

## Alfabetização para Pessoas com Autismo

### Introdução

O processo de alfabetização é muito mais do que reconhecer símbolos e letras, é saber interpretar o que está a sua volta com a leitura de mundo, como diz Freire (1993). Cada sujeito realiza essa aprendizagem de uma forma diferente. Esse aprender de formas diferenciadas também diz respeito às pessoas com deficiência (PD), que, em decorrência das especificidades de suas deficiências, elas aprendem os conteúdos de forma peculiar e cada uma apresenta características próprias como resposta ao trabalho pedagógico. Portanto, as diferentes deficiências geram necessidades e formas educativas especiais próprias, o que não é diferente em relação às síndromes. Este também é o caso de pessoas com autismo, foco maior deste Objeto de Aprendizagem.

De acordo com Mello (2004), o autismo é uma síndrome que se caracteriza por desvios qualitativos na comunicação, na interação social e no uso da imaginação. As pessoas com autismo apresentam, desde cedo, um distúrbio severo do desenvolvimento, principalmente relacionado à sua comunicação e interação social. Entretanto, em alguns casos, podem apresentar incríveis habilidades motoras, musicais, de memória e outras, que muitas vezes não estão de acordo com a sua idade cronológica.

Gauderer (1997, p.108) afirma que em relação à educação,

“[...] é útil dividir a tarefa em pequenas etapas e, vagarosamente, construir o todo. Deve-se aproveitar ao máximo as situações do dia-a-dia [...], transformando-as em oportunidades de ensino de forma a encorajar a criança a usar na prática os conhecimentos adquiridos.”

Além disso, as pessoas com autismo possuem um estilo cognitivo diferenciado.

Grande parte delas são "pensadores visuais" ou "*visual thinkers*" conforme Grandin (1996, 1998) e Sacks (1995, apud RIBEIRO, 2003). Ou seja, elas processam o pensamento em imagens, têm dificuldades em mudar suas rotinas diárias, decorrentes da falta da habilidade de percepção, de compreensão e de comunicação. Portanto, precisam de ambientes estruturados e organizados para aprender.

Todas estas características peculiares ao autismo exigem uma metodologia específica para ensiná-los. Considerando-as, portanto, ressalta-se a importância do computador no processo de ensino e aprendizagem de pessoas com autismo. O computador dispõe de recursos como animação, som, efeitos especiais, tornando o material mais interessante e atrativo para todas as pessoas, não só para aquelas com algum tipo de deficiência ou com autismo. Valente (1991), afirma que com esse recurso, o aluno talvez seja capaz de ficar "ligado" ao material por mais alguns minutos, o que pode ser um grande ganho.

Conseqüentemente, a ferramenta que tem se mostrado cada vez mais efetiva na educação de pessoas com autismo, é o computador. Portanto, levando este fato em consideração, o Objeto de Aprendizagem se torna um recurso pedagógico importante, uma vez que contribui para o processo educacional das pessoas com autismo porque pode proporcionar, além da comunicação, um conhecimento de mundo que favoreça o processo de alfabetização.

### **O Objeto de "Alfabetização" para pessoas com Autismo**

A concepção pedagógica para o OA "Alfabetização" visou uma proposta que contribuisse para o ensino de pessoas com autismo, auxiliando em seu processo de conhecimento e comunicação com o mundo ao seu redor.

Tendo em vista que as defasagens decorrentes dessa síndrome podem ser relacionadas aos modos de comunicação com o mundo externo, a proposta educativa deste *software* considera não só os conteúdos escolares, mas também a vida em sociedade de forma geral.

Portanto, espera-se que este Objeto de Aprendizagem contribua no processo educacional das pessoas com autismo porque poderá proporcionar a elas, além da melhora na sua comunicação, um conhecimento de mundo que favorece o processo de alfabetização para qualquer aluno, independente de suas necessidades especiais.

Para contribuir com o processo de “alfabetização” de pessoas com autismo é fundamental considerar as suas dificuldades de comunicação com o mundo externo.

Portanto, as atividades propostas por este OA buscam contribuir para expandir o conhecimento de mundo, procurando contextualizar o que se pretende ensinar com

a realidade do aluno. De acordo com Freire (1993, p. 11) “a leitura de mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente.”

De acordo com MEC (2004, p. 15), pessoas com autismo têm dificuldades em estabelecer relações entre eventos e, consequentemente, estabelecer generalizações. Tendo em vista essas dificuldades, o OA visa também uma “alfabetização” que auxilie a pessoa com autismo a também incorporar novos elementos ao seu contexto de mundo. Possibilita que avance em termos de abstração e generalização de conhecimento sobre a realidade a sua volta.

Além disso, este OA aproveita ao máximo os recursos que podem ser oferecidos pelo computador, inclusive agregando componentes como vídeos, imagens e sons, facilitando ao aluno o contato com uma atividade bastante aproximada da realidade.

Ribeiro (2003), afirma que o sucesso no trabalho com computadores para pessoas com autismo não está no uso de softwares especiais ou mesmo em máquinas de última geração. Segundo esta autora, a relevância do material consiste em proporcionar telas no software mostrando ambientes próximos do real. No OA “Alfabetização” as imagens são objetivas, tanto o personagem, como os objetos e os animais são reproduções reais. Espera-se que estas características contribuam para a identificação do cotidiano e para a expansão do conhecimento de mundo das pessoas com autismo.

Características do O.A. Alfabetização para pessoas com autismo:

- **FOCO:** Alfabetização de pessoas com autismo. Considera o conhecimento de mundo do aluno, de modo que ele possa chegar ao processo de abstração necessário para a leitura e escrita;
- **IDÉIA PRINCIPAL e PROPOSTA:** Trabalhar com elementos da realidade da pessoa com autismo, para posteriormente trabalhar com a idéia de generalização, para atingir um conhecimento mínimo de mundo.
- **IMAGENS:** Todas as telas do Objeto são baseadas em fotos com imagens reais para que o aluno tenha contato com um material próximo da realidade.
- **AMBIENTES:** Foram selecionados três ambientes que são ao mesmo tempo contextuais à realidade da pessoa com autismo como também apresentam desafios a serem superados. As atividades serão desenvolvidas partindo da rotina diária: casa, escola e o sítio. No sítio serão trabalhados conceitos e elementos (animais) que fazem parte do conhecimento e são atrativas para as crianças em geral.
- **BANCO DE DADOS:** Armazena informações pessoais a respeito do usuário. Com a proposta de partir do contexto do aluno para posteriormente expandir o conhecimento sobre o mundo a sua volta, o objetivo do banco de dados é

permitir ao professor inserir dados e fotos relacionados ao dia-a-dia do aluno com autismo. Deste modo, o aluno poderá associar e/ou comparar seus dados pessoais com os fornecidos pelo OA. Acredita-se que isto facilitará a compreensão e assimilação das atividades.

- **OBJETIVO DAS ATIVIDADES:** Expandir o conhecimento de mundo por meio do contato com ambientes similares àqueles que a pessoa com autismo já encontra em seu cotidiano. A seleção das atividades e dos ambientes considera a rotina da pessoa com autismo, buscando relação com as atividades que compõem o cotidiano dos dias de semana (casa e escola) e uma proposta para os fins-de-semana (casa e sítio).

Ao acessar o O.A., o usuário pode escolher iniciar com as atividades realizadas durante os dias de semana ou as do fim-de-semana.

### **Objetivos**

Propor atividades que contribuam para o processo de alfabetização de pessoas com autismo por meio de atividades relacionadas ao seu contexto. Estas atividades visam:

- Expandir seu conhecimento de mundo através da comparação de figuras com outras semelhantes ou diferentes, como os materiais escolares.
- Identificar, de acordo com a sua realidade, as figuras que lhe são apresentadas;
- Relacionar as figuras com as palavras correspondentes;
- Identificar as figuras através das palavras correspondentes.

## **Pré-requisitos**

Que o professor tenha disponibilidade, recursos e habilidade para trabalhar com o computador e o acesso à Internet, ou seja, para que a máquina comece a fazer parte do conhecimento de mundo do aluno e para que este seja capaz de realizar as atividades.

É desejável que o aluno tenha contato prévio com o computador, considerando que saiba identificar como funciona a máquina e para quê serve, (se ele não tiver esse contato prévio, que o professor tenha a disponibilidade para realizar essa introdução ao uso da máquina).

O aluno precisará ter conhecimento da associação mouse/cursor, ou seja, que o aluno compreenda que mexendo ou mouse, ele terá possibilidades de trabalhar com os elementos dispostos na tela;

Que o professor saiba a importância de o aluno com autismo e os demais alunos adquirir uma leitura de mundo anterior à alfabetização lingüística.

As atividades são simples pelo fato de que a maioria das pessoas com autismo tem dificuldades em estabelecer relações. Portanto, é desejável e necessário que o professor entenda os procedimentos antes de desenvolver as atividades com os alunos.

## **Tempo previsto para a atividade**

O tempo de duração da atividade será de acordo com a organização curricular de cada escola, dependendo, por exemplo, do tempo disponibilizado para aulas de informática. Além disso, o tempo da atividade vai depender do grau de dificuldade específico de cada aluno.

O OA não esgota em si um número de atividades a serem feitas em cada uso.

São atividades com diversos níveis de complexidade, mas que são independentes entre si, o que facilita o início ou a retomada da atividade a partir de qualquer ponto. Considerando o ritmo de cada criança, pode-se dizer que aquela que tem autismo pode demandar um tempo maior realizando determinada atividade, o que não possibilita estabelecer um período pré-determinado para a sua realização.

### **Na sala de aula**

Dependendo da faixa etária da turma, o OA poderá ser trabalhado com todos os alunos. Por exemplo, uma sala da Educação Infantil em que as crianças ainda não estão alfabetizadas na forma lingüística, ou utilizado com alunos que não tenham nenhum tipo de deficiência clinicamente diagnosticada.

Caso contrário, o professor pode selecionar outros softwares de alfabetização para trabalhar com o restante da classe, enquanto o aluno com autismo utiliza o Objeto proposto, pois o acompanhamento individual é necessário neste momento.

### **Na sala de computadores**

#### **Preparação**

Os computadores precisam ter conexão com a Internet, já que será necessário acessar o site da Rived para baixar o OA na hora da sua utilização.

#### **Material Necessário**

Caso o aluno tenha alguma dificuldade em reconhecer os objetos dentro do contexto proposto pelo Objeto, propõe-se que o docente tenha em mãos recortes de figuras similares àquelas trabalhadas no OA para auxiliar o aluno no reconhecimento.

Antes de ser realizada a atividade no computador deve-se fazer uma contextualização e um trabalho concreto com os ambientes a serem trabalhados em situações reais. O professor pode utilizar objetos concretos, para auxiliar a percepção do aluno em relação ao que está sendo proposto no OA, uma vez que as pessoas com autismo aprendem melhor quando o material é concreto. Além disso, na utilização do OA o professor pode ter em mãos recortes de figuras similares ao do OA para auxiliá-lo no caso do aluno não conseguir identificar algum objeto proposto pelo OA.

### **Requerimentos técnicos**

Para a utilização do OA é necessário navegador WEB com *plug-in* do *Adobe Flash Player* 8 ou superior.

Dica: o plug-in está disponível em [www.adobe.com.br](http://www.adobe.com.br)

### **Durante a atividade**

A maioria das pessoas com autismo ou com qualquer tipo de necessidades educativas especiais necessitará de acompanhamento para a realização das atividades propostas pelo OA. Com o acompanhamento de um professor, estagiário, assistente ou auxiliar de sala, o aluno se sentirá mais seguro e terá melhores condições de compreender a proposta das atividades.

## Tela 1: Acesso ao OA



**Tela de Login:** – O usuário cadastrado entrará com seu login ou nome e senha. Caso ainda não tenha sido cadastrado pode clicar sobre o termo **CADASTRAR-SE**, o que o levará a uma página para cadastro.



**Tela 1:** – Após efetuar o login, aparecerá a tela de boas vindas, com o nome do usuário e sua foto pessoal, inserida no momento do cadastro.

**Procedimento:** Ao acessar o Objeto, o usuário verá a tela de abertura com a animação do personagem convidando-o a realizar as atividades. Caso seja a primeira vez na utilização do OA, o usuário deve clicar em “primeiro acesso” para preencher um cadastro com informações pessoais, criar um login e uma senha. Com a ajuda do professor o usuário pode escrever seu nome e, de comum acordo, poderão escolher uma senha que será solicitada sempre que for utilizar o OA.

Tanto o professor quanto os pais poderão auxiliar o aluno para inserir fotografias pessoais referentes a cada atividade proposta, para que o aluno, ao utilizar o OA, realize com mais familiaridade e precisão as atividades propostas.

Todos esses procedimentos devem ser realizados com a ajuda do professor ou dos pais, uma vez que a maioria das pessoas com autismo não entenderá este procedimento por ser muito abstrato para elas.

**Fundamento Pedagógico:** Recuperar os dados e o progresso que o aluno tiver a cada vez que acessar o Objeto para que não tenha que retomar as atividades desde o início em todos os acessos.

## **Tela 2: Escolha dos ambientes para a rotina: DIAS DE SEMANA ou FIM-DE-SEMANA**



**Tela 2:** – Tela onde o usuário faz a opção por quais atividades deseja realizar primeiro, dia de semana (Casa – Escola) ou Fim de semana (Casa - Sítio).

**Procedimento:** Na segunda tela, o usuário se verá diante de dois quadros que expressam duas opções para iniciar as atividades do OA. Deverá clicar em uma das opções: DIA DE SEMANA ou FIM-DE-SEMANA.

**Fundamento Pedagógico:** Auxiliar o aluno a fixar o conhecimento de mundo de acordo com as rotinas de seu cotidiano. Caso seja um dia de semana, o aluno cumpre a rotina casa-escola. Em fim-de-semana, o aluno realiza a rotina casa-passeio (aqui representado pelo ambiente do sítio).

*Independentemente de qual rotina escolher, o percurso começa pela casa, para fixar a rotina: o personagem sempre terá como ambiente inicial a casa para, posteriormente, ir para a Escola ou para o Sítio.*

### **Tela 3: Ambiente Casa**



**Tela 3:** – Tela de abertura da casa



**Tela 4:** – Tela de apresentação da casa

**Procedimento:** Após ter escolhido um dos ambientes, automaticamente aparece o ambiente “Casa” seguido da legenda e da fala do nome do ambiente.

**Fundamento Pedagógico:** Permitir que o aluno associe a imagem da casa com o significado dela. O aluno pode ver a foto e compreender que aquele ambiente também é uma casa, mesmo que não seja a sua. Dessa maneira o aluno irá fazer a associação da imagem com seu significado, além de começar a estabelecer relações.

#### **Tela 4: Visualização dos cômodos da casa**



**Tela 4:** – Tela para escolha do ambientes da casa

**Procedimento:** O aluno tem acesso à tela com os ambientes da casa onde poderá visualizar os cômodos que contêm as atividades. Para isso deve clicar em cima de um dos ambientes para iniciar a atividade.

**Fundamento Pedagógico:** Permitir que o aluno estabeleça relações entre os ambientes que ele conhece, com os ambientes apresentados pelo Objeto.

*O caminho para a escolha das atividades é aleatório. O usuário se vê diante dos cômodos da casa, mas pode escolher por qual deles irá começar suas atividades.*

### **Tela 5: Quadros para o usuário inserir suas próprias fotos**

**Procedimento:** o usuário verá as telas referentes aos espaços dos cômodos da casa. O aluno pode clicar no quadro referente ao cômodo escolhido e, a partir dele, o programa abre uma janela que permite ao usuário selecionar uma foto anexada anteriormente do ambiente que selecionou. Ao clicar em cima da foto, ela será enviada para o quadro que fica no canto inferior esquerdo da tela, para que o aluno se familiarize com o ambiente. Caso o aluno não tiver nenhuma foto inserida para este procedimento, ele com o auxílio dos pais ou professor poderá selecionar fotografias ou figuras da internet e inseri-lo no quadro, para que o aluno tenha elementos para comparação ao realizar a atividade.

**Fundamento pedagógico:** Permitir a comparação dos dados do usuário com as informações fornecidas pelo OA.

### **Tela 6: Personagem no banheiro**



**Tela 6/7:** – Atividade do banheiro

**Procedimento:** O aluno verá a imagem do banheiro com os objetos que pode utilizar para a sua higiene pessoal. Diante dos itens a serem escolhidos, o aluno deve responder à pergunta do programa sobre qual deles pode utilizar para tomar banho. A resposta deve ser dada em forma de ação: o aluno ouve a pergunta e diante dos vários objetos no cenário ele pode escolher aqueles relacionados à ação de tomar banho. Ao identificar tais objetos, o aluno clica em cima deles e os arrasta para o quadrado em branco. A cada vez que selecionar o objeto correto, o usuário ouvirá o programa emitir a mensagem de acerto, caso erre, o usuário pode perceber seu erro pela mensagem enviada pelo programa estimulando-o a tentar outra vez. Quando selecionar todas as opções necessárias para efetuar a ação de tomar banho, haverá uma mensagem: - muito bem você acertou e o programa vai automaticamente para a outra tela, concluindo esta atividade.

**Fundamento Pedagógico:** possibilitar que o aluno identifique dentro do cenário, objetos contextuais à sua ação de tomar banho, para expandir seu conhecimento de mundo sobre os objetos que são utilizados para tal ação. A frase geradora da atividade não será melhor explicativa em decorrência da compreensão da linguagem pela maioria das pessoas com autismo, que requer a utilização de frases objetivas e com o conteúdo que expressem as idéias principais das ações.

## Tela 8: Finalização do Banho



**Tela 8:** – Finalização da atividade do banheiro

**Procedimento:** O usuário visualizará a finalização da ação de tomar banho.

**Fundamento Pedagógico:** permitir que o aluno relate a ação de tomar banho adquirindo sobre ela a dimensão sobre seu início e término.

## Tela 9: Ambiente do Quarto



**Tela 9:** – Tela de abertura do quarto

**Procedimento:** A proposta desta atividade é fazer com que o aluno reconheça os elementos presentes ou os relate com os da fotografia do seu próprio quarto ou faça a comparação entre o quarto do OA e o de outros quartos.

**Fundamento Pedagógico:** Ao entrar em contato com o espaço do quarto, o aluno poderá ver a imagem do quarto exposto no Objeto e, ao ser incentivado, ele possa fazer a comparação com a foto de seu próprio quarto ou de outro quarto, para expandir a concepção que ele tem sobre o que é um quarto, o que são os objetos usuais de um quarto e o que caracteriza um quarto de dormir, com cama, guarda roupa, etc...

**Tela 9: ATIVIDADE 2a: Guarda-roupa (Dias de semana) com uniforme da Escola.**



**Tela 9:** - Atividade do quarto

**Procedimento:** O usuário pode visualizar o ambiente do quarto com a imagem do guarda-roupa se abrindo. Na opção de “dias de semana”, o usuário pode ver o guarda-roupa contendo a roupa de ir para a escola, ou seja, o uniforme. O usuário ouve as falas do personagem pedindo aquilo que ele deve encontrar dentro do guarda-roupa.

Quando passa o mouse sobre a roupa, o personagem diz o nome da peça de roupa e aparece uma legenda. A cada comando, o usuário deve clicar no objeto solicitado pelo personagem. Caso acerte, ouve a mensagem de acerto. Caso erre, o personagem o estimula a tentar novamente.

**Fundamento Pedagógico:** Permitir a associação do nome da roupa com sua imagem e fixação da rotina do dia de semana por meio da roupa que usa para ir à escola.

#### **Tela 9: ATIVIDADE 2 b: Guarda-roupa (Fim-de-semana) com roupas comuns**

**Procedimento:** O usuário pode visualizar o ambiente do quarto com um vídeo do guarda-roupa se abrindo. Na opção de “dias de semana”, o usuário pode ver o guarda-roupa contendo a roupa de passeio, ou seja, camiseta e bermuda. O usuário ouve as falas do personagem pedindo aquilo que ele deve encontrar dentro do guarda-roupa. Quando passa o mouse sobre a roupa, o personagem diz o nome dela e aparece uma legenda.

A cada comando, o usuário deve clicar no objeto solicitado pelo personagem. Caso acerte, ouve a mensagem de acerto. Caso erre, o personagem o estimula a tentar novamente.

**Fundamento Pedagógico:** Permitir a associação do nome da roupa com sua imagem e fixação da rotina do fim de semana por meio da identificação com uma roupa que não é a de uniforme.

## **Tela 10: Ambiente da Cozinha**



**Procedimento:** O usuário verá os elementos pertinentes a este ambiente.

**Fundamento Pedagógico:** Familiarização com o ambiente de uma cozinha e relação de comparação com a imagem da cozinha da sua casa ou de outra cozinha.

## **Tela 10: ATIVIDADE 3: Arrumar a mesa**



**Procedimento:** O usuário poderá ouvir o comando do personagem para poder arrumar a mesa e posteriormente pegar aquilo que ele precisa e que está sobre a mesa. A cada comando, o usuário precisa clicar sobre os itens solicitados e ver a animação resultante. Caso acerte, verá a animação da ação sendo executada. Caso erre, o programa emite a mensagem para que ele tente outra vez.

**Fundamento Pedagógico:** Associação do ambiente “COZINHA” e dos alimentos usuais em um café da manhã e a ação a ser executada com eles.

#### Tela 10 ATIVIDADE 3: Nome dos objetos da cozinha



**Procedimento:** Surgirá na tela um objeto com a legenda do nome que corresponde esse objeto e o som correspondente. Aparecerá ao lado direito, palavras aleatórias e o aluno deverá clicar na palavra que corresponde a esse objeto. Para nortear as escolhas como certas ou erradas, o personagem emitirá mensagens de acerto e erro.

**Fundamento Pedagógico:** Pelo fato desta atividade ser curta, objetiva, e ter apenas uma proposta, o aluno tem a possibilidade de fazer a associação do objeto com seu nome correspondente, iniciando desta maneira a fase de compreensão das letras e palavras, dando inicio a “Alfabetização” de forma mais concreta.

**Tela 11: Transição da casa para a escola e transição da casa para o sítio.**



**Tela 11:** – Animação de transição para escola



**Tela 11 (2):** – Animação de transição para o sítio.

**Procedimento:** O usuário verá na tela a transição para a escola e para o sítio.

**Fundamento Pedagógico:** Esta tela tem o intuito de fazer o aluno compreender através da leitura visual que essa transição acontece com ele também quando vai da casa para escola ou da escola para casa. Da casa para um passeio e do passeio para casa. Dessa maneira ele exercita as relações do que está sendo proposto.

### **Tela 12: Ambiente do sítio:**



**Tela 12:** – Abertura do sítio

**Procedimento:** O usuário pode visualizar a tela com o ambiente do sítio notando os elementos que o compõem.

**Fundamento Pedagógico:** Familiarização com o cenário campestre com elementos diferentes do ambiente doméstico. Essa atividade tem como objetivo fazer com que o aluno conheça outros ambientes e saia da sua rotina diária. Dessa maneira, o aluno não ficará estressado ou agitado, já que a rotina está sendo mudada no computador e não na vida real.

### **Tela 13: Celeiro**



**Tela 13:** – Apresentação dos animais

**Procedimento:** A atividade será realizada em três níveis. Para realizar todos esses níveis basta que o usuário ouça o comando e execute aquilo que o programa está pedindo, ou seja, que ache os animais no meio de outros presentes no cenário do celeiro, clicando sobre eles para serem dados como acerto

**Fundamento Pedagógico:** Que o aluno seja capaz de identificar o comando dado pelo personagem, selecionando o animal que corresponde ao que o personagem solicitou.

**Tela 14: Associação dos elementos semelhantes no Celeiro**



**Tela 18:** – Atividade do sítio (parte 1A)



**Tela 18:** – Atividade do sítio (Parte 2)

**Procedimento:** Na parte 1, o usuário pode ver o cenário com os diferentes tipos de animais. O programa estimula o aluno a conhecer os animais. Para isso expõe um animal por vez no centro da tela seguido da pronúncia de seu nome e da legenda do nome do animal correspondente.

Depois disso, o aluno verá uma lista com outros nomes de animais e entre eles estará o nome do animal apresentado. O aluno deve clicar no nome do animal correspondente. Na parte 2, após selecionar a palavra correta em meio a várias opções, o programa abre uma caixa de texto para que o usuário escreva o nome do animal. Para isso, deve clicar dentro da caixa de texto e escrever através das teclas do computador o nome do animal que ele acabou de encontrar.

**Fundamento Pedagógico:** Identificação da palavra correta em meio a outras palavras de mesma natureza e fixação da grafia da palavra procurada por meio da escrita.

### Tela 19: Ambiente da Escola

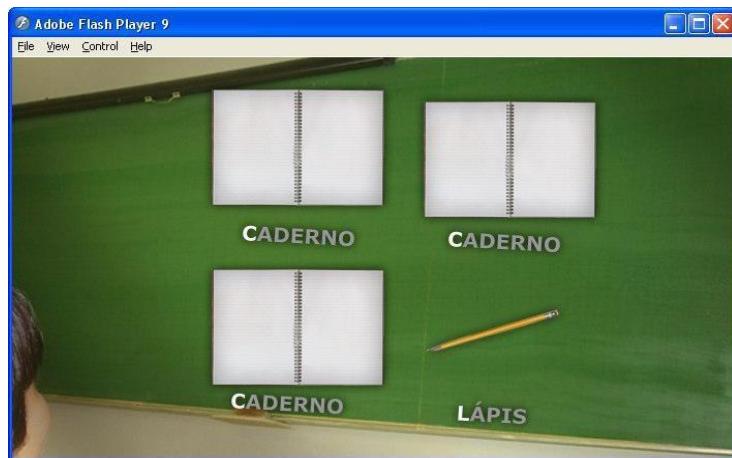




**Procedimento:** Após realizar as atividades da casa, caso tenha escolhido a rotina de “Dias de semana”, o programa vai para o ambiente da escola. Na primeira tela, o aluno pode ver o prédio da escola, o personagem uniformizado e em seguida a sala de aula.

**Fundamento Pedagógico:** Familiarização e identificação do ambiente escolar.

## **Tela 20: Material escolar**



**Tela 20:** – Atividade da escola - Qual o objeto diferente?

**Procedimento:** O aluno verá na tela objetos comuns e usuais em uma sala de aula. O usuário pode ver os objetos seguidos de suas respectivas legendas. Na primeira fase, o aluno verá quatro objetos iguais e um diferente. Ele deve clicar no objeto diferente. Quando clica naquele objeto, o programa pergunta com qual letra aquela palavra começa, independentemente de ser a resposta correta ou não. Caso o aluno clique duas vezes seguidas na opção errada, o programa automaticamente reinicia a atividade utilizando outras figuras.

**Fundamento Pedagógico:** Esta atividade tem o intuito de fazer com que o aluno inicie o processo de comparação e aprenda o CONCEITO de igual e depois das variadas formas de diferente.

### **Tela 21: Letras das palavras**



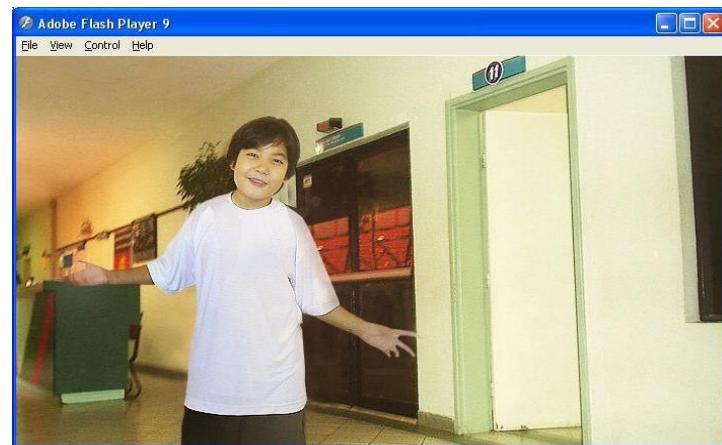
**Procedimento:** Depois da apresentação do alfabeto para o aluno, ele vê a imagem de um objeto com sua legenda. Depois de ver essa palavra, o aluno deve procurar as letras que a compõem no alfabeto exposto na tela. Para isso, deve clicar em cada letra que compõe aquela palavra para a caixa de texto em branco na tela.

**Fundamento Pedagógico:** Esta atividade tem o intuito de dar continuidade ao processo de alfabetização, fazendo com que o aluno identifique o nome do objeto exposto e que coloque cada letra no seu devido lugar para formar a palavra correspondente. Para isso terá auxílio do professor.

### Telas de finalização do Objeto



**Tela 22:** – Animação de finalização das atividades do sítio



**Tela 23 (parte 1):** – Animação de finalização das atividades da escola.



### **Depois da atividade**

Para poder avaliar posteriormente o desempenho do aluno de forma relevante, o professor necessitará de dados concretos, por isso é importante que verifique a cada aula:

- O que foi significativo para seu aluno;
- Quais foram seus progressos;
- O que aprendeu;
- Como aprendeu;
- Se houve regressão;
- Por que regrediu.

### **Questões para discussão**

Este item não será contemplado em decorrência da especificidade do público-alvo do Objeto de Aprendizagem.

### **Dicas e atividade complementares**

O professor deve estimular a criatividade do aluno, pois o OA é apenas um recurso auxiliar para o processo de “alfabetização” através do conhecimento de mundo e não o foco principal desse processo. Espera-se que o professor busque e encontre meios e estratégias para o ensino e aprendizagem tanto do aluno “normal” como daquele com algum tipo de necessidade educativa especial. Em geral o professor vai trabalhar de acordo com a realidade de seus alunos e desenvolver formas de aprendizagem que seja significativa dentro da realidade que ele estará inserido.

Sugere-se que o professor trabalhe a contextualização de mundo em outras atividades complementares às do OA, utilizando tanto objetos do mundo real como fotos de revistas, gravuras ou qualquer item que estiver relacionado a realidade do próprio aluno.

### **Avaliação**

Sugere-se que o professor permaneça atento aos progressos que o aluno obtiver tanto em relação ao conhecimento de mundo, uso do computador como as letras do alfabeto, palavras ou a alfabetização. Paralelamente aos objetivos iniciais, o professor pode analisar e avaliar as atividades sob vários pontos de vista e perspectivas, considerando aquilo que o aluno evoluiu de acordo com sua habilidade, potencialidade e capacidade. Assim, é importante a postura de mediador e também de observador do professor.