

## PRODUTO EDUCACIONAL

Título do produto:
Proposta para o uso das TDIC's com alunos autistas

Nome do(s) autor(es):
Polliane de Jesus Dorneles Oliveira

Orientador(a):
Niltom Vieira Junior

Área ou conteúdo envolvido:
Ensino de Ciências; Educação; Saúde.

Maio, 2019.

## **1. APRESENTAÇÃO**

O produto educacional desenvolvido tem caráter pedagógico e é indicado para o uso em sala de aula, como forma de mediar a interação e a participação de alunos com autismo.

## **2. OBJETIVO(S)**

Auxiliar, com o uso da *internet* e das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's), a construção do conhecimento no processo de inclusão escolar de aluno(s) com laudo de autismo.

## **3. PLANEJAMENTO DIDÁTICO**

Para utilizar o material proposto em sala de aula, é necessário um planejamento das aulas e dos conteúdos para o que os mesmos sejam adaptáveis a cada aluno. Lembrando que nenhuma proposta é única para todos os alunos com o mesmo diagnóstico.

## **4. METODOLOGIA**

A partir da necessidade do aluno, com o diagnóstico de autismo, e o interesse do mesmo pela *internet* e jogos sugere-se que as atividades sejam adaptadas com o uso de jogos (sendo aqui sugeridos dois deles aplicáveis ao 3º ano). Enquanto os alunos da sala de aula estudarem multiplicação, recomenda-se ao aluno, com laudo de autismo, o uso do jogo “Corrida da Tabuada” (Figura 1)<sup>1</sup>. O jogo foi escolhido por ser gratuito (para dispositivos com Android) e de fácil manipulação pela criança. Contém regras simples, segundo as quais o aluno deve jogar uma peça que seja correspondente a multiplicação/divisão da última peça.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://play.google.com/store/apps/details?id=com.johnpiresrodrigues.corridadatabuada>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

**Figura 1: Jogo Corrida da Tabuada**

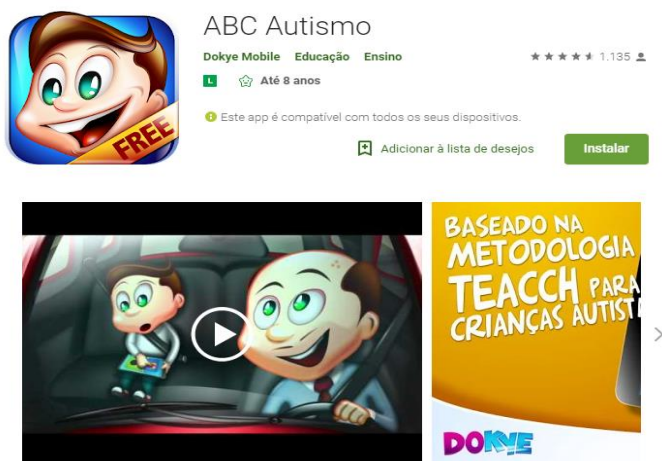


Fonte: Google Play<sup>2</sup>

Além do uso de jogos como forma de estimular a interação, sugere-se adotar como estratégia de ensino o uso de *blogs* interativos e de vídeos referente aos conteúdos estudados (nas variadas disciplinas).

Em todo o trabalho foram utilizados aplicativos gratuitos ou de fácil acesso na *internet*. Dentre os diversos aplicativos gratuitos ou de fácil acesso na *internet*, sugere-se também o aplicativo ABC Autismo (Figura 2).

**Figura 2: Aplicativo ABC Autismo**



Fonte: Site Google Play<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://play.google.com/store/apps/details?id=com.johnpiresrodrigues.corridadatabuada>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://play.google.com/store/apps/details?id=com.dokye.abcautismo>>. Acesso em: 18 mai. 2019.

Neste segundo jogo, nos primeiros níveis a criança aprende transposição de figuras, ou seja, clica e segura sobre a figura e depois arrasta sobre a forma. A partir do quarto nível há introdução de letras e palavras. Caso, num primeiro momento, o aluno não se adapte ao uso de jogos pode ser feita uma transição lenta, iniciando-se com material manipulativo (como as fichas impressas vistas na Figura 3)<sup>4</sup> que podem ser introduzidas aos poucos, junto ao uso de dispositivos tecnológicos, o uso da *internet* e, então, o uso de jogos.

**Figura 3: Fichas impressas**



Fonte: Matias, Schmidt e Lindenmeyer (2017).

Sugere-se que as intervenções sejam individuais e realizadas diariamente, para que o(s) aluno(s) seja(m) atendido(s) na sua totalidade. É importante também que seja realizada uma análise antes e depois do uso dos jogos, analisando e verificando qual(is) atividade(s) que a criança conseguia realizar antes da inserção das TDIC's e quais avanços no desenvolvimentos foram alcançados após o início da utilização do uso dos jogos (estes resultados podem ser anotados e/ou tabulados para um melhor controle a longo prazo).

<sup>4</sup> As fichas podem ser impressas coloridas de acordo com a necessidade do trabalho com o aluno, podendo variar de criança para criança. Além disso, elas podem ser plastificadas para uma maior durabilidade.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As estratégias aqui sugeridas foram experimentadas por um aluno autista estudante do 3º ano do Ensino Fundamental I de uma escola privada na cidade de Contagem em Minas Gerais (OLIVEIRA; VIEIRA JUNIOR, 2019). Observou-se que com a utilização e adaptação das estratégias inclusivas, do uso de fichas impressas até o uso do *tablet* e dos jogos interativos, o desempenho escolar do aluno e sua capacidade de interação melhorou significativamente. Trata-se, portanto, de um trabalho de médio e longo prazo, até que se obtenham bons resultados.

O paradigma escolar até então existente se baseava em uma educação classificatória, que exigia que todos aprendessem as mesmas coisas, ao mesmo tempo e sob as mesmas estratégias pedagógicas. Os alunos com necessidades especiais tinham o seu espaço onde – nas Escolas Especiais – foram e continuam sendo amparados e atendidos de acordo com filosofias específicas (como as APAES, escolas especializadas em determinadas deficiências como paralisia infantil etc.). Essa proposta incentiva que essa perspectiva e atendimento sejam ser expandidos.

## 6. REFERÊNCIAS

MATIAS, Flavia Moreira; SCHMIDT, Madebe; LINDENMEYER, Simone. Entre o autismo, a comunicação alternativa e a escolarização: desafios quando Kalen entra na escola. In: FÓRUM MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO: INTERLOCUÇÕES DA PESQUISA NA EDUCAÇÃO BÁSICA, 15., 2017, Novo Hamburgo. **Anais...** Novo Hamburgo: Secretaria Municipal de Educação, 2017.

OLIVEIRA, Polliane de J.D; VIEIRA JUNIOR, Niltom. Uso das TDIC's na inclusão de um aluno autista: um estudo de caso. **Revista Educação Pública**, v.9, 2019 (*no prelo*).