



MANUAL

Software Casulo TEA



P198i PANTOJA, Bianca de Fátima Fonseca Jardim, 1978-

Manual do aplicativo TEA Software [Recurso eletrônico] / Bianca de Fátima Fonseca Jardim Pantoja, Marcelo Marques de Araújo. — Belém, 2022.

Produto gerado a partir da dissertação intitulada: Um estudo sobre o uso da tecnologia assistiva no ensino de ciências para alunos com transtorno do espectro autista: criação do aplicativo e software educacional Casulo TEA, defendida por Bianca de Fátima Fonseca Jardim Pantoja, sob a orientação do Prof. Dr. Marcelo Marques de Araújo, defendida no Mestrado Profissional em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas, do Instituto de Educação Matemática e Científica da Universidade Federal do Pará, em Belém-PA, em 2022. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/14437>

Disponível somente em formato eletrônico através da Internet.

Disponível em versão online via:

<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/701196>

1. Tecnologia educacional. 2. Software. 3. Transtorno do espectro autista. I. Pantoja, Bianca de Fátima Fonseca Jardim. II. Araújo, Marcelo Marques de. III. Título.

CDD: 23. ed. 371.334

Eu sou Bianca, licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); especialista em Administração Escolar (UFRJ); especialista em Docência da Educação Infantil (UFRJ); especialista em Supervisão e Coordenação Pedagógica pela Universidade da Amazônia (UNAMA); especialista em Psicopedagogia e Educação Especial pela Faculdade de Vitória; cursando Neuropsicopedagogia pela Faculdade; pesquisadora do Grupo de Pesquisa GEPASEA-UFPa; mestranda do Programa de Pós-graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal do Pará PPGDOC/UFPa.

Meus esforços, em defesa do direito à aprendizagem dos estudantes com TEA, têm sido intensos. Desde 2018, quando atuei como professora mediadora de um aluno com TEA grau 3, nível severo, debruicei meus estudos e iniciei pesquisas para o desenvolvimento de um aplicativo e de *software*, nomeados de “Casulo TEA”, para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de Ciências, sobre a temática do corpo humano.

Professor(a), espero que você adote a utilização do Aplicativo e do Software Casulo TEA”, no decorrer de suas aulas, para trabalhar sobre o corpo humano, higiene e saúde, e partes do corpo. Meu desejo é que eles possam contribuir para a aprendizagem funcional e significativa de seus alunos com TEA.

Destaca-se que o produto educacional “Casulo TEA”, enquanto Tecnologia Assistiva, pode ser grande “aliado” para a aprendizagem dos discentes com TEA, cujo objetivo é auxiliar os docentes em suas aulas, tornando-as mais interessantes e estimulantes; e, assim, enriquecer o trabalho pedagógico e mediar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos com o espectro autista.

Devido o TEA tratar-se de um transtorno do Neurodesenvolvimento, caracterizado por comportamentos atípicos e por déficits na comunicação, com comportamentos estereotipados e dificuldades na interação social, há necessidade de ser diagnosticado o quanto antes, pois a identificação precoce é fundamental para que o indivíduo possa ter o tratamento adequado por meio das intervenções, estimulações, adaptações e terapias, que auxiliem em seu desenvolvimento. Partindo da premissa da perspectiva inclusiva, acredita-se que a educação é um direito de todos e a aprendizagem é um processo intrínseco do ser humano. Nesse sentido, os alunos com TEA também podem ser potenciais aprendizes, desde que a sociedade e, em especial, o corpo docente, em parceria com as famílias, desloquem o olhar da falta e das limitações, para a inclusão, tomando como base a abordagem sócio-histórica, que dá ênfase ao processo de interação, estimulando que os alunos com TEA, ao participarem das práticas educativas no cotidiano escolar, possam se apropriar delas e se constituírem enquanto sujeitos potentes (CHIOTE, 2019). Partilhando dessa concepção, foram desenvolvidos o Aplicativo e o *Software* “Casulo TEA”, ambos de classificação livre, que têm como público-alvo os alunos com TEA, oriundos da dissertação de Mestrado intitulada “Um estudo de caso sobre o uso da Tecnologia Assistiva no Ensino de Ciências para Alunos com TEA: criação do aplicativo e *software* educacional “Casulo TEA”, escrita por mim, sob a orientação do Professor Dr. Marcelo Marques de Araújo. Este trabalho é voltado para o componente curricular de Ciências e tem como finalidade contribuir para a mediação do processo de ensino e aprendizagem, sobre a unidade temática do “Corpo Humano”, por meio dos jogos, para despertar o interesse e ensinar sobre órgãos dos sentidos e suas funções, as partes do corpo humano, os cuidados e a higiene com o corpo .

Ressalta-se que o trabalho sobre o corpo humano constitui-se como um elemento indispensável para os alunos com TEA, pois possibilita-lhe a percepção corporal de si e contribui para uma possível melhoria na qualidade de vida desses sujeitos.

As atividades propostas foram sistematizadas visando estimular a construção do conhecimento sobre o repertório específico do corpo humano, em prol do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos com TEA . Portanto, professor(a), você é o(a) convidado(a) especial, para uma interessante viagem, por meio do uso da Tecnologia Assistiva, de forma transdisciplinar. Conto com sua parceria!

Atenciosamente,
Professora Bianca Pantoja.

Endereço de acesso ao Portal Educapes:
<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/701196>

Passo a passo do *Software* Casulo

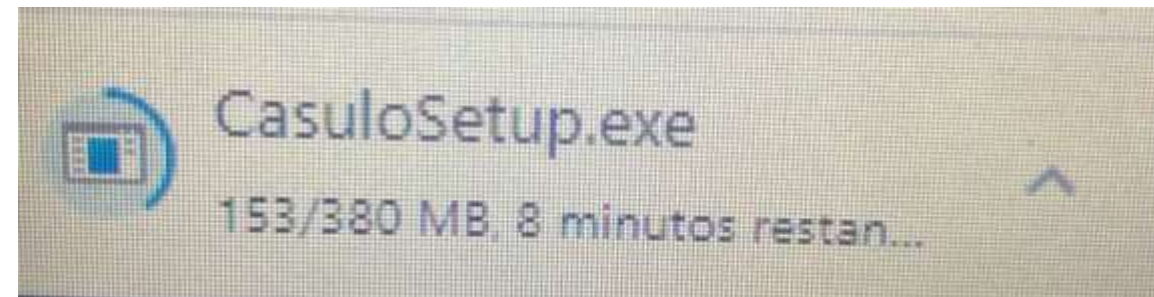
TEA –

O *software* é somente para computadores.

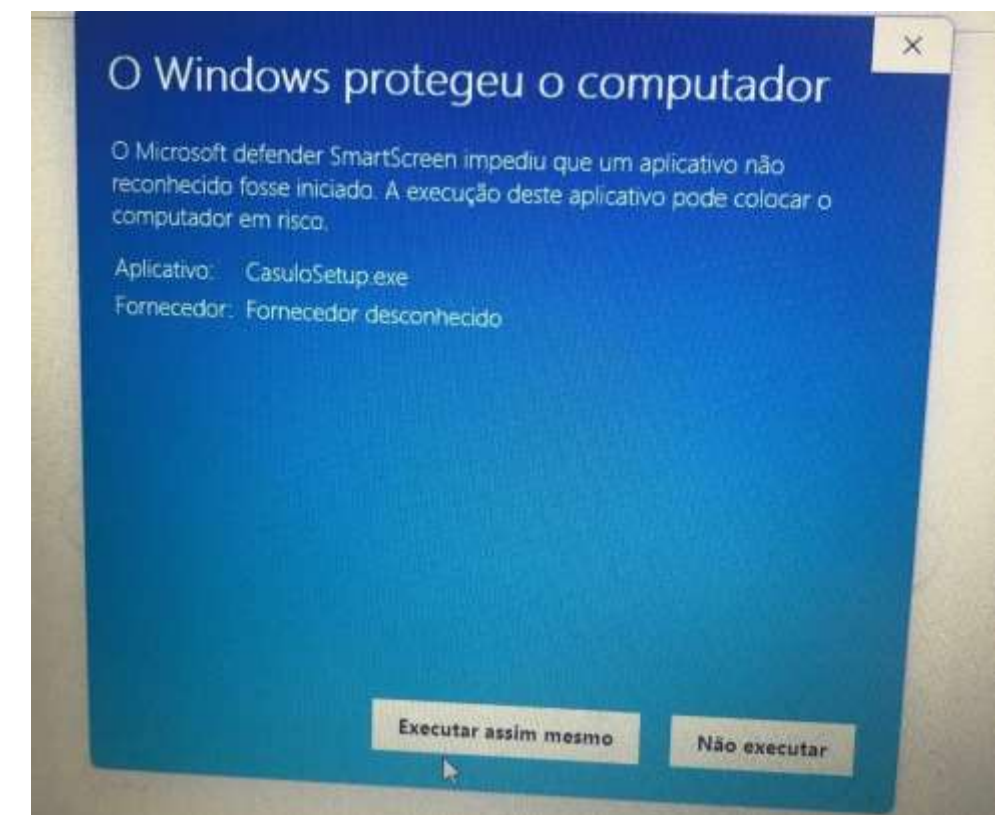
1- **CLIQUE** no link:

<https://casulo.s3.amazonaws.com/Casuloseup.exe>

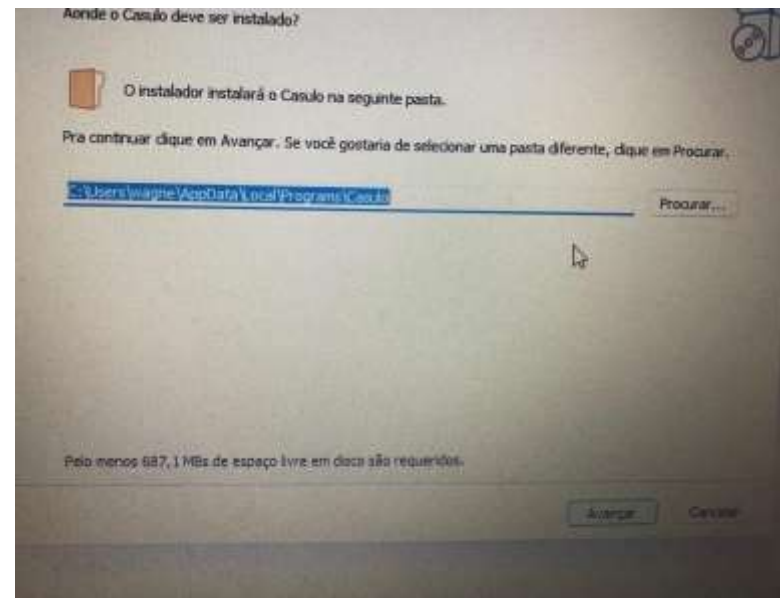
2 - **AGUARDE** alguns minutos para o *software* baixar em seu computador.



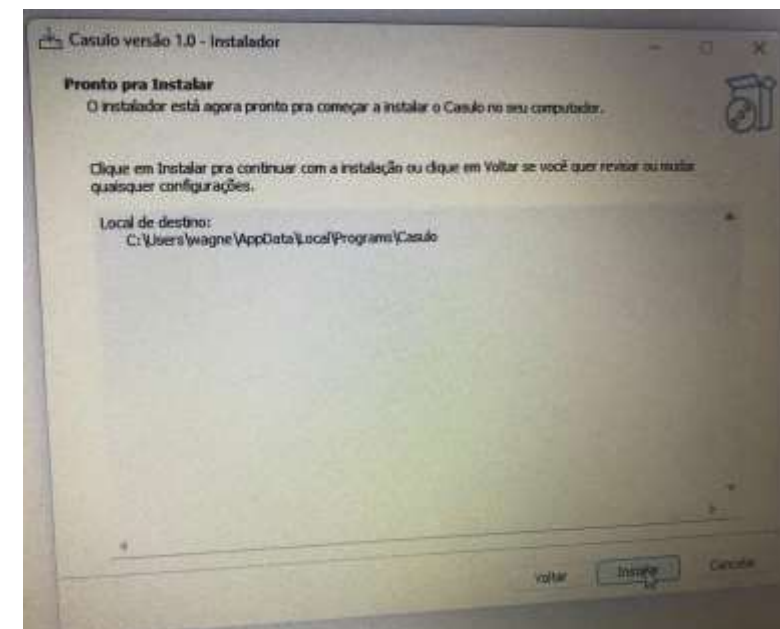
3 - Em seguida, **CLIQUE** em executar assim mesmo, como demonstrado nessa tela azul.



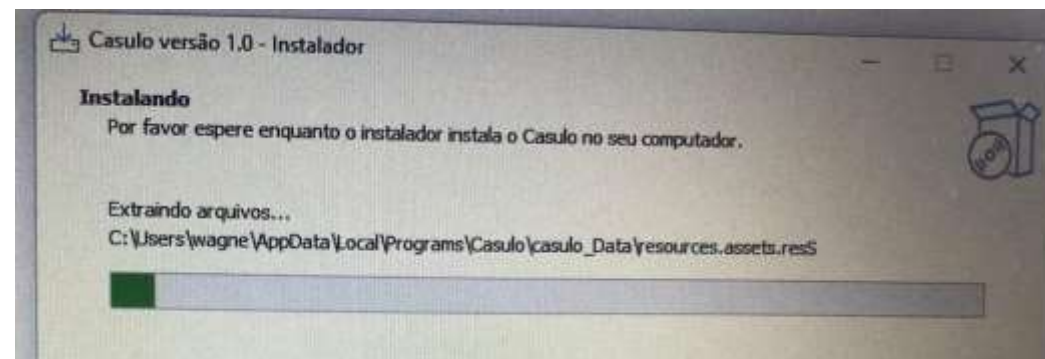
4 - CLIQUE em avançar:



5 - CLIQUE em instalar:



6 - AGUARDE baixar:



7 - CLIQUE em concluir:



8 - Logo ABRIRÁ o software.

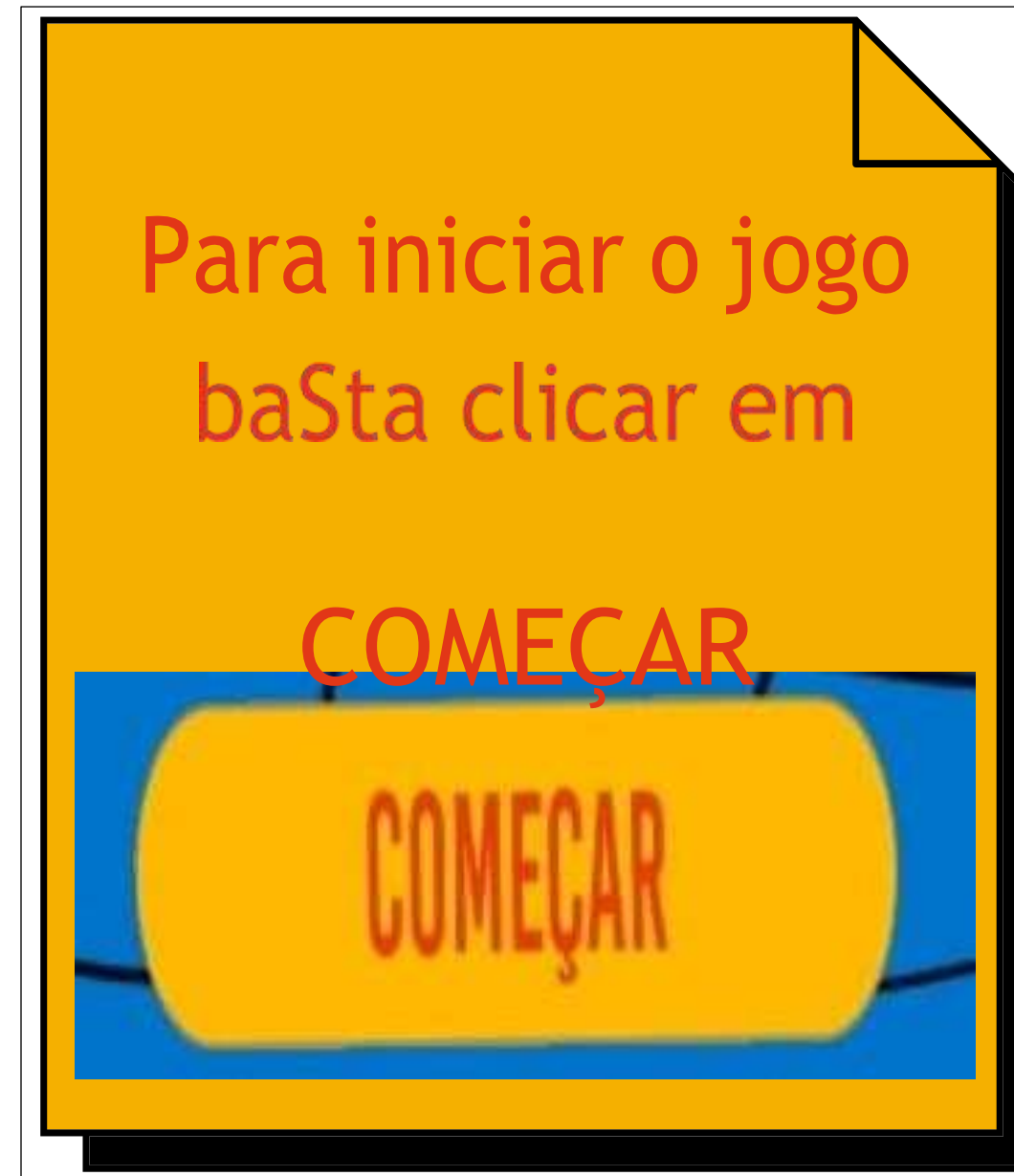


9 - TEMOS TRÊS OPÇÕES:

Opção 1 - COMEÇAR

Opção 2 - CRÉDITOS

Opção 3 - SAIR



10 - Temos a primeira tela com as OPÇÕES:

- **ESQUELETO;**
- **OS SENTIDOS;**
- **ACESSIBILIDADE;**
- **HIGIENE.**

ESQUELETO



ESQUELETO

OPÇÃO 1: ESQUELETO

ATENÇÃO: o *Software* deve ter orientação de um profissional ou responsável, apesar de ser todo autoexplicativo, em formato áudio, legenda e LIBRAS. Ou seja, direciona tanto os pais quanto os professores (pessoas com deficiência ou não).

legenda de foto.

Quando iniciar o jogo, haverá um esqueleto com setas apontando para alguns ossos do próprio corpo. **CLIQUE** para ouvir a explicação de cada um; e; em seguida, **RESPONDA** a “**HORA DAS PERGUNTAS**” para aprimorar seus conhecimentos.

Clique em **AVANÇAR** ou **VOLTAR!**

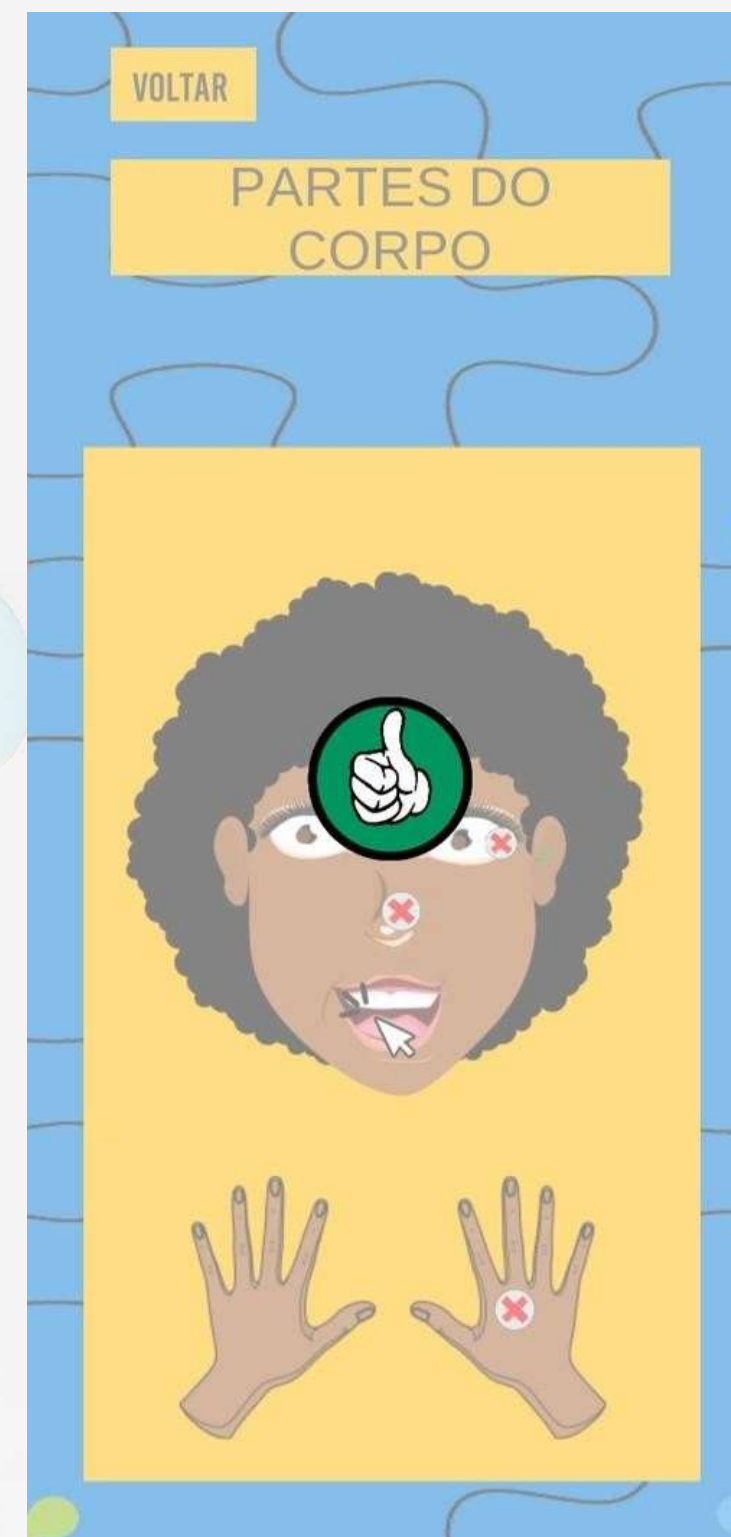
Esta é a aba da explicação - em áudio.



Esta é a aba do convite para o teste - em áudio.



Esta é a aba quando o aluno acerta a pergunta.



Esta é a aba quando o aluno erra a pergunta.



OS SENTIDOS

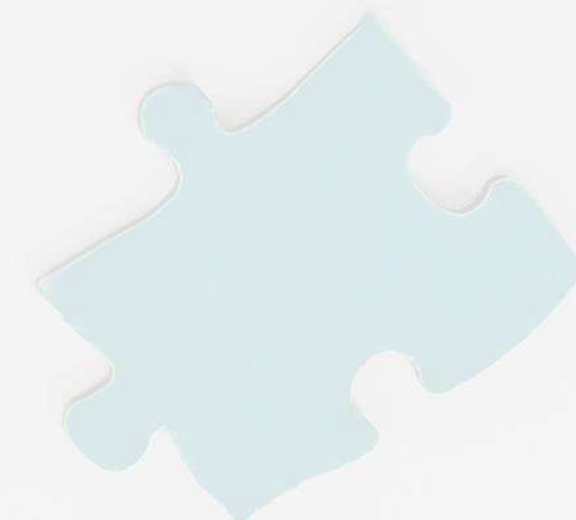


PARTES DO CORPO

OPÇÃO 2: OS SENTIDOS

Aparecerá o rosto com as partes dos sentidos do corpo, como: olhos, nariz, boca, orelha e mãos e setas direcionadas para essas partes, pedindo para clicar. **CLIQUE** para ouvir a explicação de cada órgão dos sentidos. Em seguida, **RESPONDA** a “**HORA DAS PERGUNTAS**”.

Clique em **AVANÇAR** ou **VOLTAR!**



ACESSIBILIDADE



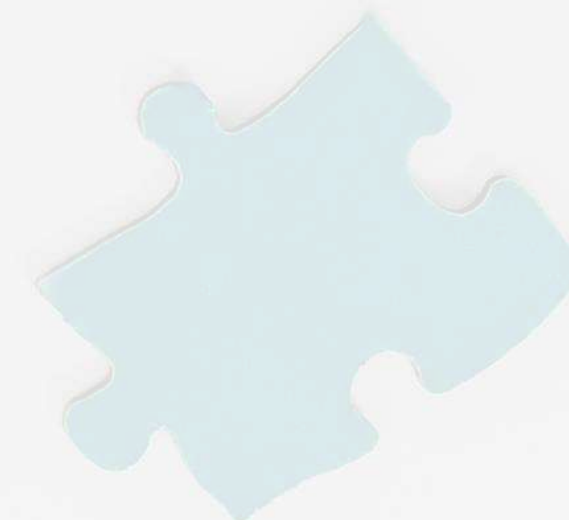
ACESSIBILIDADE

OPÇÃO 3: ACESSIBILIDADE

Aparecerá um boneco com óculos (deficiência visual) e com muletas (deficiência física).

Há setas direcionadas para as partes do corpo, como: pés, braços, cabeça e olhos. Em seguida, **CLIQUE** em cada seta para ouvir as explicações; e **RESPONDA** a “**HORA DAS PERGUNTAS**”.

CLIQUE em **AVANÇAR** ou **VOLTAR**!



HIGIENE



OPÇÃO 4: HIGIENE

Aparecerá uma tela com 4 imagens de produtos de higiene: fio dental, escova de dente, shampoo e sabonete. **CLIQUE** em cada imagem e escute todas as explicações, porque em seguida surgirá uma tela convidando-o(a) para participar da “**HORA DA PERGUNTAS**”. Ela é composta por **QUATRO** perguntas relacionadas ao que foi explicado anteriormente.

CLIQUE em **AVANÇAR** ou **VOLTAR**!

