

APÊNDICE D - MANUAL DO TEA PLAY



FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Biblioteca Setorial Campus do Tauarizinho

C128t Caetano, Edinelza de Souza
O "TEA Play" no processo ensino-aprendizagem de estudantes com transtorno do espectro autista/ Edinelza de Souza. — 2024.
90 f.

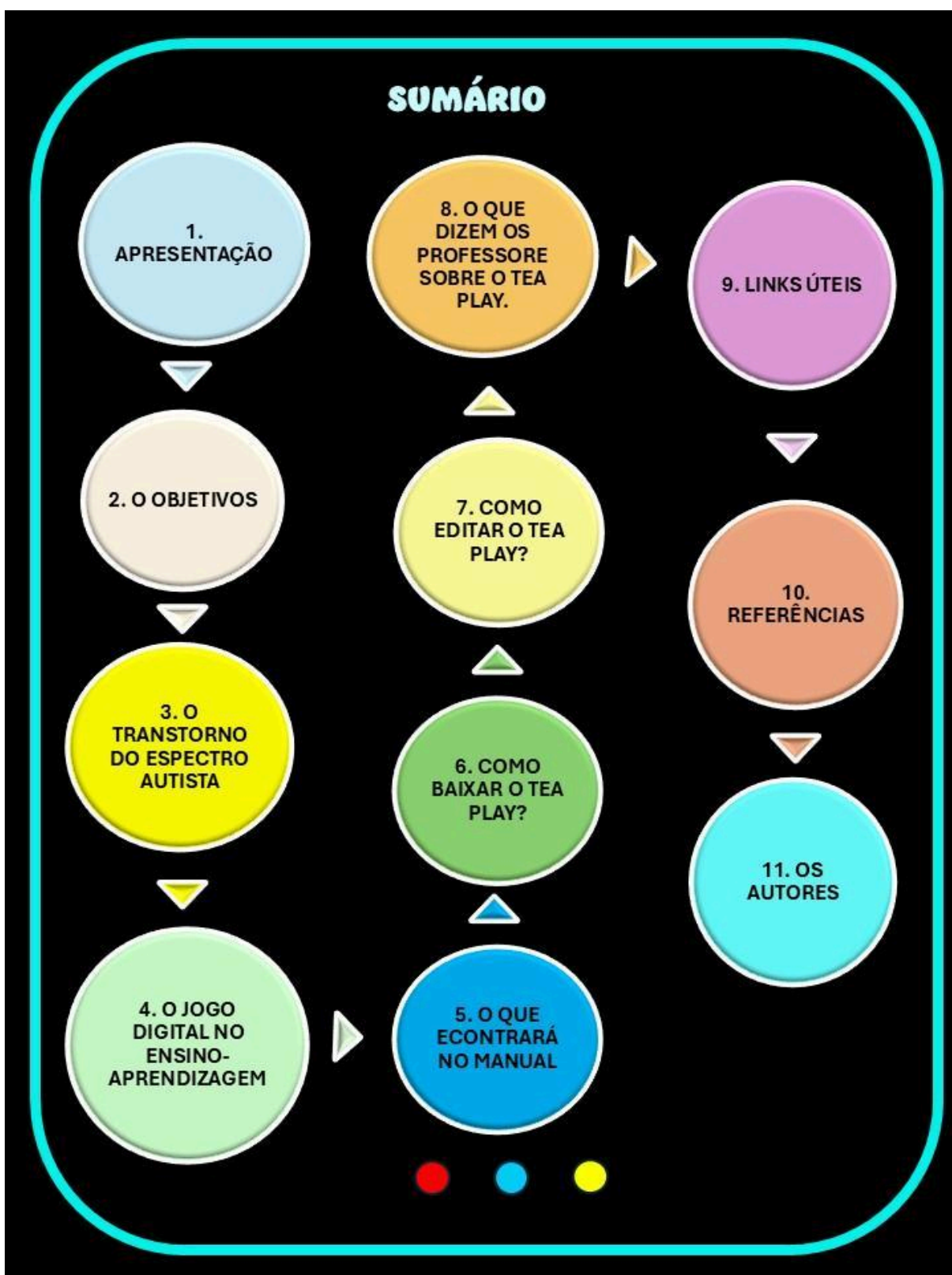
Orientador(a): César Augusto Paro.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Instituto de Ciências Humanas, Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI), Marabá, 2024.

1. Educação especial. 2. Educação inclusiva. 3. Ensino auxiliado por computador. 4. Jogos por computador. 5. Transtornos do espectro autista. 6. Aprendizagem. I. Paro, César Augusto, orient. II. Título.

CDD: 22. ed.: 371.9046098115

Elaborado por Renata Matos de Souza – CRB-2/1586





1. APRESENTAÇÃO

O TEA Play é um importante recurso pedagógico, com design simples;

É importante frisar que o TEA Play é uma proposta de jogo editável com o qual os professores poderão adaptá-lo de acordo com suas aulas.

Proporciona experiências importantes para o processo de ensino-aprendizagem.

É produto educacional que pode ser adaptado para qualquer área ou nível de ensino.

É um jogo que contribui na construção de um universo de possibilidade na sua elaboração.

Associando as questões ora trabalhadas de forma escrita a um design digital, atribuindo sentidos às ações em situações específicas de aprendizagem.

 [VOLTAR AO SUMÁRIO](#)

2. OBJETIVOS

Subsidiar o trabalho docente, potencializando o ensino-aprendizagem de estudante com Transtorno do Espectro Autista-TEA.

Contribuir para uma aprendizagem mais significativa.

Proporcionar várias experiências de aprendizagem ao estudante com TEA.

Favorecer o dinamismo, ludicidade e interatividade para uma resposta mais significativa do ensino-aprendizagem.

  VOLTAR AO SUMÁRIO

3. O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

TEA, é sigla usada para definir Transtornos do Espectro Autista, recebe a classificação pelo DSM-5 (Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais) de transtorno do neurodesenvolvimento, afetando duas grandes áreas do desenvolvimento, que é a comunicação e o comportamento.



Braga (2018, p.18) contribui dizendo que o TEA é “um transtorno de início precoce, com características marcantes no processo de desenvolvimento global, comprometendo principalmente o desenvolvimento funcional da linguagem, fala e comunicação, que prejudicam a interação social”.



4. O JOGO DIGITAL NO ENSINO-APRENDIZAGEM

A utilização de jogos digitais tem se tornado um valioso recurso pedagógico na educação. Lira (2016, p. 64), contribui dizendo que “ensinar com novas mídias já é uma revolução, pois o paradigma mudou e o professor tem de se adaptar urgentemente a ele”. Os jogos digitais relacionam-se com as novas mídias, cabendo aos professores traçar seus objetivos e a dinâmica de como usá-los nas aulas para tornar a aprendizagem dos estudantes significativa.

Nas palavras de Rodrigues (2016, p.77), “a sala de aula é um espaço onde a diversidade e a diferença precisam ser entendidas como elementos construtores do desenvolvimento. Para isso, é importante que os jogos digitais na prática educativa estejam em consonância com as atividades curriculares (ALVES; COUTINHO; 2016).

Os jogos digitais podem se tornar um importante aliado no ensino-aprendizagem e inclusão escolar. Pois, de acordo com Gomes (2012, p. 44), “o ensino como conjunto de procedimentos pedagógicos adotados pelo docente estará exclusivamente a serviço da aprendizagem”. Vygotsky (2007, p. 103), contribui afirmando que “a aprendizagem é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento”.



5. O QUE ENCONTRARÁ NO MANUAL



O exemplo de jogo apresentado neste manual, foi produzido, adaptado e aplicado em sala de aulas por um dos participantes deste estudo. A apresentação do Framework adaptado ao modelo prático, objetiva facilitar a compreensão no processo de edição.

Este processo culminou da avaliação sobre a funcionalidade e validação do recurso pelos professores para sua utilização sala de aula.



6. COMO BAIXAR O TEA PLAY?

Para baixar todas as informações e atualizações do jogo para o computador, celular ou tablet sobre como editar e montar o seu próprio jogo, basta apontar a câmera do seu celular para o Qr Code abaixo.

6.1 Baixe a versão editável

SCANNEAR O
QR CODE



  VOLTAR AO SUMÁRIO

7. COMO EDITAR O TEA PLAY?

7.1 Recurso Utilizados



7.2 Processo de edição do TEA Play



Baixou o TEA Play? Agora é só seguir as orientações de como editá-lo. Caso tenha dúvidas é só assistir o vídeo de instrução.



7.2.1 Edição da tela inicial.

FIGURA 1 – Tela inicial do TEA Play.



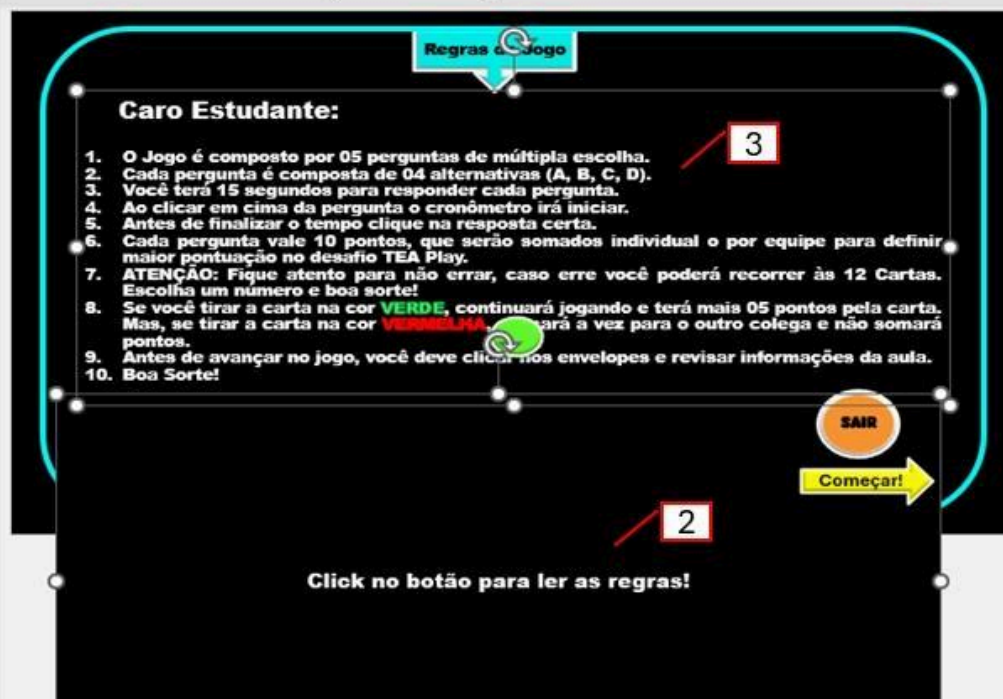
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A tela inicial é composta de caixas de textos, como mostrado na Figura 1. Na caixa de texto 1, é o espaço que será utilizado para colocar o tema da aula. Para editá-la é só clicar com o *mouse* em cima da caixa e digitar o tema de escolha. Lembrando que cada alteração feita deverá ser salva.



7.2.2 Edição das regras.

FIGURA 2 – Tela das Regras TEA Play.



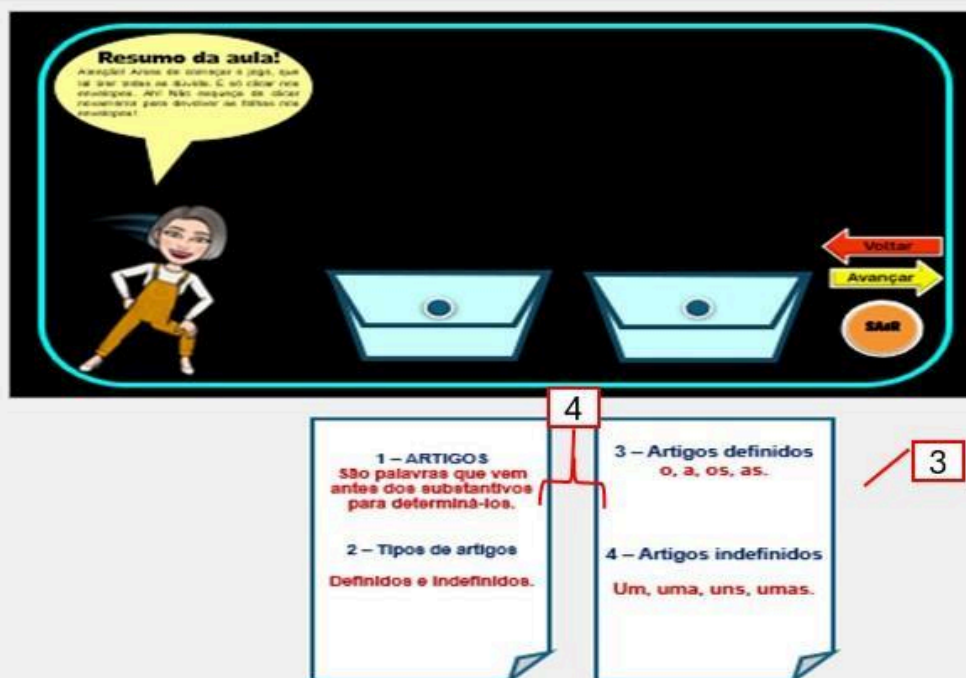
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A Figura 2, corresponde a de regras. Esta tele é composta de sobreposições. Para editá-la é preciso clicar na caixa de texto 2, segurar o *mouse* e arrastar a caixa para o lado como mostrado na imagem. Logo aparecerá a caixa de texto 3, ela ficará visível para ajustar as regras com acréscimos e supressões. Ao final é só voltar com a caixa 2 para sua posição de origem.



7.2.3 Edição do resumo da aula.

FIGURA 3 – Tela resumo da aula.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

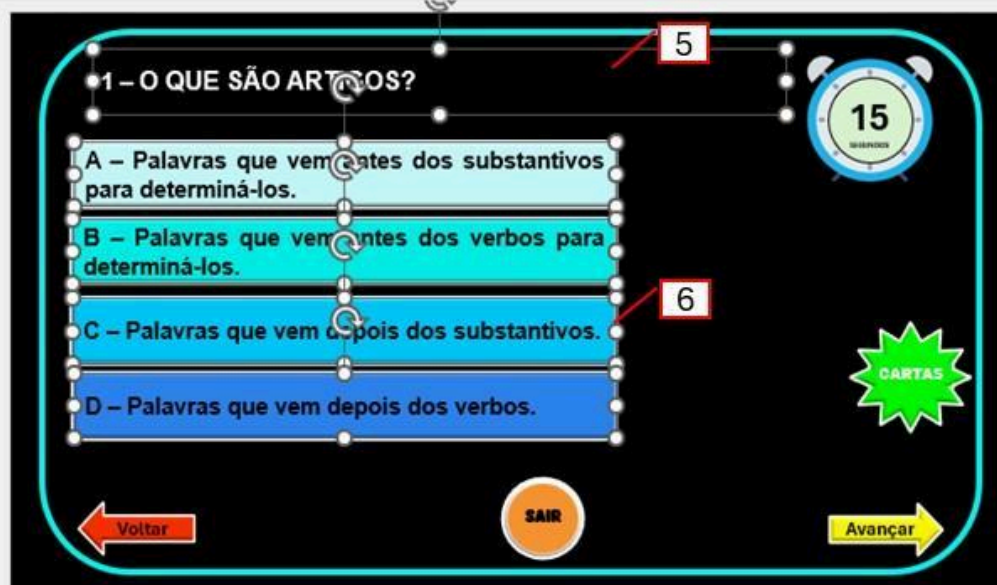
Nesta tela que é Figura 3, é a de resumo, só aplicar o zoom (aplicação 3), pois a área de edição está oculta. Após aplicar o zoom, a caixa de texto 4, poderá ser visualizada e editada. Este espaço é reservado para digitar um pequeno resumo da aula ou um tira dúvida. Para editá-lo é só clicar com o *mouse* em cima das duas caixas e digitar o texto individualmente. Ao final aplicar o zoom para aumentar a tela.

CONTINUAR

13

7.2.4 Edição de perguntas e respostas.

FIGURA 4 – Tela perguntas e respostas.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A tela de perguntas e respostas é composta de uma caixa de texto para pergunta, e quatro caixas de texto para as respostas. mostrado na Figura 4. Na caixa de texto 5, é o espaço que será utilizado para escrever a pergunta relacionada ao objeto de conhecimento trabalho. Nas caixas de textos 6, serão escritas as respostas. Existe apenas um resposta certa, verificar qual alternativa foi aplicado o hiperlink como certa. feita deverá ser salva. Para editar as caixas é só clicar com o *mouse* em cima de cada uma e escrever as informações necessárias para construir o jogo.

CONTINUAR

14

7.2.5 Edição de tela fim do jogo.

FIGURA 5 – Tela perguntas e respostas.



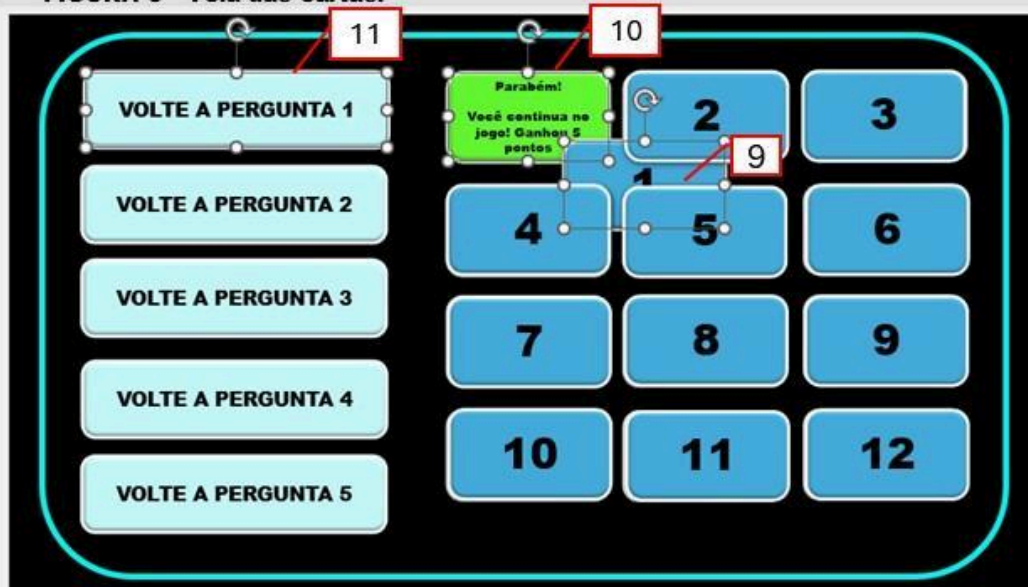
Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A tela final, Figura 5, é composta de duas caixas de textos que poderão ser editadas. Esta tela indica o término do jogo, parabenizando os jogadores por terem concluído a experiência e logo serão direcionados ao botão sair, que ao clicar dará o hiperlink à tela inicial do jogo.



7.2.6 Edição das cartas.

FIGURA 6 – Tela das cartas.



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Na tela das cartas, é composta de caixas de textos, como mostrado na Figura 6. Na caixa de texto 11, é o espaço com hiperlink de voltar a pergunta, serão editadas se houver acréscimo de perguntas. As próximas caixas de textos são sobrepostas. A caixa 9 com número e a caixa 10, aparecerá a uma mensagem de recompensa (cor e frase) ao jogador. Para editá-la é só clicar com o *mouse* em cima da caixa 9, arrasta como mostra a imagem. Em seguida selecionar clicar com o *mouse* em cima da caixa 10 e digitar a frase que melhor se ajuste à aula. Ao final é só sobrepor as caixas e fazer o teste. Dúvidas, assista ao vídeo de instrução que está na página 8.

← VOLTAR AO SUMÁRIO

8. O QUE DIZEM OS PROFESSORES SOBRE O TEA PLAY

EXPERIÊNCIA DE USO:

- “Foi uma das grandes novidades que nós tivemos a oportunidade de conhecê-lo. Foi uma experiência nova” (PC1).
- “Bem, a gente pode resumir que foi maravilhosa né. O contato com o jogo foi diferenciado, foi inovador, até pela própria facilidade de criar um jogo a partir do PowerPoint. Isso me chamou muito atenção né. Então, eu posso iniciar dizendo que pra mim já foi uma experiência significativa” (PC2).

QUER SABER MAIS
SOBRE O TEA PLAY?
ACESSE O LINK

www.unifesspa.edu.br

 VOLTAR AO SUMÁRIO

9. LINKS ÚTEIS

UNIFESSPA

www.unifesspa.edu.br

DRIVE

https://drive.google.com/drive/folders/1Y1AIZX9ErWc_rX4wQ-x5ycUh5mi_BHiOA?usp=sharing



10. REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos Digitais e Aprendizagem: Fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

APA. American Psychiatric Association. **DSM-5** – Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BRAGA, Wilson Candido. **Autismo: azul e de todas as cores: guia básico para pais e profissionais**. São Paulo: Paulinas, 2018.

GOMES, Márcio (Org.). **Construindo as trilhas para a inclusão**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

LIRA, Bruno Carneiro. **Práticas Pedagógicas para o Século XXI: A sociointeração digital e o humanismo ético**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

RODRIGUES, Irene Elias (Org.). **Educação Inclusiva**. Um desafio para o século XXI. Jundiaí: Paco Editorial, 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



11. AUTORES

EDINELZA DE SOUZA CAETANO

Mestranda do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva-PROFEI pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará-UNIFESSPA. Especialista em Educação Especial e Educação Inclusiva pelo Centro Universitário Internacional - UNINTER; Especialista em Atendimento Educacional Especializado e Educação Especial, Psicopedagogia Clínica e Institucional, ambas pela Universidade Cândido Mendes – UCAM. Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade da Amazônia - UNAMA. Possui experiência na Educação Especial, atuando com o público-alvo desta modalidade, tais como: Transtorno do Espectro Autista - TEA, Deficiência Intelectual, Múltipla, Baixa Visão e Surdez. Com estudos e pesquisas voltadas na área do Transtorno do Espectro Autista – TEA, Coordenação e Avaliação Pedagógica do Atendimento Educacional Especializado. Atualmente é Professora do quadro permanente da Secretaria de Estado de Educação - SEDUC/PA da Educação Especial no Serviço de Atendimento Educacional Especializado - SAEE; Professora Efetiva do Magistério - Nível Superior da Secretaria Municipal de Educação de Juruti – SEMED.

CÉSAR AUGUSTO PARO

Doutor em Saúde Coletiva pelo Programa Pós-Graduação em Saúde Coletiva do IESC/UFRJ, com período sanduíche na Seção de Saúde Global da Universidade de Copenhagen (2019-2020). Mestre em Saúde Coletiva pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2017). Possui graduação em Fonoaudiologia pela Universidade Estadual de Campinas - Unicamp (2012); com Especializações em Gestão de Redes de Atenção à Saúde pela Fundação Oswaldo Cruz - FIOCRUZ (2017) e em Gestão de Saúde pela UERJ (2015). Sanitarista que atua em ações de ensino, pesquisa e extensão a partir da perspectiva da Educação Popular em Saúde. Desenvolve atividades de ensino, pesquisa e extensão nas temáticas de: promoção da saúde e prevenção de doenças; atenção primária à saúde; planejamento participativo em saúde; direito à saúde; direitos humanos; cuidado em saúde; integralidade em saúde; tecnologias sociais; educação em saúde; educação permanente em saúde; educação na saúde; práticas artísticas em saúde; e teatro para não-atores. Atualmente é Professor Adjunto e Coordenador de Estágios da Graduação em Saúde Coletiva da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (Unifesspa).



CONTINUAR

20

