



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA

MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA EM REDE NACIONAL- PROFEI



Produto Educacional:

ABACADA

Karina de Fatima Gomes

PONTA GROSSA – PR , 2024

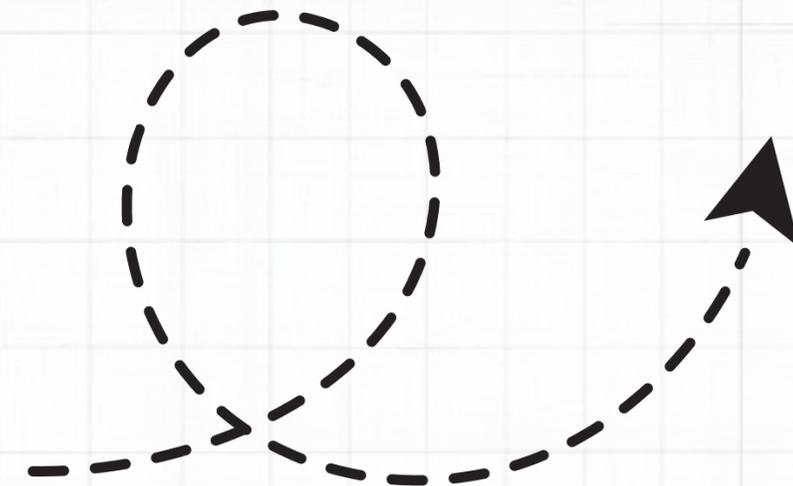
ABACADA

O aplicativo ABACADA é um Produto Educacional elaborado a partir da Pesquisa intitulada: "A utilização dos jogos digitais como forma de contribuição na alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem através do aplicativo com o método "Aprender Brincando" sob a abordagem do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA)" desenvolvida sob apoio e orientação do Profº Dr. Ariangelo Hauer Dias para uso dos Professores das Salas de AEE do Município de Canoinhas -SC .

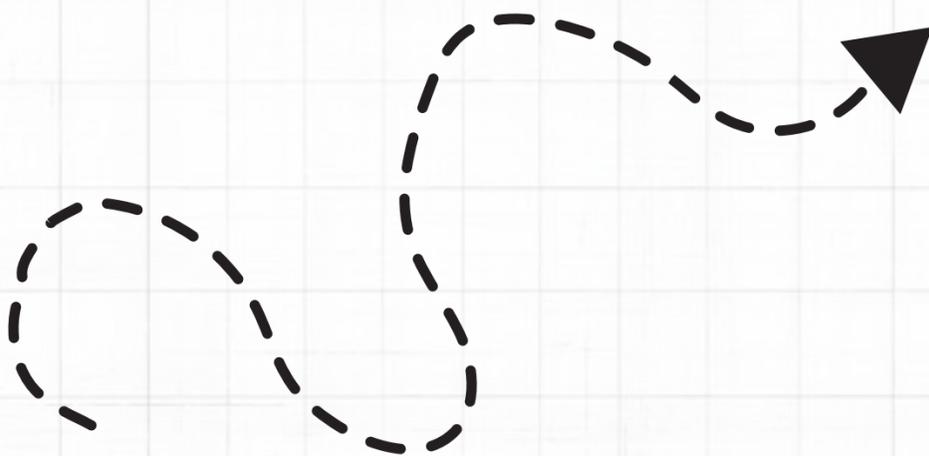
OBJETIVOS: Facilitar a práxis por meio do acesso ao jogo com o método " ABACADA" totalmente gratuita , lúdica e acessível a todos e desta forma, contribuir para a efetivação da inclusão nos ambientes educativos e da cultura digital no mundo.

PÚBLICO ALVO: Crianças com dificuldades de aprendizagem relacionadas ao processo de alfabetização .

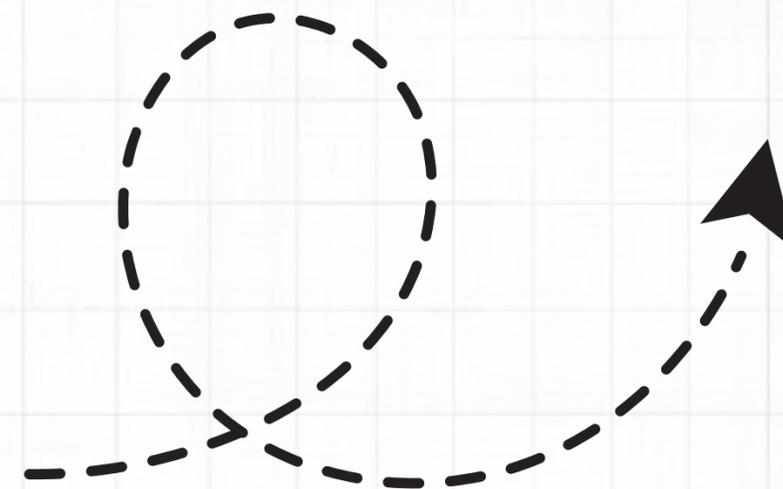
Apresentação



O aplicativo ABACADA é um Produto Educacional desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva - Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional- PROFEI, resultante da dissertação de mestrado "CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM: APLICATIVO DO MÉTODO "APRENDER BRINCANDO" E A ABORDAGEM DO DESENHO UNIVERSAL PARA APRENDIZAGEM (DUA)" desenvolvida sob orientação do Profo. Dr. Ariangelo Haver Dias .



Apresentação



DESENVOLVIMENTO: Sua elaboração tem a abordagem do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) com conteúdos lúdicos que despertam um maior interesse do educando e assim atender diretamente as principais dificuldades apresentadas por eles, uma vez que o DUA tem como objetivo respeitar e atender as singularidades cognitivas dos indivíduos, independente destes possuírem ou não algum tipo de deficiência. Possibilitará o uso didático do celular (smartphones), ferramenta digital de maior acesso aos docentes, onde por meio do aplicativo terão acesso ao mesmo e sua sequência didática, o qual multiplicará as formas de aprendizagem em sala de aula, reunindo acessivelmente e digitalmente o jogo ABACADA.



MANUAL DO

USUÁRIO

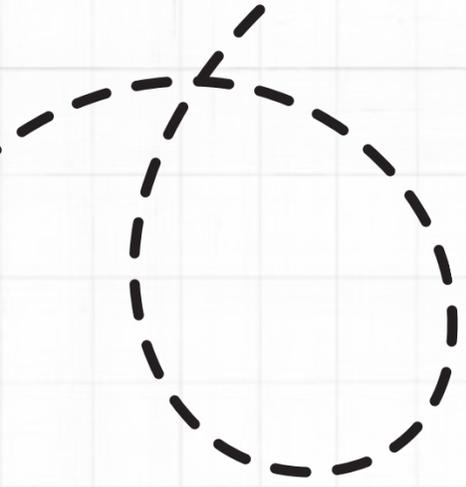
ABACADA

Karina de Fatima Gomes



Tela inicial do aplicativo ABACADA

Idealizadores



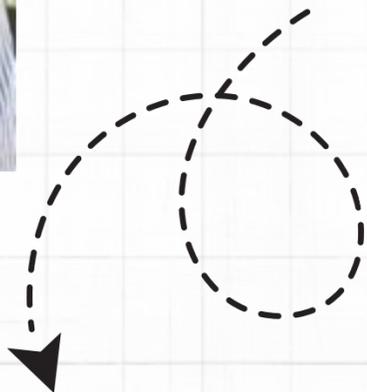
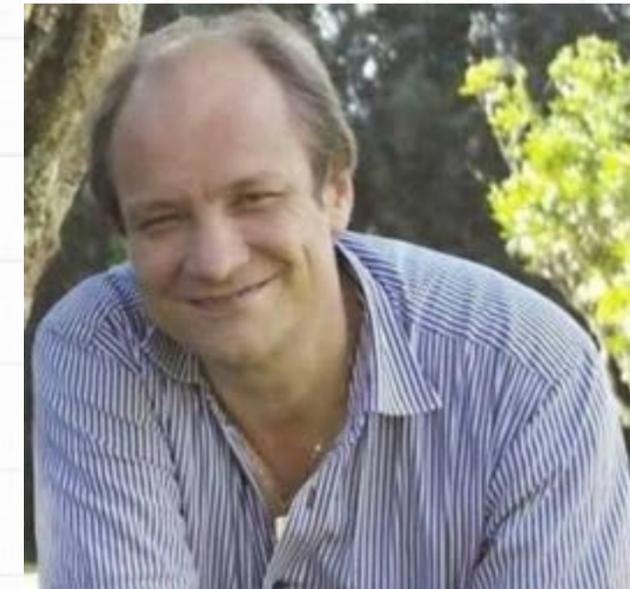
Karina de Fatima Gomes

Licenciada em Pedagogia em 2012 e em Educação Física no ano de 2020 pela UEP6. Especialista em Anos Iniciais, Ensino Fundamental e Educação Especial Inclusiva pela UNICENTRO, e em PROEJA pelo IFSC em 2015. Professora efetiva de AEE da rede municipal de ensino do Município de Canoinhas-SC desde 2016. Mestranda pelo PROFEI.



Ariangelo Hauer Dias

Graduado em Engenharia Civil pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (1986), graduação em Bacharelado em Informática pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (1989), mestrado em Economia pela UFSC (2001) e doutorado em Automação Agrícola (Energia na Agricultura) pela UNESP (2007). Professor assistente da UEP6 atuando na área de Engenharia da Computação. Na área acadêmica faz parte do quadro de professores permanentes do Mestrado em Informática Aplicada da Universidade Estadual de Ponta Grossa e atualmente faz parte do quadro dos professores do PROFEI.



Conhecendo o método ABACADA

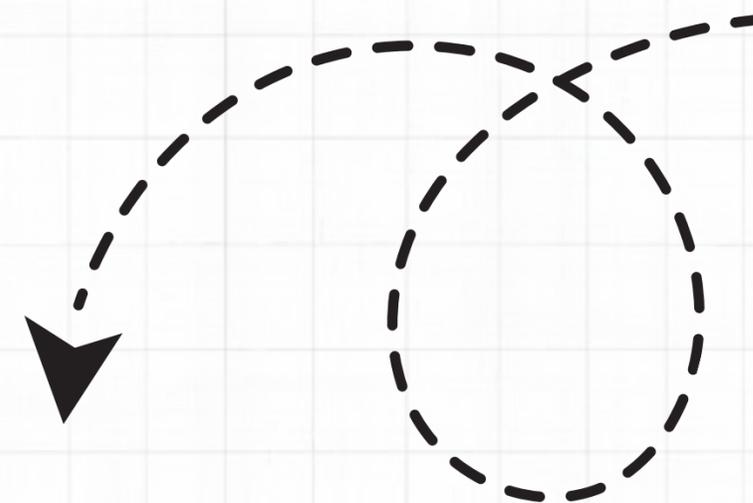


O Método "Aprender Brincando" foi criado em 2010 por Claudia Mara da Silva, professora alfabetizadora, a qual possui experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino Aprendizagem e Metodologias de Alfabetização. Atuou na Educação Especial, com consultoria e produção de material didático de apoio. É criadora do método de alfabetização "Desafios do Aprender". O método proposto possui como base teórica outros dois métodos: Fônico e Sodré.

Como funciona?

A 	BA 	CA 	DA 	FA 	GA 
JA 	LA 	MA 	NA 	PA 	QUA 
RA 	SA 	TA 	VA 	XA 	ZA 

Fonte: Método ABACADA | DESAFIOS DO APRENDER
(abcclaudiamara.blogspot.com). Acesso em 23 set.2024.

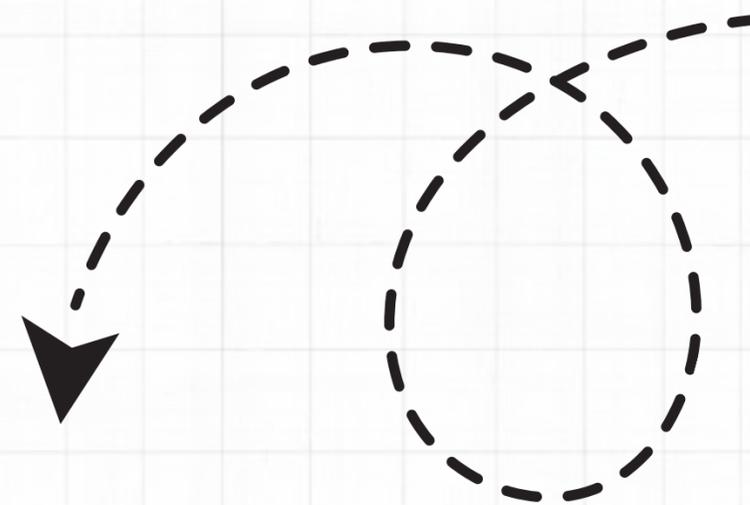


O método ABACADA tem seu início com o estudante associando a sílaba a imagem, e posteriormente uma sílaba à outra, simplificando o número de combinações silábicas, na junção entre vogal e consoante, sendo trabalhada uma vogal de cada vez, iniciando com a vogal A e seguindo com as vogais O, U, I, E. O apoio visual é deslocado para a consoante com um apoio único na vogal.

Como funciona?



Fonte: Método ABACADA | DESAFIOS DO APRENDER
(abcclaudiamara.blogspot.com). Acesso em 23 set.2024.

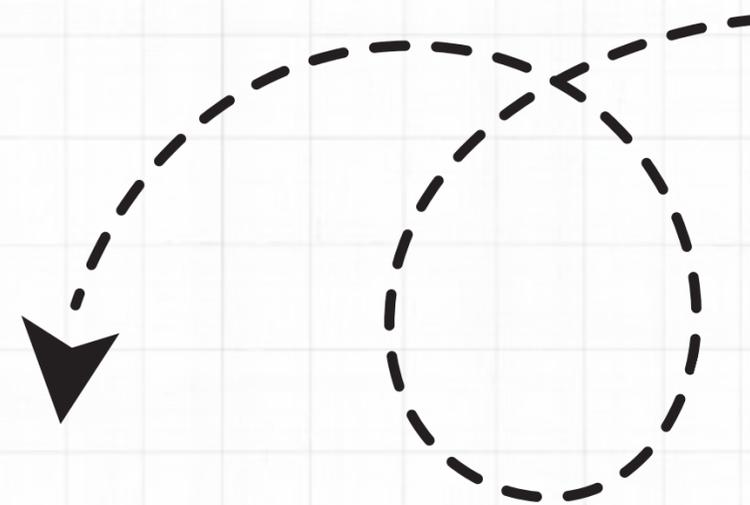


Ao juntar as sílabas para formar a palavra, a criança reporta-se a imagem da figura, fazendo a associação ao juntar as sílabas para formar as palavras, destacando assim que a aprendizagem da sílaba neste processo é a mais importante. Exemplo: Se eu juntar o BA de banana com o LA do lápis formarei a palavra BALA (SILVA, 2024).

Como funciona?



Fonte: Método ABACADA | DESAFIOS DO APRENDER
(abcclaudiamara.blogspot.com). Acesso em 23 set.2024.

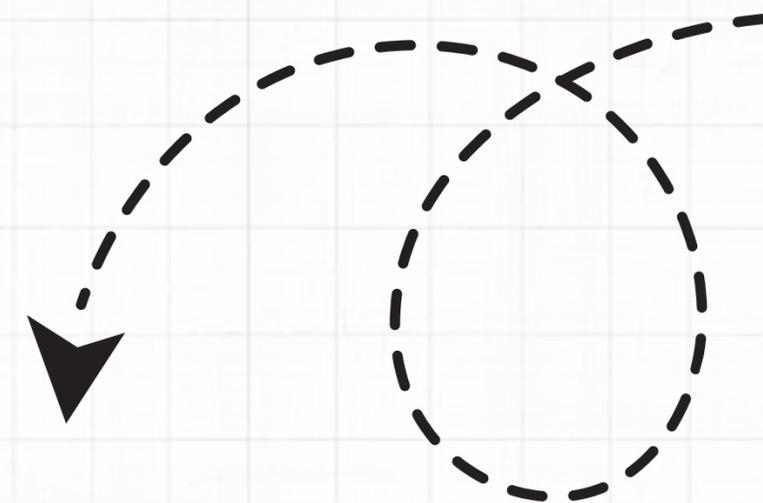
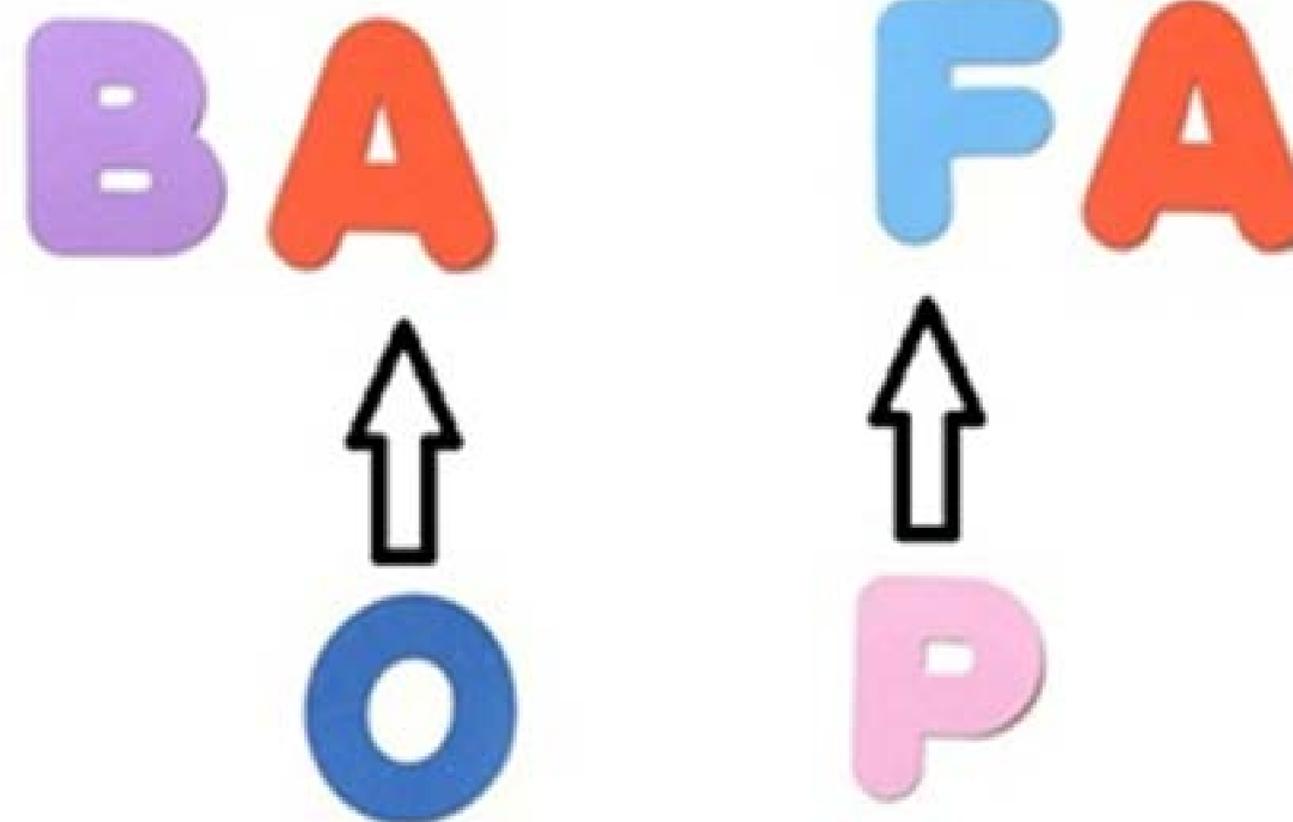
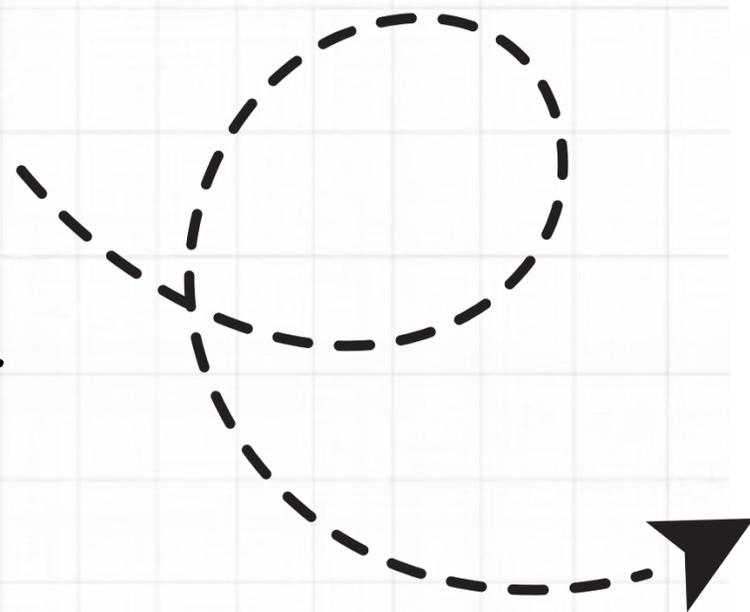


Quando a estudante junta as sílabas para formar a palavra reporta-se a imagem da figura, associando e ligando as sílabas na formação de palavras, então o importante é a sílaba.

Quando chegamos na vogal O (ou talvez na vogal U, I... dependendo da habilidade) o estudante já compreendeu essa associação: CAQUI CA de CACHORRO + QUI de QUIABO.

Como funciona?

Quando a criança compreende o som da sílaba, ela volta a sua atenção para a consoante, em qualquer combinação possível, com a consoante e vogal. Com o alfabeto móvel podemos fazer essa associação:



Recursos utilizados no Aplicativo

ABACADA

O avatar do aplicativo Hand TALK foi utilizado na construção do jogo, onde auxilia na tradução das sílabas e imagens em língua de Sinais (LIBRAS) para o jogador (a) surdo. Parabeniza os jogadores sempre que finalizam os jogos.



Fonte: Hand Talk (2024)

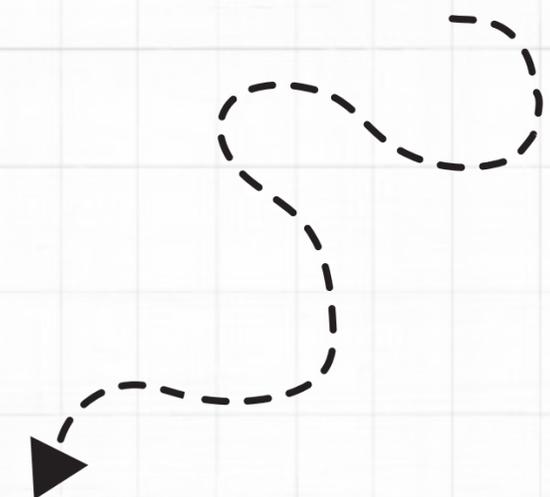
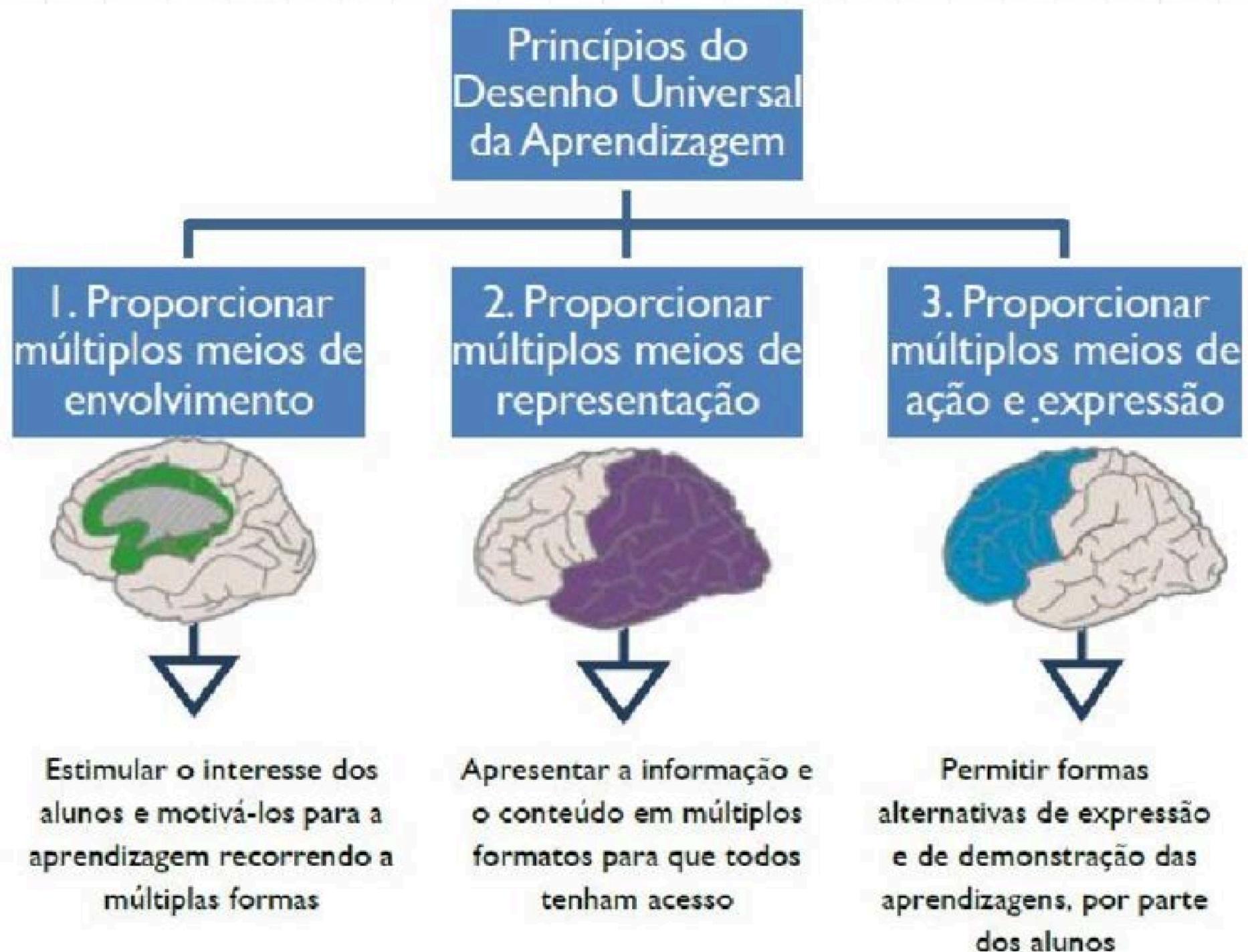
DESENHO UNIVERSAL PARA A APRENDIZAGEM (DUA)

Sua elaboração tem a abordagem do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) com conteúdos lúdicos que despertam um maior interesse do educando e assim atender diretamente as principais dificuldades apresentadas por eles, uma vez que o DUA tem como objetivo respeitar e atender as singularidades cognitivas dos indivíduos, independente destes possuírem ou não algum tipo de deficiência.



Fonte: Disponível em: <https://saladerecursos.com.br/desenho-universal-para-aprendizagem>. Acesso em 13 out. 2024)

DESENHO UNIVERSAL PARA A APRENDIZAGEM (DUA)



JOGOS

QUEBRA-CABEÇA



JOGO DA MEMÓRIA

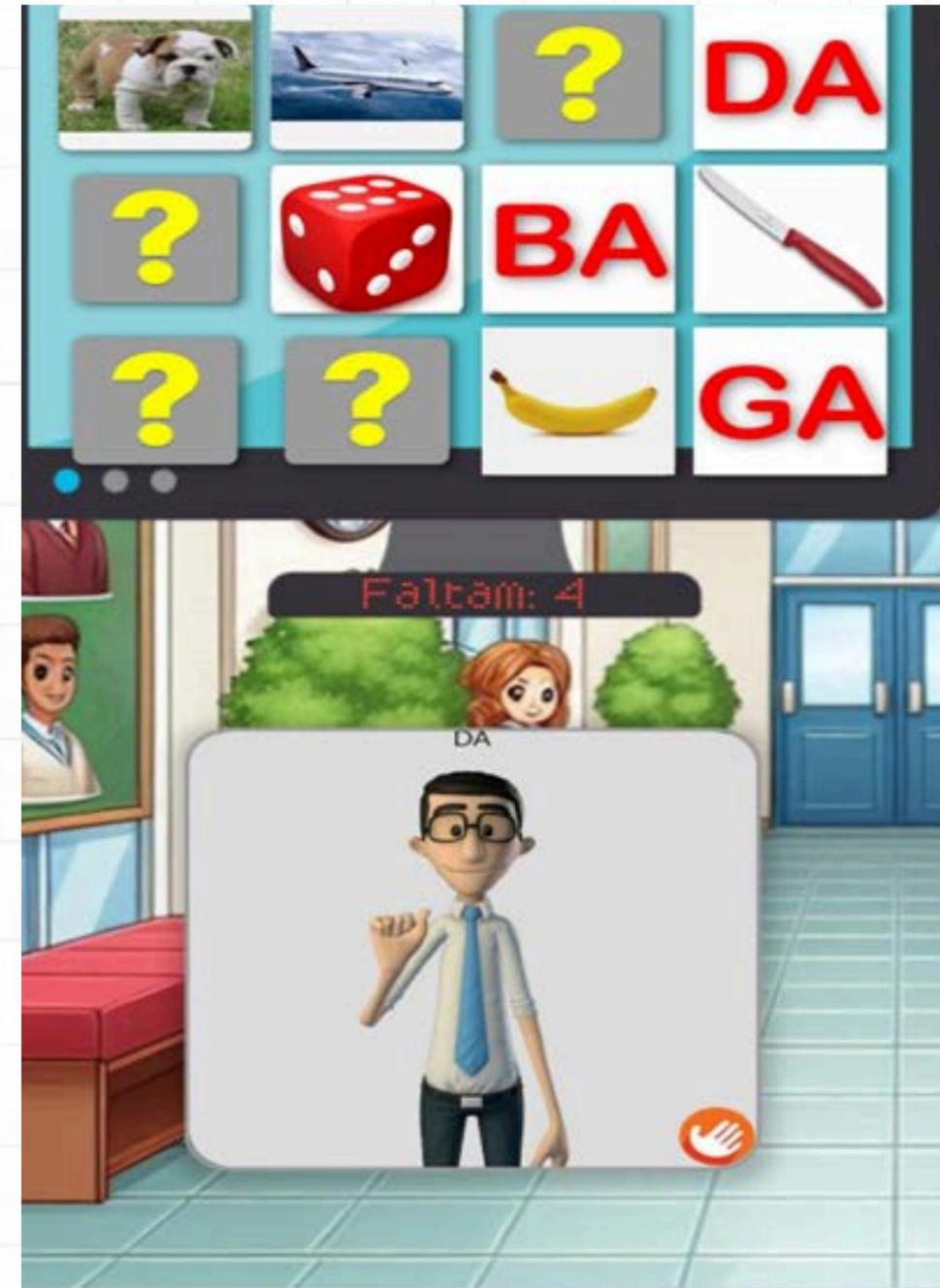


JOGO DAS SÍLABAS



JOGO DA MEMÓRIA

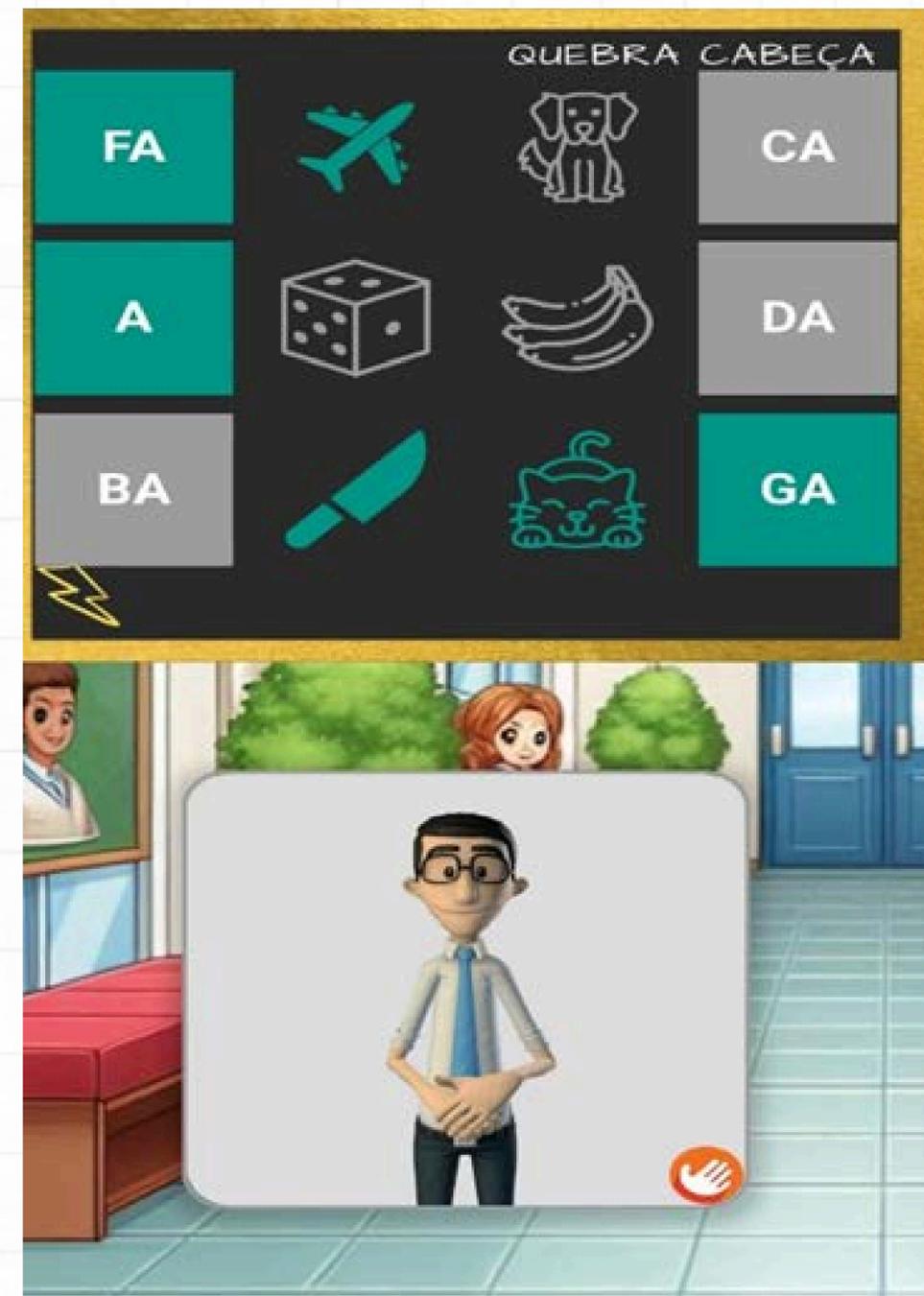
Neste jogo os sons das sílabas foram incorporados, buscando diversificar os formatos dos jogos dentro do aplicativo. A dinâmica utilizada no jogo potencializa gradativamente a coordenação motora, promovendo estímulos das mais variadas formas e perspectivas possíveis.



JOGO DAS SÍLABAS

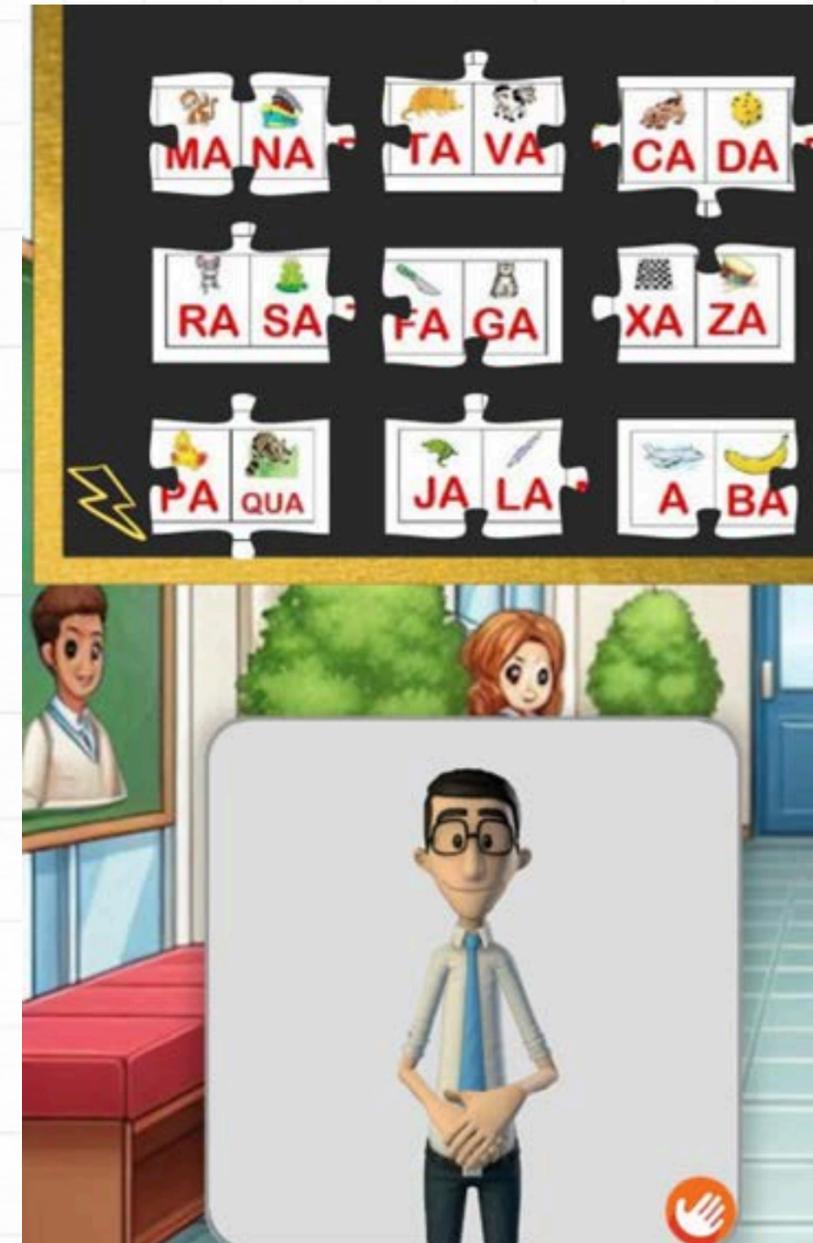
Neste último jogo a criança precisa associar e ligar a imagem que corresponde a sílaba inicial. Os campos de repostas da atividade não permitem a efetivação de respostas erradas, sendo aceite somente a sílaba correta.

O jogo estimula a ação de transposição de imagens, onde as habilidades trabalhadas neste nível estimulam a coordenação motora e desenvolvem a capacidade de arrastar elementos, agora como função predominante, sendo amplamente explorada pelos jogadores em todos os jogos.

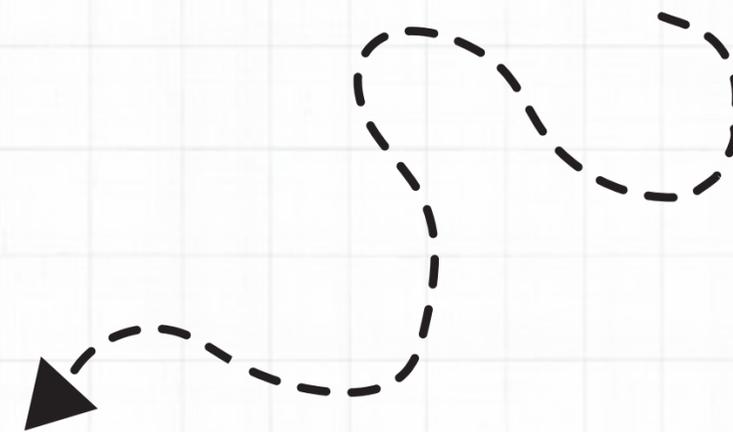


JOGO QUEBRA-CABEÇA

O primeiro jogo apresenta o primeiro nível de trabalho do método delineado para o aplicativo e que tem como objetivo o engajamento do aluno na atividade através da montagem do quebra-cabeça do método ABACADA.



REFERÊNCIAS



CAPOVILLA, F. C.; CAPOVILLA, A. G. S. Alfabetização: Método Fônico. São Paulo: Mennon, 2004.

CAGLIARI, L. C. Alfabetização e Linguística. São Paulo: Scipione, 2010.

CARVALHO, M. Alfabetizar e Letrar: Um Diálogo Entre a Teoria e a Prática. Petrópolis: Vozes, 2019

MARTINIAR, Vera Lucia; SOUZA, Elaine Constant Pereira de. Apontamentos sobre a Política Nacional de Alfabetização. Efeito Bolsonaro: Análise Crítica. 2023. ZH4. Disponível em: <https://doi.org/10.51360/zh4.20235-02-p129-143>. Acesso em: 02 out. 2024.

SILVA, C.M. Desafios do Aprender. 2019. Disponível em: <http://abcclaudiamara.blogspot.com/>. Acesso em: 5 mar. 2024.