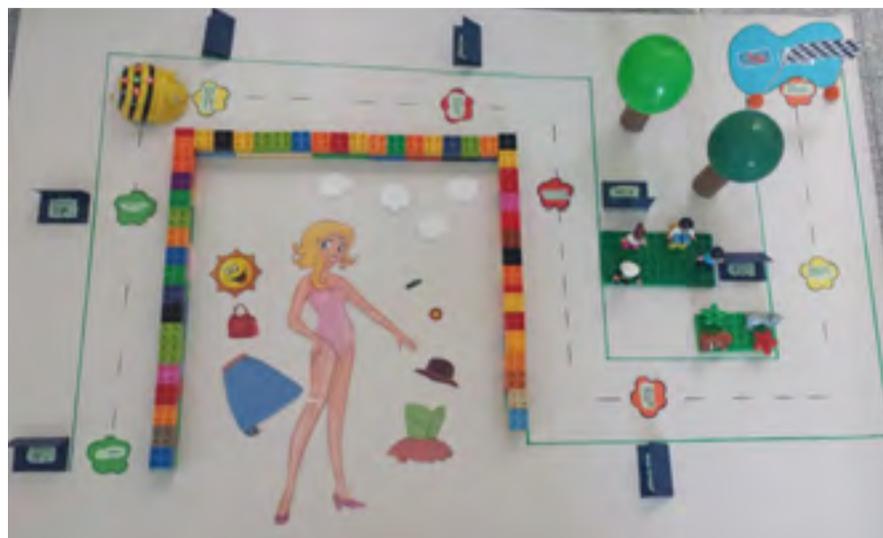
A AVALIAÇÃO

A criança reagiu de forma muito positiva à atividade. No entanto, uma vez que os conceitos a trabalhar não estavam ainda interiorizados, era necessária a ajuda do adulto.

A aposta nos legos como atividade ludica informal, após a criança ter terminado o jogo, revelou-se como uma mais valia.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Os recursos secundários utilizados poderão vir a ser alterados tendo em consideração os interesses e necessidades da criança.





COM EDILIM APRENDEMOS SEM FIM

A DESENVOLVER

Desenvolver a consciência fonémica:

- Distinguir o som nh, ch e lh;
- Classificar palavras quanto ao número de sílabas;
- Reconhecer palavras com nh, ch e lh.

AS CRIANÇAS

A criança em questão frequenta o 3º ano de escolaridade, tem 8 anos e 9 meses, e neste ano letivo foi-lhe diagnosticada dislexia. É uma criança que não gosta da escola por ter muitas dificuldades, por vezes não quer participar diante da turma toda porque não se sente segura com aquilo que sabe. Ao longo deste período escolar, a professora titular foi notando algumas alterações ao nível da ortografia e o não reconhecimento de algumas palavras e sons. Como é o caso do “nh”, “ch” e o “lh”.

Idade: 8 anos

Sexo: Feminino

O(S) RECURSO(S)

O recurso a utilizar é o computador com o software edilim, que será utilizado para providenciar à criança um conjunto de atividades que a ajudarão a colmatar algumas dificuldades, ao nível da fonémica. O recurso utilizado permitirá desenvolver a tarefa de forma interativa.

A ATIVIDADE

Apresenta-se o recurso tecnológico à criança, explicando-lhe o objetivo da tarefa. A tarefa está desenvolvida em diversas sub-atividades, que a criança terá de completar. Cada sub-atividade tem uma breve explicação, situada no cabeçalho do programa desenvolvido, e um menu para prosseguir para a sub-atividade seguinte, colocada no canto inferior direito.

Na primeira atividade, a criança terá de legendar diversas imagens, sendo que todas elas implicam a utilização do “nh”, “ch” e do “lh”. Os vocábulos não estão presentes no ecrã, pelo que o utilizador terá de evocar a palavra correta:

Na segunda atividade, pretende-se que o utilizador ligue a palavra ao número de sílabas correspondentes. Na coluna da esquerda encontram-se diversos vocábulos e na coluna da direita o respetivo número de sílabas: De seguida, terá de completar as diversas palavras com as letras em falta:

Posteriormente, na quarta atividade, a criança depara-se com uma sopa de letras, à qual, estão também, associadas algumas imagens. A criança terá de descobrir os vocábulos e e selecioná-los de forma correta :

A quinta tarefa implica que a criança ordene as letras de forma correta para que a palavra final faça sentido de acordo com a imagem fornecida:

Na tarefa seguinte, surge uma imagem e a criança terá de selecionar a palavra que a descreve, com a ortografia correta:

Na penúltima atividade, a criança terá de associar à imagem o som que lhe corresponde:

A tarefa termina com duas perguntas sobre uma nova imagem, sendo que a criança terá oportunidade de responder às mesmas nos espaços fornecidos:

Sempre que a criança termina a tarefa o programa informa-a sobre o resultado final dizendo-lhe se pode prosseguir ou se deve tentar outra vez.





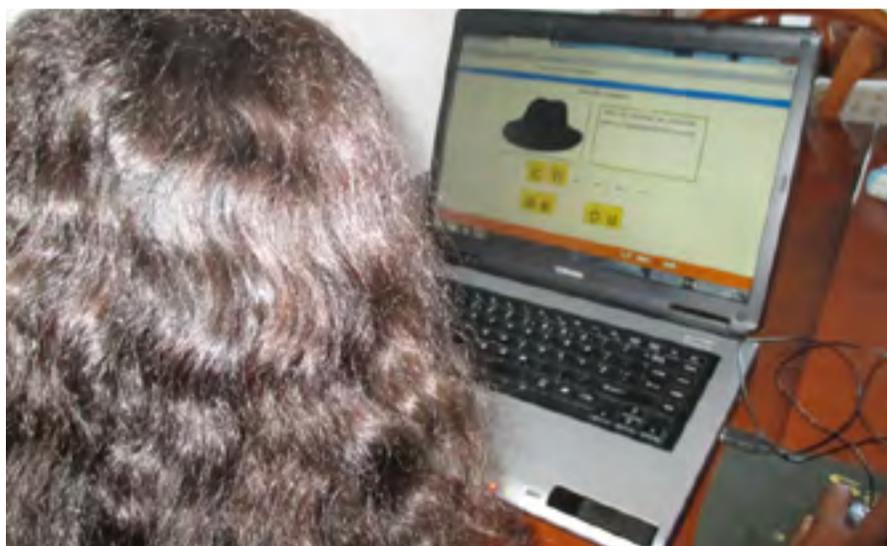
Autor: Joana Marques

A AVALIAÇÃO

A criança colmatou algumas das suas dificuldades quanto à utilização das letras “nh”, “ch” e “lh”. Tendo encarado a atividade com motivação, devido à forma interativa como esta se realizou. A sua capacidade de resolução autónoma de tarefas também foi evidente, algo que foi potenciado pelo facto do programa fornecer as explicações necessárias para cada atividade. No final, demonstrou-se disponível para fazer ainda mais tarefas semelhantes, tendo-se comprovado que este tipo de ensino interativo incentiva e contribui para novas aprendizagens.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Seria importante associar a produção de sons às atividades, anteriormente desenvolvidas, bem como a criação de outras tarefas para outros sons. O presente tipo de interação pode ser estendido para todo o alfabeto, de modo, a cobrir diversas dificuldades por parte da criança disléxica.





CRIAR HISTÓRIAS

A DESENVOLVER

Consolidar a capacidade de escrever um texto narrativo: Escrever uma pequena narrativa, integrando os elementos quem, quando, onde, o quê, como, e respeitando uma sequência que contemple: apresentação das personagens, ação e conclusão, fazendo uso de um recurso tecnológico. Estimular a autonomia, a criatividade e a motivação.

AS CRIANÇAS

O aluno apresenta uma Perturbação do Espectro do Autismo (PEA), mais concretamente, de Síndrome de Asperger (SA), bem como, uma Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção (PHDA).

Frequenta 4º ano de Escolaridade pela segunda vez, mantendo as dificuldades em progredir nas aprendizagens, em todas as áreas curriculares, revelando um nível de realização inferior ao esperado para a sua faixa etária e ano de escolaridade.

As principais preocupações prendem-se com dificuldades ao nível das aprendizagens escolares, e de questões relacionadas com a capacidade de manutenção da atenção, inquietude motora e comportamentos disruptivos associados ao não cumprimento de regras, verificados em contexto escolar e em casa, tal como, a capacidade de estabelecer amizades e mantê-las.

Demonstra sintomas de ansiedade e desmotivação na realização das tarefas, quer seja individualmente quer seja na turma. É um aluno pouco empenhado.

Idade: 11 anos e 5 meses

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Storyjumper
- documento word
- gravador de audio
- imagens da internet

A ATIVIDADE

Fases da proposta de atividades: seleção de ideias, passagem dessas ideias para a estrutura, escrita do texto e revisão.

- O aluno é desafiado a construir uma história, de tema à sua escolha, para posteriormente escrever um livro utilizando um recurso tecnológico, com ilustrações realizadas ele;
- Visualiza no computador, internet, alguns exemplos de livros realizados no Storyjumper;
- É dado ao aluno tempo para pensar no que pretende escrever: escolhe as personagens, define o tempo e o espaço da ação, o enredo e o final;
- Apresenta oralmente a história que pensou;
- Faz-se uma gravação audio da mesma;
- Faz o registo das ideias em documento word. Escreve o texto. Faz a revisão;
- Pesquisa na internet imagens para as personagens da história, de forma a ter uma ideia para as desenhar;
- Realiza as ilustrações (desenha e pinta).
- Num último momento cria-se o livro no programa Storyjumper.



Autor: Lucinda Sousa

A AVALIAÇÃO

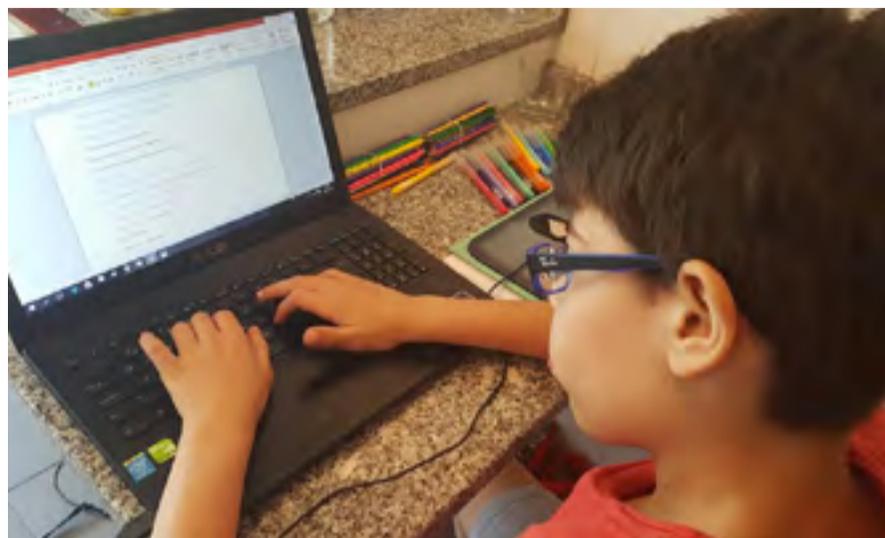
O aluno compreendeu a estrutura da narrativa: introdução, desenvolvimento e conclusão e o que deve ser tratado em cada uma das partes. Verificou-se um aumento acentuado na motivação e gosto por este tipo de atividade (construção de histórias – escrita e utilização de recursos tecnológicos em atividades de escrita).

Aprendeu a utilizar o recurso tecnológico Storyjumper.

O aluno adorou esta atividade.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Depois de saber utilizar adequadamente o programa Storyjumper, o aluno pode realizar um trabalho individualmente, a pares (com um colega de turma), ou em grupo de forma autónoma, sem orientação do professor, e posteriormente fazer uma apresentação à turma.





VAMOS APRENDER O NOME DOS FRUTOS

A DESENVOLVER

Desenvolver a Linguagem (contacto ocular) e desenvolver a parte sensorial.

AS CRIANÇAS

A criança frequenta o jardim de infância. Apresenta Perturbação do Espectro do Autismo. Segundo o diagnóstico clínico, revela atraso de desenvolvimento, perturbação da comunicação/ linguagem, dificuldades ao nível da interação social e ao nível da integração sensorial. Nas atividades escolares nem sempre manifesta desejo em participar, gosta de brincar com os jogos de encaixe e de fazer grafismos. Anda livremente pela sala e tendencialmente isola-se. Demonstra reduzida intencionalidade comunicativa. Um dos momentos considerados agradáveis para a criança é a hora da refeição, nomeadamente o intervalo da manhã, que tem por hábito comer uma peça de fruta.

Idade: 4 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Caixas mágicas com gravação áudio
- frutos reais.

A ATIVIDADE

Começa-se por mostrar as duas caixas. Numa delas, pede-se à criança para levantar a tampa e retirar o seu conteúdo - uma maçã (real). Esta deverá sentir e explorar o fruto. Posteriormente o adulto incentiva a criança a fazer o contato ocular e articula a palavra maçã. Depois de repetir algumas vezes grava na caixa a palavra "maçã". Na segunda caixa repete-se a mesma situação com a banana. Depois de a criança explorar, o educador articula "banana" e grava na caixa. De seguida questiona-se a criança: onde está a banana? onde está a maçã?. Reagir de uma forma positiva sempre que a criança acerta. Continuar a estimular a criança a articular as palavras.



Autor: Maria do Carmo Delgado

A AVALIAÇÃO

A criança revelou curiosidade em saber o que estava dentro das caixas mágicas. Quando abriu a caixa, exibiu grande satisfação ao ver a banana. Esteve muito concentrado a explorar os frutos e as caixas. No entanto, apesar de mostrar muito prazer com a atividade, a criança acabou por que evitar o contato ocular com o adulto, mas desenvolveu a parte sensorial.

Depois do fruto explorado, o adulto começou a articular a palavra “banana”. Inicialmente não reagiu, estava concentrado no fruto. De seguida, o adulto pegou no fruto e a criança respondeu, pedindo o fruto através dos gestos (mãos). O adulto continuou a insistir repetindo “banana”. Posteriormente, colocou a banana na caixa mágica e gravou a voz: “banana”. Quando abriu a caixa e ouviu o som, a primeira reação foi encostar o ouvido à caixa (ver fotografia). Evidenciou contentamento, e após várias tentativas acabou por verbalizar: “aana”.

Com o segundo fruto, também reagiu igualmente de uma forma positiva à estimulação sensorial e à exploração da caixa. Conseguiu verbalizar “maa”.

Na última parte da atividade, que consistia em colocar a maçã na caixa amarela e a banana na branca e de seguida, colocar a questão à criança: Onde está a banana? Onde está a maçã?

Depois de algumas tentativas, a criança tocou nas caixas corretas, mas quando abriu a caixa e retirou o fruto, nem sempre verbalizou.

Com esta atividade, conseguimos atingir o objetivo- desenvolver a parte sensorial. Relativamente à linguagem, o objetivo não foi atingido na totalidade (emergente).

FUTURAS INTERVENÇÕES

No contexto de sala, aproveitar o prazer que a criança manifesta quando brinca com os animais de plástico e realizar novamente a atividade com as caixas mágicas. Colocar na caixa mágica um pequeno peluche - tubarão (o seu animal preferido). Incitar a abrir a caixa e examinar o seu conteúdo. Na caixa branca, colocar um pequeno cão de plástico. Permitir que a criança levante a tampa da caixa e explore o animal. Seguidamente incentivar a articular a palavra “tubarão” e “cão”.





QUERO OUVIR-TE

A DESENVOLVER

- Estimular a linguagem oral a partir da interação com o álbum;
- Reconhecer e identificar a voz de pessoas que lhe são próximas.

AS CRIANÇAS

Perturbações do Espectro do Autismo, ausência da linguagem oral, frequente creche há um ano.

Idade: 3 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Álbum falante pequeno;
- Fotografias de pessoas que lhe são próximas.

A ATIVIDADE

Antecipadamente, tirar fotografias aos pais, avó e educadora e colocá-las no álbum falante. Com a participação de todos, cada um grava a sua voz na respetiva fotografia. Nos momentos planeados para a atividade, deixar a criança explorar o álbum. Com a ajuda de um adulto pressionar o botão na qual a criança vai escutar a voz associada à imagem. Esta atividade deverá ser realizada na escola e em casa pelos familiares.



Autor: Maria Marlene Sousa

A AVALIAÇÃO

O primeiro contacto com o álbum foi exclusivamente de manuseamento livre. Após a intervenção do adulto na ajuda do folhear e no pressionar do botão, a criança mostrou interesse na observação das fotos. Ao longo dos dias verificamos um maior interesse com as audições demonstrando uma maior agitação e espanto.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Fotografias reais da rotina diária para estimular a aprendizagem de conceitos como suporte eficaz para a comunicação.



Criança a manipular livremente o livro



Criança a ver e a ouvir o nome da educadora



Criança a ver e a ouvir uma das fases da sua rotina diária



PALAVRAS AOS BOCADINHOS

A DESENVOLVER

- Desenvolver a capacidade de atenção/concentração; consciência fonológica e percepção visual;
- Aumentar o tempo de concentração na tarefa;
- Identificar o número de sílabas que constituem a palavra, a partir da audição da mesma e visualização da respetiva imagem;
- Selecionar as sílabas que compõem a palavra/imagem dada, mediante a apresentação de diferentes sílabas;
- Adicionar uma sílaba, no início, meio ou fim da palavra apresentada, para descobrir uma nova palavra.

AS CRIANÇAS

Aos dois anos de idade foi-lhe diagnosticada Perturbação do Espectro do Autismo.

Presentemente, revela dificuldades de atenção e concentração que se refletem em dificuldades na compreensão da leitura e na expressão escrita. Apresenta ainda limitações a nível da expressão (articulação verbal) e receção da linguagem oral, entre outras.

Idade: 7 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Software Informático “Palavras Aos Bocadinhos”, criado por João Fartaria e Catarina Olim, com o apoio da Associação Portuguesa de Terapeutas da Fala e Arte & Fala.
- Cartolina e estrelas plastificadas, com os níveis dos jogos de segmentação, identificação e adição.

A ATIVIDADE

A aplicação é composta por 8 jogos que permitem trabalhar a consciência silábica em diferentes níveis: segmentação, identificação, síntese, ajuda à evocação, adição, omissão, substituição e inversão. Além destas atividades, a aplicação dispõe de três jogos de memória com objetivos e níveis de dificuldade diferentes. As atividades começam com palavras monossilábicas, evoluindo para palavras mais complexas como palavras polissilábicas.

Para tornar o jogo mais competitivo e estimulante para a criança, o seu desempenho é premiado com estrelas, quer na própria aplicação, quer em cartolina.



Autor: Marina Dias

A AVALIAÇÃO

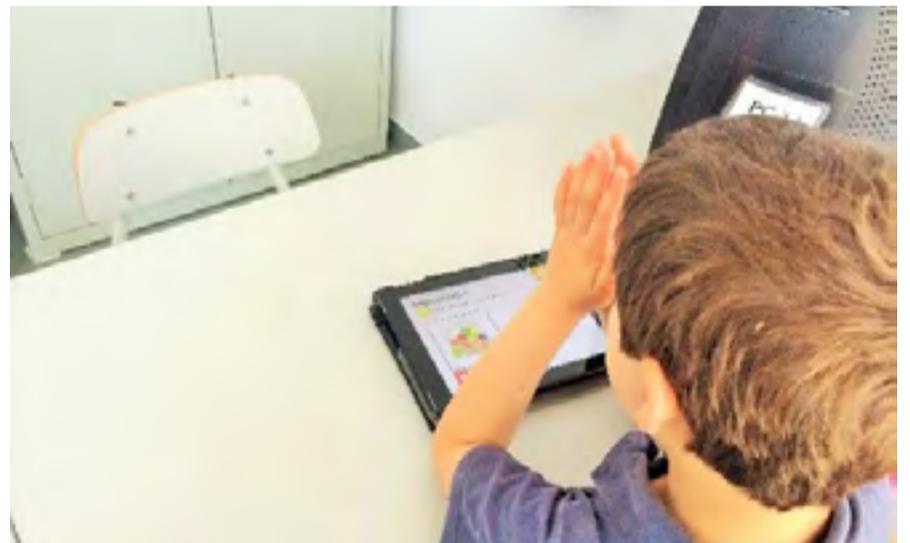
Na realização do jogo de segmentação, para confirmar o número de sílabas, utilizou com sucesso a estratégia de “bater as palmas”. Inicialmente, errou apenas na contagem das sílabas das palavras “sol”, “flor”, “zebra”, “melancia” e “ventoinha”. Na segunda tentativa, contou as sílabas destas palavras corretamente, auxiliando-se da estratégia supracitada.

Perante a seleção das sílabas que compõem a palavra dada, a criança manifestou dificuldades similares. Observaram-se algumas limitações na expressão e receção da linguagem oral. Ainda assim, também aqui acertou na grande maioria dos exercícios.

Por fim, no jogo de adição, a criança clicava na sílaba a adicionar e seguidamente na já apresentada, para ir ouvindo a ligação entre elas e descobrir a palavra correta. Conseguiu formar 15 novas palavras.

FUTURAS INTERVENÇÕES

A aplicação, além de palavras, poderia trabalhar a leitura e escrita de frases simples, complexas, assim como textos simples, pois são áreas fundamentais a desenvolver na criança.





CONTA AO MICROFONE

A DESENVOLVER

Desenvolver a Linguagem Oral, Atenção e memorização.

AS CRIANÇAS

A criança é portadora de Síndrome do Espectro de Autismo. A nível pedagógico a criança frequenta uma Unidade de Ensino Estruturado para alunos com Espectro de Autismo. Este aluno beneficia de medidas ao abrigo do decreto 3/2008 de 7 de janeiro, com a medida Currículo Específico Individual, onde define as áreas que o aluno deverá desenvolver. As áreas são o Português funcional, Matemática funcional e Estudo do Meio funcional, Autonomia, Socialização, Motricidade e Cognição. Apresenta como áreas fracas, a comunicação/linguagem e atenção. No entanto, é uma criança que cumpre regras e rotinas diárias.

Idade: 9 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Microfone
- livro de histórias
- computador.

A ATIVIDADE

Começar por mostrar o material (microfone e livro) a serem utilizados na atividade. Deixar que a criança os explore livremente durante algum tempo.

Posteriormente, será pedido à criança que folheie o livro, observe as imagens e faça o reconto oral das imagens que observa.

Seguidamente, esta reconta a história e relata para o microfone as diferentes parcelas/ações de acordo com as imagens, fazendo a respetiva correspondência sequencial.

Por fim, as imagens do livro serão digitalizadas para o computador, e a criança terá de escrever uma frase de acordo com a imagem que viu, finalizando com a leitura do que escreveu para o microfone.

Finalizada a atividade, explora o microfone, lendo o seu trabalho para os alunos da turma em que se encontra inserido, (turma de alunos do ensino regular). Saliento que este aluno tem momentos em que se encontra em sala de aula com alunos do ensino regular.

Esta atividade com o microfone tem como finalidade trabalhar de uma forma dinâmica e motivadora, a comunicação, a memorização e a atenção, no sentido de incentivá-la a comunicar de forma lúdica e atrativa.



Autor: Marisa Pereira

A AVALIAÇÃO

A criança concretizou bem atividade, tendo em conta que teve sempre um acompanhamento do adulto na leitura das imagens, questionando-a sempre sobre aquilo que via. No entanto, esta atividade deverá ser trabalhada por etapas, para que seja bem concretizada.

De salientar, que é uma atividade que pode demorar algum tempo para além do esperado, pois tudo depende do estado emocional e físico da criança, no preciso momento.

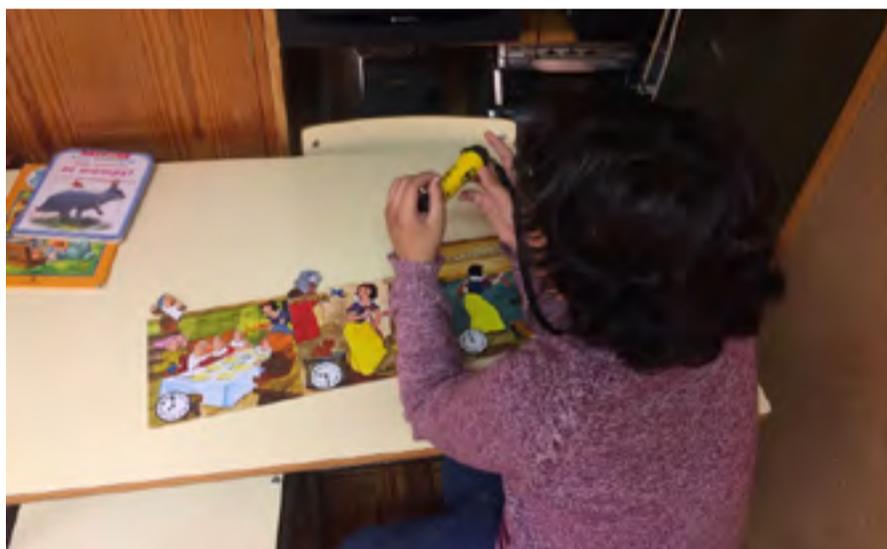
FUTURAS INTERVENÇÕES

O microfone é um instrumento que permite ser utilizado no desenvolvimento de várias atividades, por exemplo, cantar uma canção que a criança goste. Ouve a música que mais gosta e no final reproduz para o microfone.

A sua gravação poderá ser transferida para o computador o que permite que a ouça, reproduza e faça os gestos relativos à canção.

O microfone poderá também ser explorado para memorização dos números e vocabulário em inglês, visto que esta criança gosta muito da língua inglesa. Através de imagens observadas, poderá soletrar os números e imagens que observa e reproduzir em inglês para o microfone.

Através desta atividade pude constatar, várias atividades que podem ser exploradas através do microfone de uma forma mais dinâmica e motivadora, nas áreas da memorização, atenção, comunicação e linguagem.





OS TRÊS PORQUINHOS

A DESENVOLVER

- Incitar o desenvolvimento da linguagem oral (aquisição e desenvolvimento de vocabulário, nomeadamente palavras começadas pela letra “p”);
- Explorar conceitos matemáticos e sensoriais (números “1,2,3”) (Palha, Madeira e tijolos);
- Estimular a atenção e concentração.

AS CRIANÇAS

A criança é do sexo feminino e tem atualmente 3 anos e 8 meses. É uma criança muito sociável. Apresenta um atraso global de desenvolvimento, nomeadamente ao nível da linguagem oral que está bastante aquém do que seria indicado para a sua idade. Apresenta dificuldades em estar concentrada e atenta na realização de atividades.

Idade: 3 anos e 8 meses

Sexo: Feminino

O(S) RECURSO(S)

- “Álbum falante” A3 com a história dos “três porquinhos” ilustrada e audível. A história foi retirada da coleção “Contos de apoio à leitura e à escrita – Júnior” da Texto editora;
- Cartões com imagens dos números (1, 2 e 3) e dos porquinhos correspondentes;
- Cartões com imagens das casas dos três porquinhos com os respetivos materiais palha, madeira e tijolos;
- Fantoques da história “Três porquinhos”.

A ATIVIDADE

Preparação do material: Anteriormente à realização da atividade, houve a necessidade de preparar o material: adquiriu-se o “Álbum falante” escolheu-se a história em função dos objetivos que queríamos atingir, selecionaram-se e imprimiram-se as imagens e por fim procedeu-se à gravação da história no álbum (cada imagem corresponde a uma página, e cada página tem um número associado de gravação). No final da gravação da história temos ainda duas propostas de tarefas. Estas constam no “Álbum falante”, como um complemento à história, como um fator surpresa que vai fomentar a participação ativa na realização da tarefa e como forma de verificarmos se os nossos objetivos estão a ser alcançados.

É importante, antes da aplicação da atividade, verificar se o “Álbum falante” está a funcionar corretamente, se as imagens correspondem à gravação, se está tudo operacional para não termos que interromper a atividade, quebrando assim a atenção, motivação, expectativa e concentração da criança.

Atividade: A atividade é composta por duas partes. A primeira consiste na apresentação da história “os três porquinhos”, utilizando o álbum. Aqui o objetivo é incitar o desenvolvimento da linguagem oral. Uma vez que a criança apresenta dificuldades a este nível, foi escolhida uma história simples, com gravação de frases curtas e utilizando vocabulário básico. A criança tem a oportunidade de ouvir a mesma página as vezes que quiser, sendo provável que repita o que ouve. Mesmo que não o faça numa fase inicial, isso poderá ser pedido posteriormente. Para além de desenvolver a linguagem oral, a história tem por objetivo explorar conceitos matemáticos (nomeadamente os “números 1, 2 e 3”) e sensoriais (palha, madeira e tijolos). A criatividade, imaginação, sensibilidade mas principalmente a concentração e a atenção também são alvo dos nossos objetivos, uma vez que a criança apresenta falta de concentração e atenção na realização das atividades. O facto de haver uma novidade (o “álbum falante”, um livro que fala) poderá ser motivo de retenção da atenção e concentração, pelo menos enquanto é novidade. A segunda parte da atividade é constituída por duas tarefas. Na primeira a criança terá que associar as imagens dos porquinhos aos números respetivos (1,2,3). A criança pegará nas imagens que estão dentro do saquinho e colará à frente de cada número. Na segunda tarefa a criança procederá da mesma forma, mas aqui terá que associar o material de que é feito a casinha ao porquinho correspondente, fazendo colar a casa respetiva e cada porquinho no local correto.

Estas tarefas permitem-nos não só que haja mais interação entre criança/ “Álbum falante” como perceber se a criança está a atingir os objetivos pretendidos.



Autor: Natália Sofia Lourenço

A AVALIAÇÃO

A criança mostrou uma grande concentração e atenção ao longo da atividade. Ao nível da linguagem oral, a criança foi repetindo diversas vezes as frases que estavam gravadas no “Álbum falante” e associava a gravação à imagem correspondente.

Inicialmente, a criança precisou de ajuda para executar as tarefas propostas: associar os números 1, 2 e 3 às respetivas imagens e associar os materiais de que eram feitas as casas aos respetivos porquinhos. Contudo, na fase de exploração livre a criança realizou ambas as tarefas sem qualquer ajuda.

A criança foi participativa e mostrou entusiasmo na execução da atividade.



FUTURAS INTERVENÇÕES

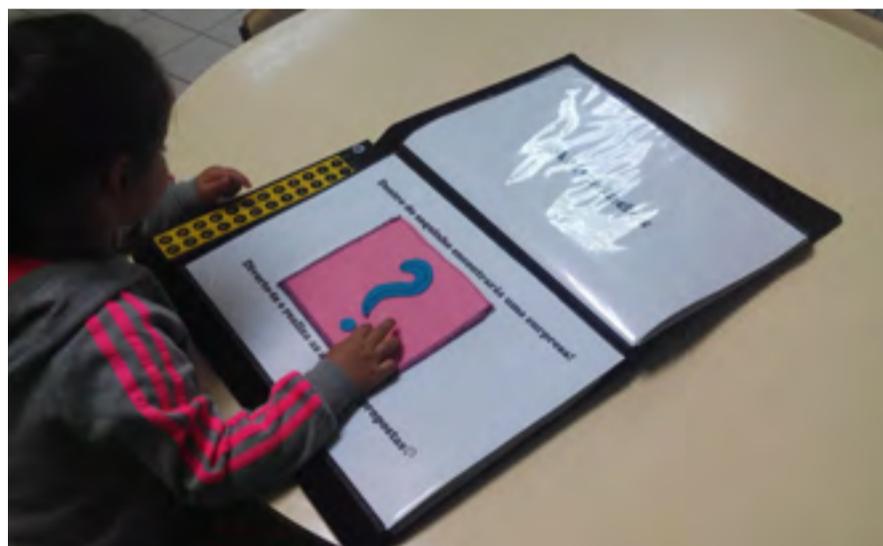
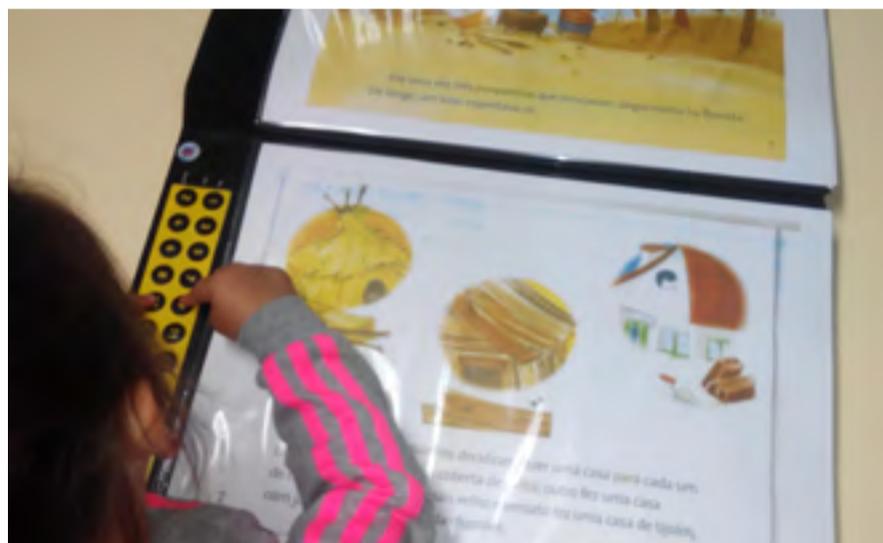
À medida que a criança se vai familiarizando com o “Álbum falante” e que os nossos objetivos vão sendo alcançados, ou pelo menos se tornam emergentes, deve haver o cuidado de aumentar o nível de dificuldade da atividade. Como todos nós sabemos, se realizarmos muitas vezes a mesma atividade sempre da mesma forma a criança desmotiva e perde o interesse.

Sugestões:

Trocar a ordem da imagem, a imagem passa a não bater certo com a gravação, a criança terá que a colocar na ordem correta;

Aos poucos, tentar que seja a criança a contar a história e que seja a voz dela a gravada no “Álbum falante”;

A história, depois de gravada pela criança, poderá ser apresentada à turma valorizando assim o trabalho realizado pela criança.





QUAL A LETRA QUE GANHA?

A DESENVOLVER

Desenvolver a capacidade de memória e atenção.

AS CRIANÇAS

A criança está matriculada no segundo ano, mas está adquirindo competências do primeiro ano, pela segunda vez.

Revela dificuldades graves ao nível da memória e os seus níveis de atenção são muito curtos e reduzidos. Na área do Português revela dificuldades na produção da fala, dificuldade no domínio da linguagem oral, com especial incidência na construção frásica e na articulação das palavras.

As dificuldades no reconhecimento das vogais são bastantes, sendo sempre necessário repeti-las e dar diversas pistas visuais e auditivas.

Idade: 8 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- O cubo
- um cartaz ortográfico
- uma caneta
- cartões com imagens e palavras, associadas.

A ATIVIDADE

Previamente, a criança com ajuda de um adulto grava o som das vogais, depois a criança atira o cubo, quando cai fica com uma face para cima e imitando o som da letra correspondente. De seguida dirige-se ao placar e escreve a letra que visualizou e ouviu, fazendo isto sistematicamente.

Numa das faces aparecem as vogais todas e a criança terá que cantar e dançar a música das vogais. Ao longo do jogo, no placar, aparecem várias cruces, momento em que a criança tem que ir procurar nos cartões o objecto começado pela letra correspondente.

“Ganha a letra” cuja coluna no placar estiver completa em primeiro lugar.



Autores: Raquel Silva

A AVALIAÇÃO

A criança aprendeu as letras de uma forma lúdica. O jogo desenvolveu a atenção da criança.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Utilizando os mesmos materiais com palavras de temáticas/famílias diferentes.





APANHA A PALAVRA - LGP

A DESENVOLVER

Leitura e escrita:

- ler palavras relacionadas com o seu quotidiano, através de reconhecimento global e correspondência gesto/palavra escrita;
- identificar/ selecionar uma palavra escrita;
- relacionar os conhecimentos adquiridos em LGP, na leitura e na escrita;
- nomear os elementos que reconhece de uma imagem;
- rever vocabulário trabalhado com o aluno;
- desenvolver a atenção e concentração.

(com base no programa curricular de Português Língua Segunda (PL2) para Alunos Surdos):

AS CRIANÇAS

Criança com surdez neurossensorial de grau profundo bilateral. Implantado aos 5 anos. A sua primeira língua é a Língua Gestual Portuguesa e o Português a segunda língua. Ingressou o Jardim de Infância da EREBAS com 3 anos, teve adiamento escolar e frequenta o 1º ano. Introversa, com dificuldade de expressar conhecimentos, pouco motivada para as aprendizagens. Interessa-se e envolve-se mais em atividades lúdicas.

Idade: 8 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Bee-Bot
- Um tapete de papel colorido quadriculado
- Um dado
- Um baralho de 24 cartões com palavras
- Um baralho de 24 cartões com imagens representativas de objetos/sujeitos/ações
- Um baralho de 24 cartões com gestos

Os baralhos devem ser elaborados consoante o vocabulário a trabalhar com a criança. Neste caso, todos os baralhos são diferentes, havendo em comum apenas as palavras que o aluno apresenta mais dificuldade em reconhecer/memorizar.

O baralho de cartões com gestos são elaborados com fotografias do próprio aluno.

A ATIVIDADE

A atividade tem como principal objetivo promover o interesse da criança pela leitura e escrita de forma lúdica. Nesse sentido, o recurso utilizado, a Bee-Bot, surge como motivador para o desenvolvimento da atividade e sucesso da criança e, ao mesmo tempo, associada ao desenvolvimento do cálculo mental. Uma vez que existem três baralhos diferentes, devemos dividir a atividade em três momentos alternados, começamos pelos cartões dos gestos, passamos para as imagens e por fim a palavra escrita.

O tapete deve encontrar-se na vertical em frente à criança e a Bee-Bot deve partir sempre do mesmo local, antes do segundo quadrado a contar da esquerda, independentemente do quadrado em que se encontra o cartão.

De um dos baralhos selecionamos quatro cartões, começando por um grau de exigência equivalente ao nível do conhecimento da criança de forma a motivá-la. Depois de selecionados os quatro cartões colocamos os mesmos quatro quadrados do extremo oposto ao que a criança se encontra.

É explicado à criança que o adulto irá realizar a datilologia correspondente a um dos gestos representados nos cartões e que ela terá de identificar qual é o gesto.

O adulto faz a datilologia corresponde a um dos gestos e é pedido à criança que identifique qual o gesto a que corresponde. Depois da criança o identificar, deve lançar o dado duas vezes e mover a Bee-Bot o número de vezes correspondente à soma dos dois valores obtidos. A criança deve mover a Bee-Bot até ao cartão do gesto que quer, assim que chegar ao quadrado deve realizar o gesto e a datilologia da palavra. Pode fazer o mesmo para os restantes cartões de gestos. No final deve repetir a datilologia correspondente a cada um dos gestos.

Quando terminar os quatro cartões dos gestos, selecionamos quatro cartões do baralho das imagens e colocamos na mesma posição que os anteriores.

O adulto explica à criança que irá realizar o gesto correspondente a uma das imagens representadas nos quatro cartões e que a criança deve identificar a imagem e realizar a datilologia da palavra correspondente.

O adulto realiza o gesto e pede à criança que identifique qual é a imagem que corresponde aquele gesto e que realize a datilologia da palavra. Por fim, a criança lança o dado duas vezes, tal como na situação anterior, e move a Bee-Bot até à imagem pretendida e deve realizar o gesto e a datilologia da palavra. Repete-se o mesmo procedimento para os restantes cartões.

Por último, selecionamos quatro cartões do baralho das palavras e colocamos no mesmo local dos anteriores. O adulto indica que a criança terá de identificar a palavra correspondente ao gesto que o mesmo realizar.

O adulto realiza o gesto e pede à criança que identifique qual a palavra escrita correspondente. De seguida é pedido à criança, mais uma vez, que lance o dado duas vezes e que mova a Bee-Bot o número de vezes que der a soma dos resultados dos dois lançamentos. Quando alcança o cartão pretendido deve repetir a datilologia e o gesto correspondente a essa palavra. E repete-se o procedimento para os restantes cartões. No final deve repetir o gesto das quatro palavras.

De seguida, repetimos os mesmos exercícios com os diferentes baralhos as vezes que pretendermos. No caso da criança demonstrar preferência por uma das três situações (palavra-imagem-gesto) podemos repetir duas vezes a que ele gosta mais alternando com uma das outras.



Autor: Rute Rodrigues

A AVALIAÇÃO

No início da atividade a criança ficou muito entusiasmada por poder “brincar” com a Bee-Bot, estando mais motivada para demonstrar os seus conhecimentos, uma vez que isso lhe iria permitir mover a Bee-Bot. A criança revelou concentração/atenção durante as explicações da atividade, sem ser necessário pedir que mantivesse o contacto ocular. Esforçou-se mais do que o esperado para conseguir evocar as palavras que lhe eram pedidas. Houve momentos em que, depois de alguns segundos a pensar, responderia “não sei”. Noutros chegou a pensar durante quase um minuto na palavra que tinha de nomear. Ao longo da atividade manteve um diálogo coerente sobre as imagens que via, demonstrando algumas das aquisições já realizadas e que manifestava dificuldades em revelar. No entanto, na terceira parte da atividade a criança já demonstrava alguma fadiga, por esse motivo não repetimos. Entre a mudança dos cartões a criança podia brincar com a Bee-Bot livremente e, só na primeira parte da atividade, foi utilizado o dado porque a criança estava a demorar algo tempo a realizar os cálculos, o que estava a deixá-la um pouco desconfortável.

Consideramos que atividade, podendo ser repetida semanalmente como revisão do vocabulário trabalhado, pode trazer outros tipos de resultados a longo prazo, nomeadamente a memorização mais rápida das palavras escritas.

FUTURAS INTERVENÇÕES

A atividade pode ser feita em grupo com sistema de pontos, permitindo às crianças um momento lúdico que fomente o seu interesse pela leitura/escrita.

O tapete pode ter outros tamanhos, preferencialmente maiores para podermos explorar melhor o movimento da Bee-Bot.

As imagens dos gestos podem ser feitas com fotografias do próprio aluno a gestualizar as mesmas de forma a envolvê-lo mais na atividade. Os baralhos podem ser alterados, ou aumentados, consoante o nível da criança e o vocabulário a trabalhar com ela.

O dado pode ser elaborado pela criança/crianças que o irão manipular. O tapete pode ser utilizado de forma a trabalhar conceitos relacionados com a lateralidade ao mesmo tempo que se desenvolve esta atividade, pedindo à criança que identifique qual direção em que a Bee-Bot se irá mover (direita, esquerda).

Podem ser trabalhados os percursos, pedindo à criança que opte pelo percurso mais lento ou mais curto até chegar à palavra/imagem/gesto pretendido.

O dado pode ser utilizado para o treino do cálculo mental, sendo que a criança tem de obter um resultado de 6 após lançar duas vezes o dado. Assim que lançar a primeira vez, podemos pedir que nos indique quantos faltam para chegar a seis, perante uma resposta correta, permitir que a criança mova a Bee-Bot sem lançar novamente o dado.

Através do tapete podemos, ainda, rever as palavras que identificam as cores, com base nos quadrados que o formam.





APRENDER COM PUZZLES

A DESENVOLVER

Promover a interação entre pares

- Saber esperar pela sua vez;
- Respeitar a atividade em pares;
- Promover o sentido de partilha;

AS CRIANÇAS

Criança foi diagnosticada com Perturbação do Espectro de Autismo (PEA) nível 1 segundo a classificação DSMV. É o terceiro filho de uma família estruturada e frequenta uma IPSS desde os dois anos de idade. Apresenta uma dificuldade na interação social, na comunicação e motricidade.

Idade: 3 anos e 9 meses

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- Computador
- Site <http://www.dailyjigsawpuzzles.net/>

A ATIVIDADE

A criança é convidada a realizar um jogo no computador, (tem um especial interesse pelas tecnologias). O jogo é constituído por seis puzzles, os quais, três são fotografias da própria criança e as outras três são do seu par.





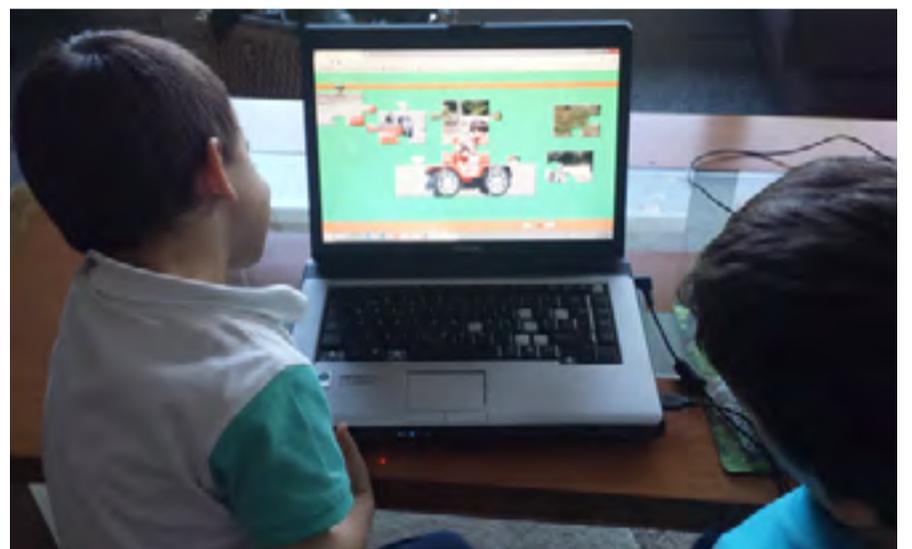
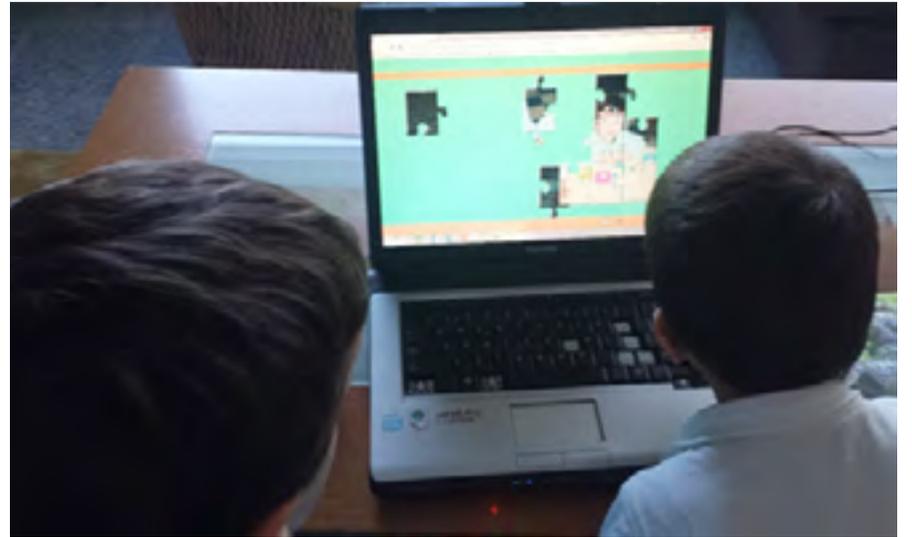
Autores: Sofia Rodrigues e Estrela Carvalho

A AVALIAÇÃO

A criança reagiu muito bem à atividade proposta. Ficou bastante entusiasmada apesar de ter havido necessidade de reforçar a exemplificação das instruções, uma segunda vez. A criança teve ajuda para manusear o rato, no entanto, oralmente e apontando, direcionava o jogo de forma correta.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Explorar a motricidade, possibilitando à criança experimentar mais jogos, aumentando sucessivamente o grau de dificuldade.





O JOGO DAS FLORES

A DESENVOLVER

Promover a capacidade de associar:

- imagem/imagem,
- imagem/palavra,
- palavra/palavra.

Desenvolver a memória

- Constrói pares a partir da imagem

Desenvolver a concentração

- Mantém a sua atenção na construção de um puzzle.

AS CRIANÇAS

Frequenta o 7º ano de escolaridade. Tem trissomia 21. Tem atraso de desenvolvimento psicomotor e comprometimento ao nível da comunicação/linguagem e fala.

Apresenta dificuldade em dirigir e concentrar a sua atenção durante a realização de qualquer tarefa, embora a qualidade e tempo é tanto, quanto mais do seu agrado for o mesma.

Idade: 13 anos

Sexo: Feminino

O(S) RECURSO(S)

- computador
- rato
- software edilim

A ATIVIDADE

A atividade é apresentada através de um jogo chamado flores. O jogo tem como finalidade trabalhar as flores. As imagens apresentadas no jogo são a flor: "margarida", a flor: "rosa" e uma ferramenta do jardim: a "pá". Cada uma das imagens tem referência da palavra correspondente ao seu nome. O jogo é constituído por cinco páginas que ilustram cinco atividades. Na primeira página a criança deve arrastar a imagem através do click do rato até a imagem que lhe corresponde. Na segunda página a criança deve classificar as imagens através do seu nome, arrastando com o rato cada imagem até a palavra correspondente. Na terceira página a criança deve escolher uma imagem e fazer a correspondência com a palavra tendo em atenção a mudança da cor da linha das imagens de verde para vermelho. Na quarta página a criança emparelha imagens que se apresentam viradas ao contrário e que selecionadas com o rato viram mostrando-se. A criança deve memorizar o sítio de cada imagem para emparelhar, cada par tem uma cor de linha diferente. Na quinta página a criança constrói um puzzle de uma imagem dividida em seis peças, através do arrastar de cada peça até ao quadrado correspondente. O jogo fornece feedback à criança conforme ela consegue ou não cumprir a atividade.



Autor: Susana Gomes

A AVALIAÇÃO

Os resultados que ocorreram na sequência da implementação da atividade foram positivas, porque antes de começar a atividade, a criança estava motivada para aprender com o computador. Ao longo da apresentação do jogo mostrou interesse observando e perguntando, querendo realizar o jogo com a minha ajuda.

Como gostou do jogo, pediu para o fazer outravés, sozinha e com sucesso.

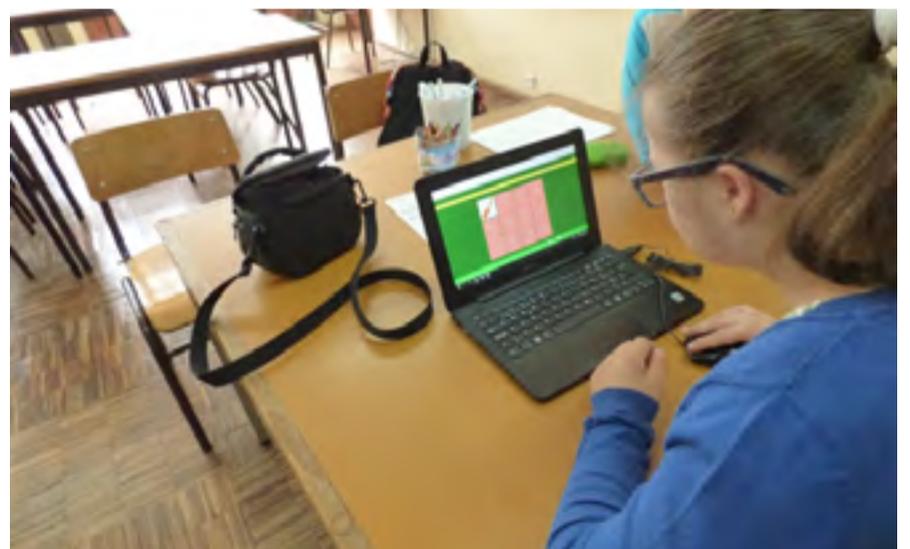
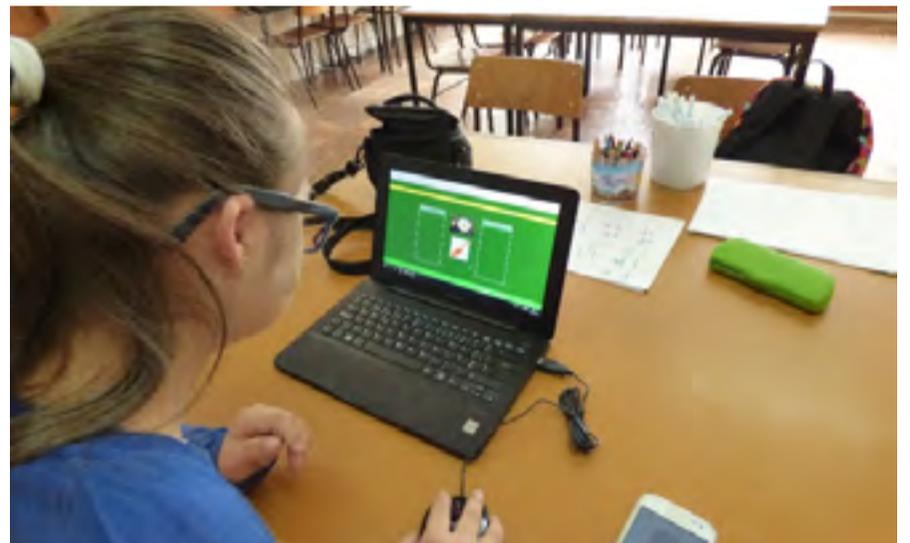
Das competências a desenvolver a criança mostrou mais dificuldade em concretizar a página 3 relativa a capacidade de associar relacionando a palavra/palavra.

A avaliação geral foi positiva porque a criança gostou muito de fazer o jogo adquirindo as competências propostas.



FUTURAS INTERVENÇÕES

Usar este software para trabalhar competências relacionadas com a aquisição de novas palavras e o desenvolvimento da leitura.





AS CAIXAS FALANTES

A DESENVOLVER

- Desenvolver a orientação espacial e temporal: sequenciando uma história
- Promover e desenvolver as competências linguísticas: elaborando uma história em discurso oral

AS CRIANÇAS

A criança frequenta o 3º ano de escolaridade, 1 ciclo. Apresenta uma perturbação com défice na leitura e na escrita. As suas maiores dificuldades são ao nível da representação espacial, as sequencialidades e o seu desenvolvimento linguístico.

Idade: 8 anos

Sexo: Masculino

O(S) RECURSO(S)

- 3 caixas com gravação
- um carregador de um computador
- uma corda
- uma fita de cabelo de menina.

A ATIVIDADE

Previamente o adulto prepara três caixas, uma que contém uma fita de cabelo e que tem gravado a seguinte mensagem: “olá eu sou a Maria e quero ir brincar. ”, a segunda caixa tem o carregador de um computador e a gravação é “ Eu chamo-me João e prefiro jogar computador.” E por fim a terceira caixa tem uma corda e a gravação “O melhor é irmos para o parque saltar à corda! ”.

As três caixas são dispostas ao acaso, em frente à criança, e é lhe pedido para abrir uma caixa de cada vez e ver o seu conteúdo.

Seguidamente, partindo das noções de espaço, é proposto criar uma ordem sequencial para as caixas.

No final, com a ordem escolhida, deve simular uma história e fazer a sua produção oral.



Autor: Tânia Alves

A AVALIAÇÃO

A criança, depois de ver o conteúdo das caixas, teve que ouvir mais duas vezes as gravações para conseguir encontrar uma ordem lógica para as caixas. Conseguiu e perante as suas dificuldades produziu a sua história. Visto que a criança tem alguma dificuldade na produção de textos, demorou algum tempo, produzindo um texto reduzido.

FUTURAS INTERVENÇÕES

Esta atividade deveria ser treinada várias vezes para que a criança se familiarize com a mesma e possa mais tarde passar para uma produção escrita. Sugere-se que, com o tempo, se acrescentem mais caixas e eleve a dificuldade das mensagens que são transmitidas de maneira a estimular a criatividade da criança.

Também seria uma opção colocar texturas nas caixas para que a criança trabalhe os sentidos.

Outra sugestão que poderá ser pertinente seria atribuir pelo adulto uma ordem das caixas a partir das noções de espaço, por exemplo através dos pontos cardeais; permitiria trabalhar a lateralidade que é uma das lacunas da criança.



Caixas sem a ordem correta



Criança tentando ordenar as caixas



Criança com a sua primeira ordem



**ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
DE PAULA FRASSINETTI**

©2017