



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Programa de Pós-Graduação de Ensino em

Educação Básica CAp-UERJ

FICHA TÉCNICA DOS PRODUTOS:

Aplicativos para crianças com TEA - App1 e App2

ISBN: 978-65-81735-00-5

Autora: Raquel Lanini da Silva Campos

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mara Monteiro da Cruz

Colaboradoras: Letícia Rodrigues Lopes, Iasmin Alves, Bárbara Ivan Soares e Hellen Curvello

Rio de Janeiro

2019

FICHA TÉCNICA DO APP 1

Tipo de Obra	APP 1
Assunto	Fonemas e Letras
Idioma	Português
Tipo de suporte	Tablet e/ou celular (Android)
Nº de Edição:	1
Ano de Edição	2019
Comercializado (S/N):	N

Dados de Participação:

Número de pessoas envolvidas no projeto	3
Tipo de Participação	Autores e Colaboradores
Notebooks	1
Tablet	1
Países	Brasil e Portugal

Processo de confecção do App 1- Iniciamos o desenvolvimento deste aplicativo com a elaboração de um roteiro que contém as atividades que o aluno pode jogar e o objetivo de cada uma delas. Este roteiro foi enviado ao RECI (*RESEARCH IN EDUCATION AND COMMUNITY INTERVATION*) e financiado através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., Portugal, no âmbito do projeto ref. UID/Multi/04587/2013. Esta unidade colaborou para o financiamento do *software*. O *app* foi elaborado por um programador, mediante reuniões de desenvolvimento de conceito e objetivos para o jogo.

O projeto (App 1) contém duas fases. O aplicativo se configura desta forma:

- O personagem: Astronauta que convida o aluno a escolher entre dois grupos:

Figura 1 – Tela inicial do app 1



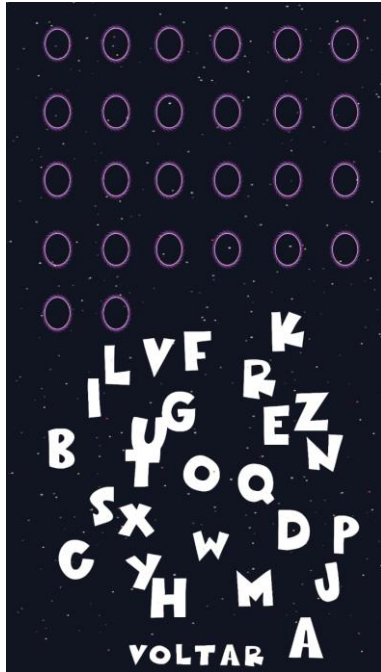
Fonte: App 1

- O aluno pode ir e vir das atividades, jogando nos dois grupos a qualquer momento. Uma fase não depende da outra.

Atividades com letras

- Tarefa – Na tarefa com letras, temos planetas e estrelas com letras do alfabeto escritas, porém fora de ordem. O aluno precisa então reorganizar as letras na ordem correta ao arrastar os planetas.

Figura 2 –letras



Fonte: App 1

Figura 3 – Ordenando as letras



Fonte: App 1

Atividade com fonemas

- Rima - Cada foguete tem uma palavra, ao alinhar as palavras que rimam os foguetes decolam e aparecem novas palavras para serem alinhadas com as suas respectivas rimas. Quando o aluno junta dois foguetes com palavras que não rimam o jogo faz um som indicando o erro e os foguetes voltam para o lugar

Figura 4 – Atividades com fonemas



Fonte: App 1

FICHA TÉCNICA DO APP 2

Tipo de Obra	APP 2 – Alfabetização Fônica
Assunto	Fonemas, Letras e formas
Idioma	Português
Tipo de suporte	Tablet e/ou celular (Android)
Nº de Edição:	1
Ano de Edição	2019
Comercializado (S/N):	N

Dados de Participação:

Número das pessoas envolvidas no projeto	6
Tipo de Participação	Autores e Colaboradores
Notebooks	3
Tablet	1
Países	Brasil

Processo de confecção do App 2 – O segundo aplicativo foi desenvolvido com uma outra equipe de software composta por quatro alunas da rede estadual de ensino do Rio de Janeiro — Escola da Nave. Essa parceria proposta pelo programa de pós-graduação PPGEB permitiu que as alunas interagissem com o colégio de aplicação e com seu alunado, em particular com o público contemplado neste estudo. O primeiro passo para a elaboração do app 2, foi encontros entre a equipe de software e a pesquisadora a fim de trocarmos informações sobre o público alvo do aplicativo, responder questionamentos sobre o que é TEA, características conhecidas desse grupo de alunos e fizemos o desenho inicial do aplicativo. Durante esses encontros conversamos sobre os conceitos e layouts que o aplicativo deveria envolver.

O aplicativo se configura desta forma: o dinossauro, personagem deste *app*, lhe dá boas vindas, enquanto muda de cor.

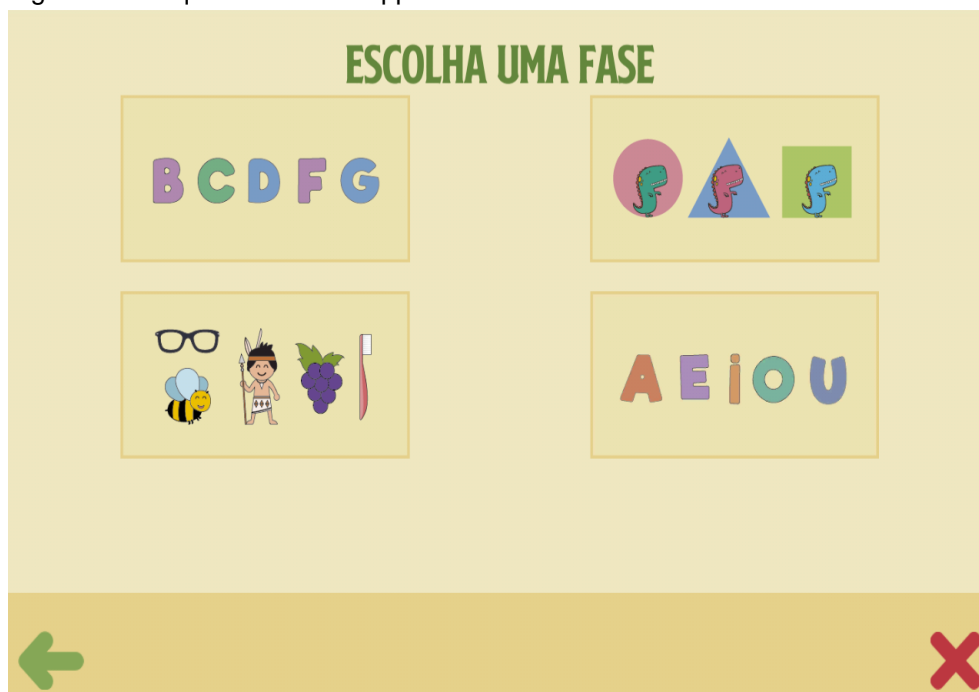
Figura 5 – Tela inicial do App 2



Fonte: App 2

O aluno então clica nesta página inicial e o dinossauro mostra as quatro fases do aplicativo para que o usuário escolha por qual atividade deseja começar. As atividades funcionam de forma fluida e o participante não precisa concluir uma para iniciar outra.

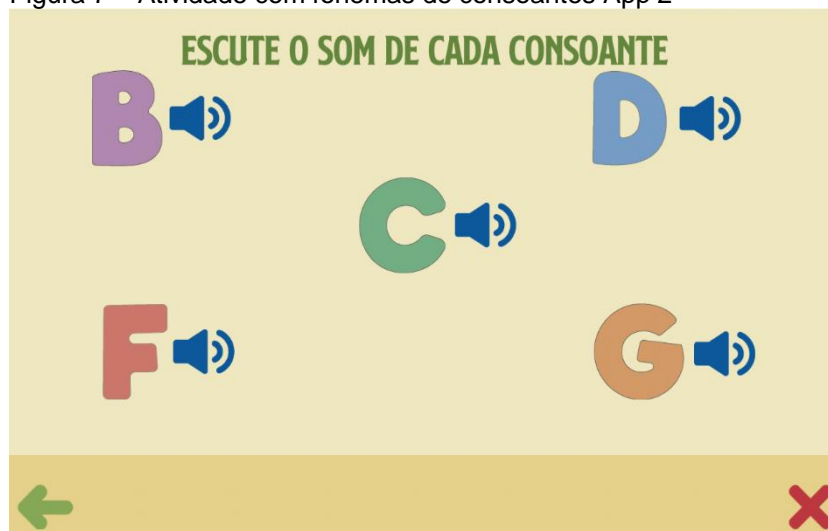
Figura 6 – As quatro fases do app 2



Fonte: App 2

A primeira atividade apresentada é para ouvir alguns fonemas como "F-F-F", "B-B-B" e outros. O aluno clica na letra e então o *app* faz o som. Durante as interações com os apps, os professores aproveitavam estas oportunidades para perguntar aos alunos exemplos de palavras que começam com esses sons.

Figura 7 – Atividade com fonemas de consoantes App 2



Fonte: App 2

Esta atividade também é apresentada com os sons das vogais:

Figura 8 – Atividade com fonemas de Vogais App 2



Fonte: App 2

Outra atividade que consiste no treino de sons, é a que permite que os alunos ouçam uma letra e cliquem em uma figura que representa uma palavra que começa com tal letra:

Figura 9 – Atividade "Clique na figura que começa com a letra pronunciada"



Fonte: App 2

Quanto a distribuição: Ambos os aplicativos podem ser baixos gratuitamente pelos seguintes links:

App 1 – https://drive.google.com/drive/folders/1umBOI9NaFiseOqDQvFmpbiVH5pfxQY-N?usp=sharing_eil&ts=5c7072e0

App 2 - https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1fLx9sMwl6YTibCWbqCu_wvcpBlxXm6P0

Qualquer dúvida entre em contato: Raquel.lanine10@gmail.com