



MANUAL

Aplicativo Casulo TEA



P198i PANTOJA, Bianca de Fátima Fonseca Jardim, 1978-

Manual do aplicativo TEA [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/701158>

1. Tecnologia educacional. 2. Aplicativos móveis. 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 Neuropsigopedagogia pela Faculleste; 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 esteriotipados 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/701158>

Passo a passo do Aplicativo CASULO TEA -

O aplicativo é somente para celular Android

1- clicar no link <https://play.google.com/Store/appS/detailS?id=com.DefaultCompany.caSulo>

2- Baixar o aplicativo clicando em instalar - um botão verde na sua tela.



Instalar

3- clicar em jogar - um botão verde na sua tela.

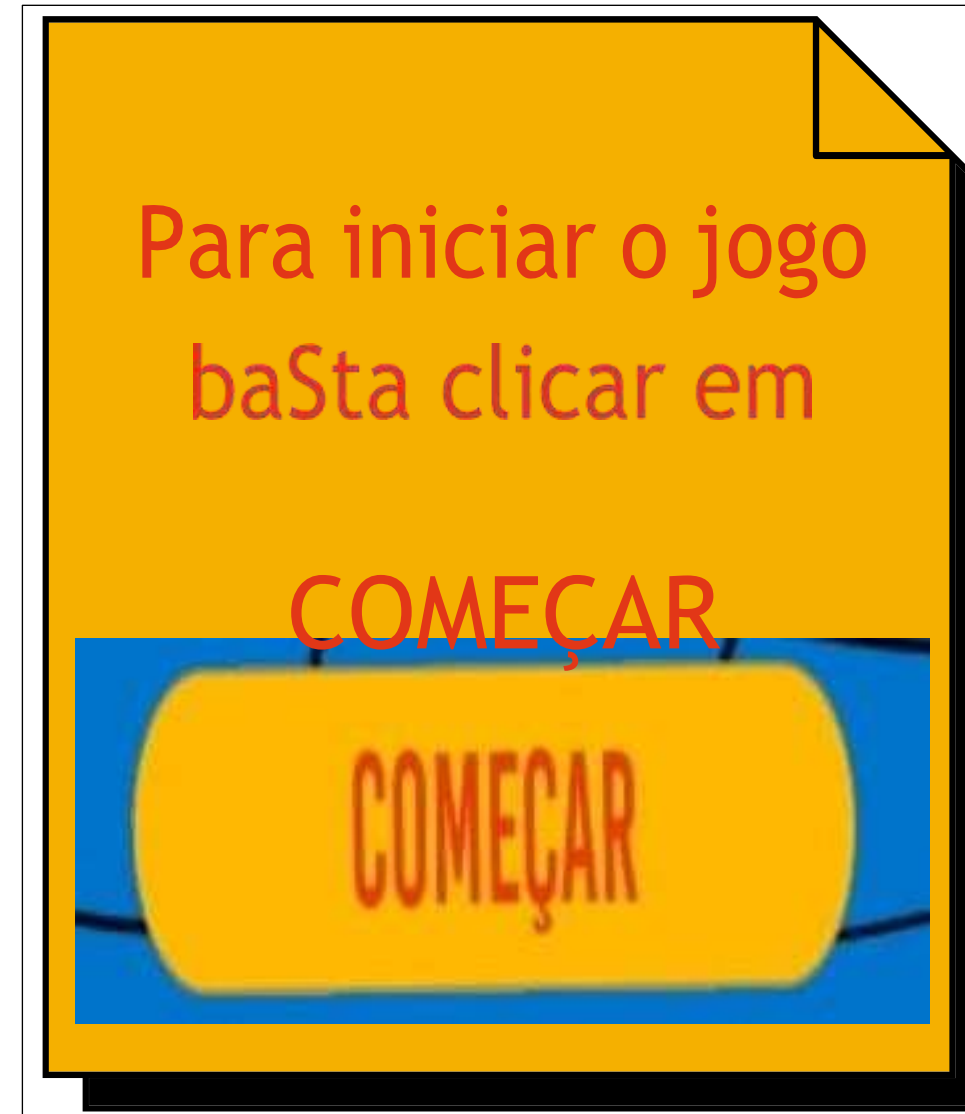


Jogar

4- O aplicativo enviará um pedido de permissão para que ele tenha acesso a fotos e arquivos do seu celular. Você clica em permitir - não se preocupe, não terá problema algum, pois, isso

serve para o Aplicativo funcionar de forma plena.

- 1- COMEÇAR;
- 2- CRÉDITOS;
- 3- GALERIA;
- 4- SAIR.



TEMOS QUATRO OPÇÕES!

A PRIMEIRA TELA COM AS OPÇÕES:

- **HIGIENE;**
- **PARTES DO CORPO;**
- **ACESSIBILIDADE;**
- **ESQUELETO.**

HIGIENE



OPÇÃO 1: HIGIENE

ATENÇÃO: o aplicativo orienta alunos, professores e/ou responsáveis. Ao clicar em **HIGIENE**, aparece mais uma solicitação para que o Aplicativo acesse suas fotos e vídeos. Clique em **PERMITIR** (lembrando que não tem problema algum permitir, pois é somente para o bom funcionamento da ferramenta e também para que o aluno participe de forma completa das atividades propostas).

Ponha aqui uma legenda de foto.

Após responder a opção correta, o Aplicativo solicita que o jogador faça uma foto da parte do corpo ou de objetos ligados ao jogo. Por exemplo: dente, sabonete, cabelo e shampoo.

Em seguida, 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 para participar da “**HORA DAS PERGUNTAS**”.

Ela é composta por 4 perguntas relacionadas às imagens e, depois de respondê-las, o Aplicativo pedirá para você fazer a foto, de acordo com o contexto.

Clique em **AVANÇAR** ou **VOLTAR**, para escolher a próxima opção.

Esta é a aba da explicação - em áudio.



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



Essa é a aba quando o aluno acerta a pergunta.



Essa é a aba quando o aluno erra a pergunta.



PARTES DO CORPO



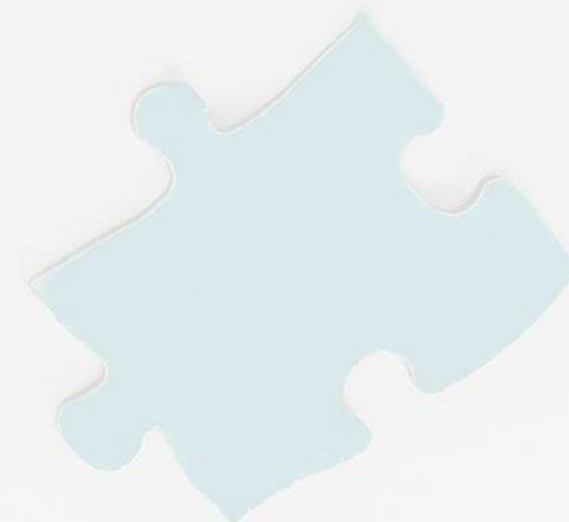
PARTES DO CORPO

OPÇÃO 2: PARTES DO CORPO

Aparecerá o rosto com as partes dos sentidos do nosso corpo, como: olhos, nariz, boca, orelha e mãos e setas direcionadas para essas partes pedindo para **CLICAR**.

CLIQUE e ouvirá a explicação de cada sentido dos órgãos do corpo humano. Em seguida, responda a “**HORA DAS PERGUNTAS**”.

Clique em **AVANÇAR** ou **VOLTAR!**



ACESSIBILIDADE



ACESSIBILIDADE

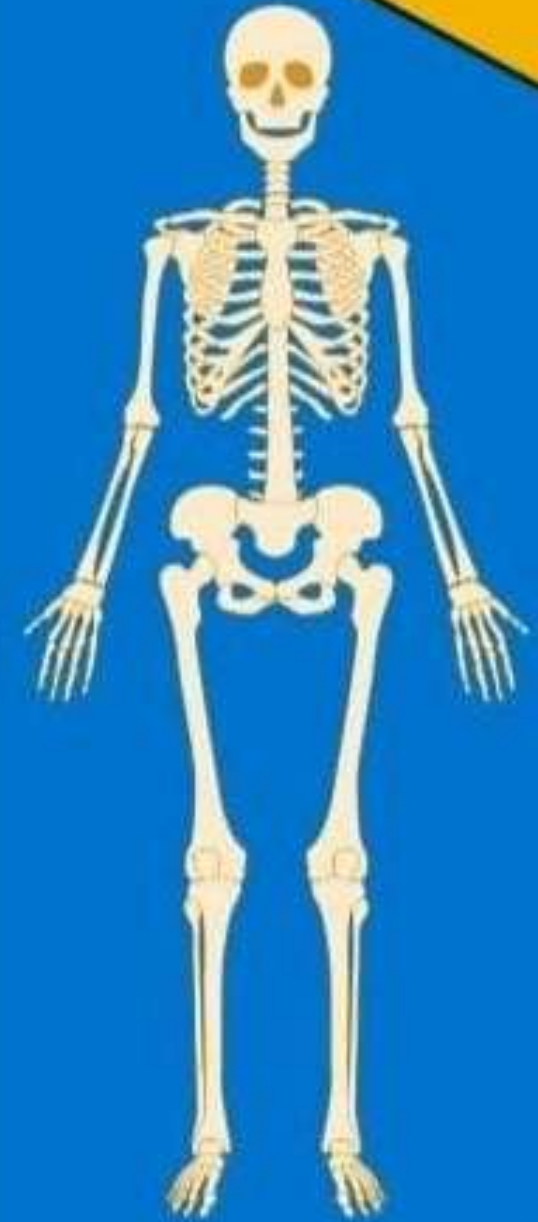
OPÇÃO 3: ACESSIBILIDADE

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

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

Clique em **AVANÇAR** ou **VOLTAR!**

ESQUELETO



ESQUELETO

OPÇÃO 4: ESQUELETO

E, por fim, temos um esqueleto na tela e setas apontando para alguns ossos dele. **AO CLICAR**, ouvirá a explicação de cada um e, em seguida, você deve **RESPONDER** a “**HORA DAS PERGUNTAS**” para aprimorar seus conhecimentos.

CLIQUE em **AVANÇAR** ou **VOLTAR!**

Ponha aqui uma legenda de foto.

