



27° CONGRESSO NACIONAL DAS APAES

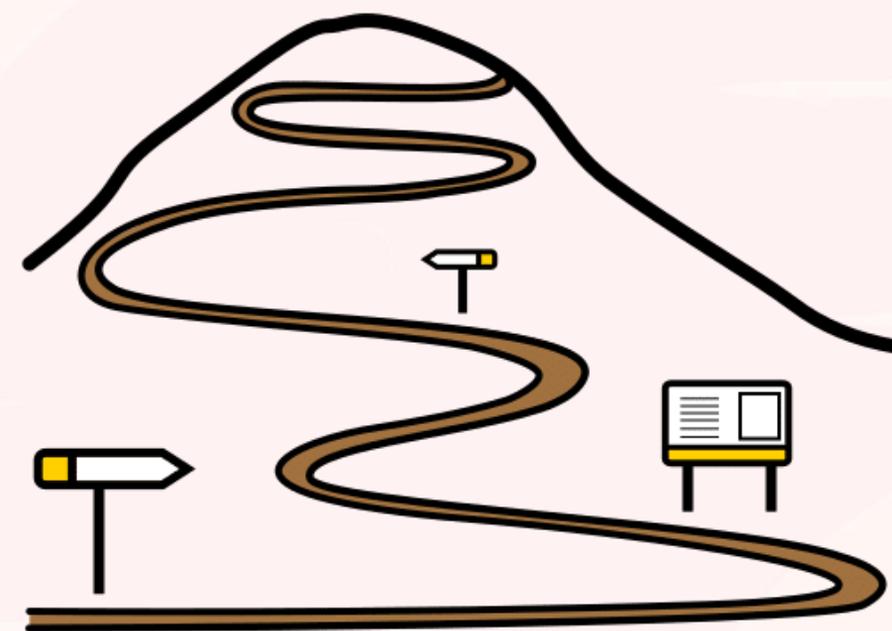
Maceió (AL) - 29 de novembro a 1° de dezembro de 2023



Competências e Alfabetização Digital na s Sociedade da Informação e do Conhecimento

Dra. Ketilin Mayra Pedro
ketilin.pedro@ufscar.br

- ✓ Reflexões sobre o avanço das e competências digitais;
- ✓ Evidências de pesquisas sobre o uso de Tecnologias Digitais na escolarização de estudantes público-alvo da Ed. Especial;
- ✓ Sugestões de recursos e estratégias.





O mundo mudou





Nosso cotidiano é marcado por

INTERATIVIDADE

➤ TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC)



➤ TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC)

tecnologias. Usamos TDIC para nos referirmos a qualquer equipamento eletrônico que se conecte à internet.

Segundo Valente (2013), as TDIC, tal como se apresentam hoje, resultam da convergência de distintas tecnologias, tais como: vídeo, TV digital, imagem, DVD, celular, Ipad, jogos, realidade virtual, dentre outras, que se associam para compor novas tecnologias.



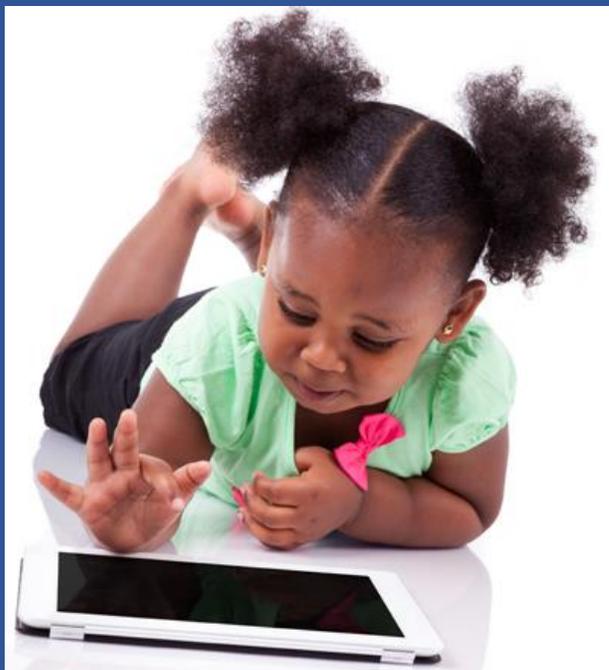
Tsunami Digital

Superficialidade do Saber

(CRUZ, 2008)



NATIVOS DIGITAIS



Nativos digitais são todos aqueles nascidos após 1980, quando estavam sendo lançadas no mercado as primeiras tecnologias digitais. (PALFREY; GASSER, 2011). Para a realidade brasileira devemos considerar o acesso aos recursos tecnológicos.

COLONIZADORES DIGITAIS

Não são nativos do ambiente digital, porque cresceram em um mundo apenas analógico, mas ajudaram a moldar seus contornos.

IMIGRANTES DIGITAIS

Pessoas pouco familiarizadas com o ambiente digital, que aprenderam tarde na vida a usar e-mails e redes sociais
(PALFREY; GASSER, 2011)



Copyright © Randy Glasbergen. www.glasbergen.com

Há que se considerar que, embora alguns estudantes possam ser considerados nativos digitais, por terem nascido em uma época de grande ascensão das TDIC, isso não significa que eles não tenham mais nada para aprender e nem que saibam empregar as TDIC em favor do seu processo de aprendizagem.

Aproveitando uma metáfora da professora Juana Maria Sancho Gil, “[...] mesmo sendo nativos há que se aprender a língua”.

Pesquisas apontam....



***Mais habilidades para
ferramentas
comunicacionais***



***Menos habilidades para
ferramentas operacionais***



(LAGARTO, 2013; PEDRO, 2018)



Linguagem Icônica



Notamos que os estudantes memorizam a imagem e, muitas vezes, desconhecem o nome da ferramenta ou sua real função.



(ILLERA; ROIG, 2010; PALFREY; GASSER, 2011; PEDRO, 2018)

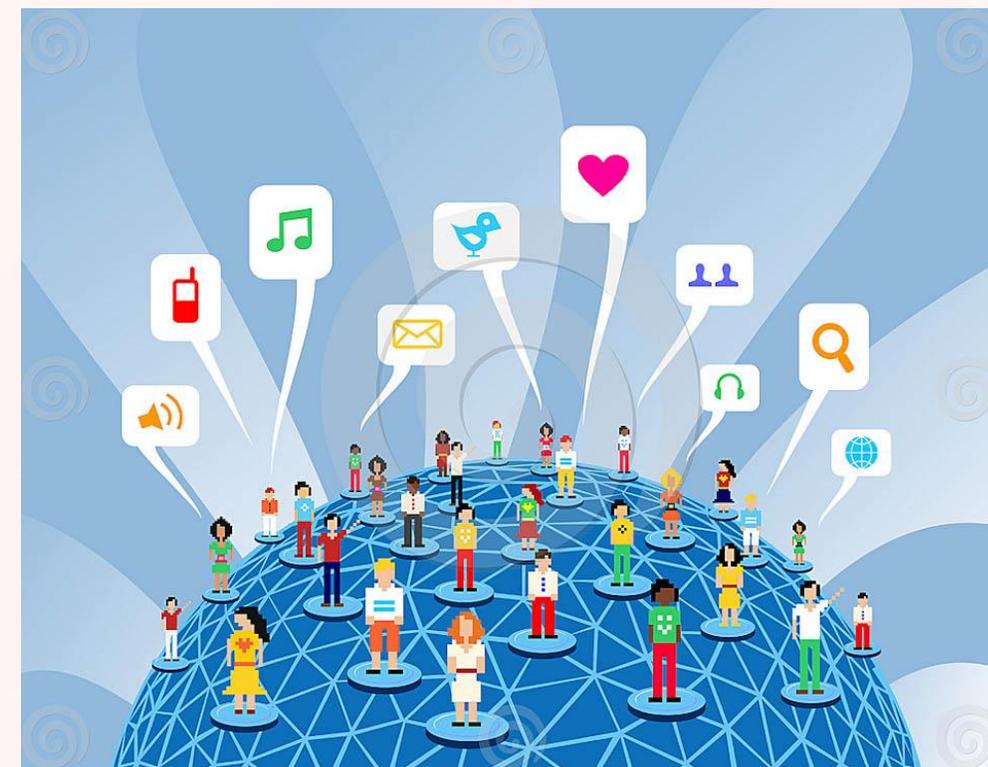


É inegável o fato de que há uma brecha digital intergeracional, tanto na relação entre pais e filhos quanto entre professores e estudantes (WHITE; CORNU, 2011).

Apesar de alguns pais e/ou professores poderem saber realizar algumas atividades com as TDIC com maior eficiência que crianças e adolescentes, é inegável que estes interagem com a tecnologia de maneira mais dinâmica e natural, o que os leva a ter uma experiência diferenciada com esses recursos (MATTAR, 2010; SANTAROSA; CONFORTO, 2012).



Para Bauman (2007, p. 7), vivemos em uma “modernidade líquida”, ou seja, “[...] uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir”.



Sociedade da Informação

Baseia-se nos recursos tecnológicos que permitem o manejo da informação (armazenamento, processamento e distribuição).

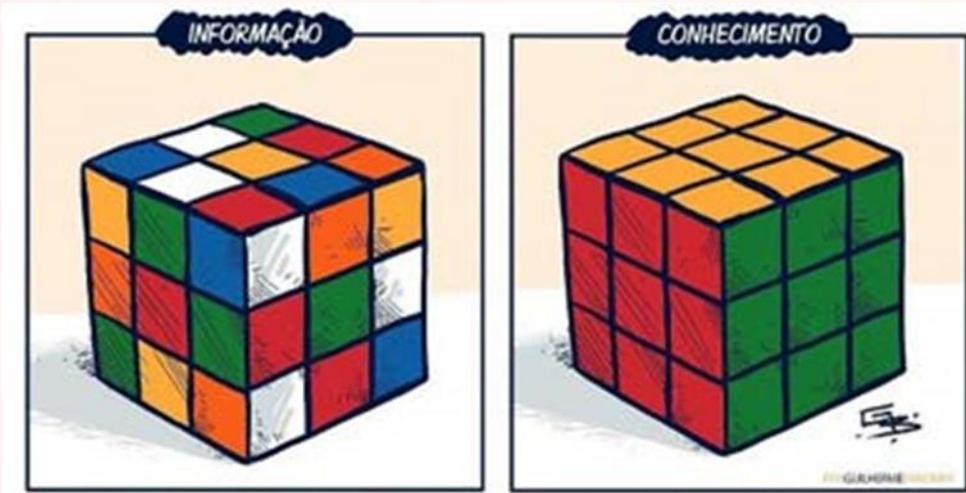
“[...] estas tecnologias não transformam a sociedade por si só, mas são utilizadas pelas pessoas em seus contextos sociais, econômicos e políticos, criando uma nova comunidade local e global: a Sociedade da Informação” (GOUVEIA, 2004, p. 1).



Castells (2005) critica a nomenclatura Sociedade da Informação e/ou Conhecimento, por compreender que **informação e conhecimento são elementos centrais em todas as sociedades**, e o que diferencia a sociedade na qual estamos inseridos atualmente é a conectividade baseada em redes tecnológicas, de maneira que esse autor opta pela nomenclatura Sociedades em Rede.

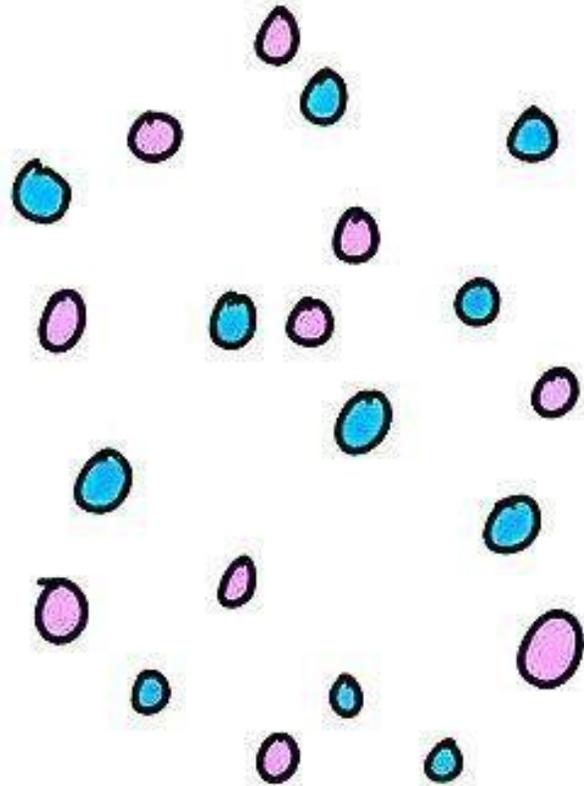


➤ Sacristán (2010) salienta que as informações se atualizam ininterruptamente, porém, o ideal é que a sociedade fosse nomeada como “do conhecimento”, indo além do mero acesso à informação, mas transformando estas em conhecimento;

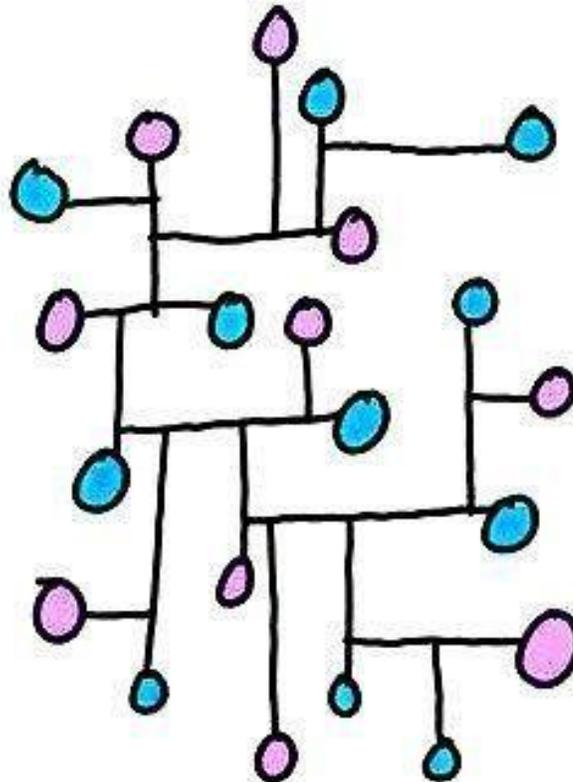


➤ Martín (2003), a sociedade da informação só será convertida em conhecimento, se uma nova alfabetização for colocada em prática em toda a sociedade.

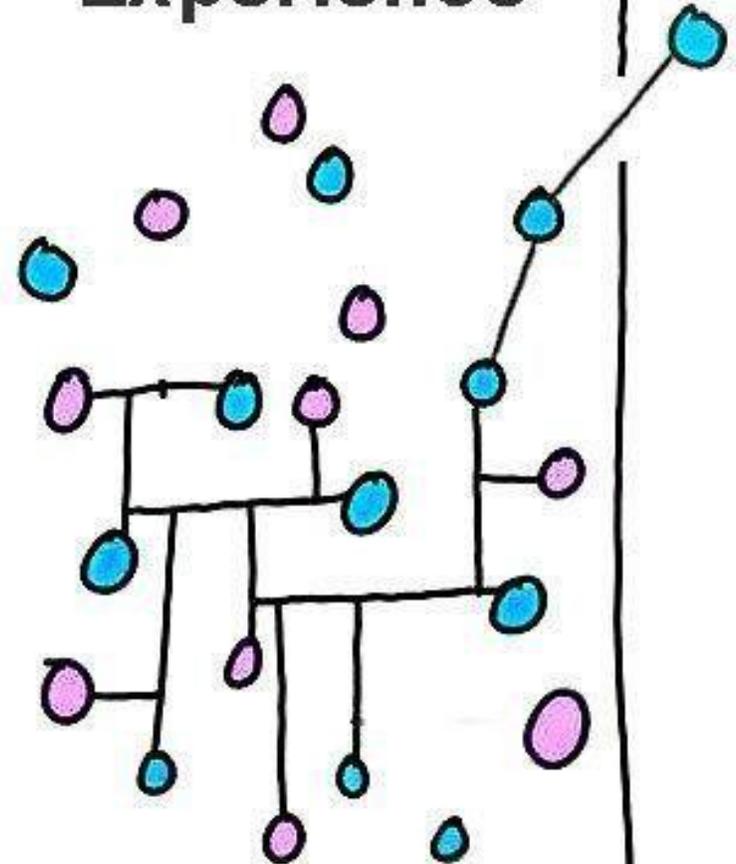
Information



Knowledge

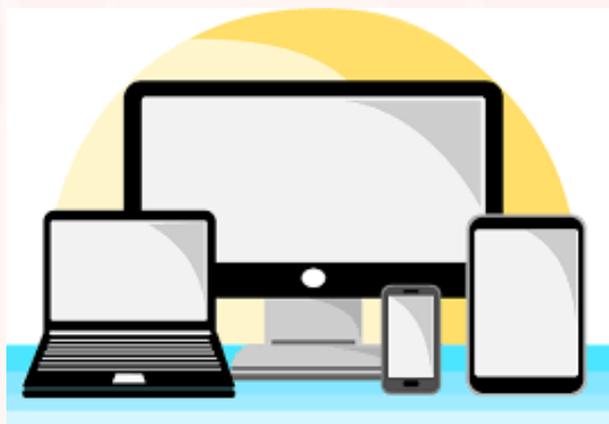


Experience



TECNOLOGIAS

**Extensões do
nosso corpo**



Educação aberta



Alfabetização Digital

Letramento Digital

Competências Digitais

Lueg (2014) define competência digital como a mobilização de habilidades que **permitem buscar, selecionar criticamente e processar a informação; capacidade de se comunicar, usando diferentes suportes tecnológicos e digitais; atuar com responsabilidade, respeitando as normas estabelecidas e aproveitando essas ferramentas para informar-se, aprender, resolver problemas e comunicar-se;**

A competência digital possibilita que o usuário vá além da utilização técnica e instrumental das TDIC, porém, seja capaz de aproveitar todo o potencial informativo que elas oferecem.

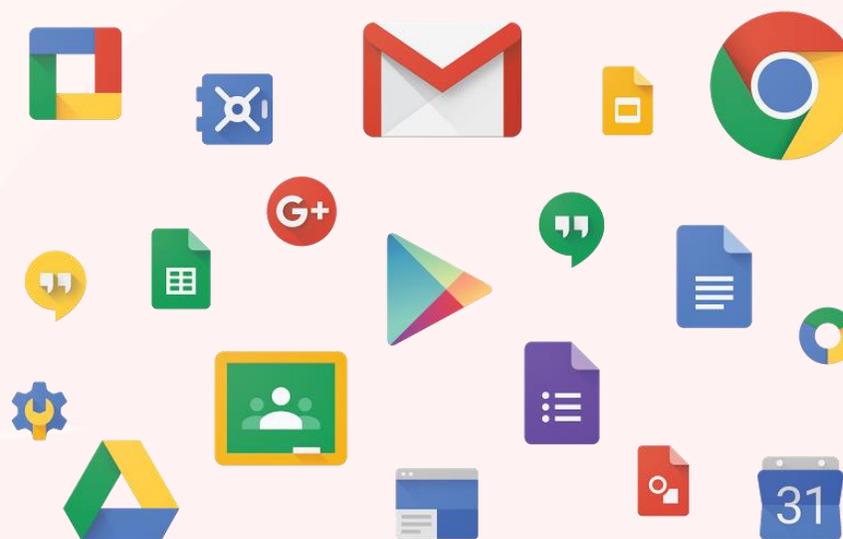
COMPETÊNCIAS DIGITAIS

**Pode ser compreendida
enquanto regras para
uma utilização adequada
e responsável da
tecnologia**

**Tratamento da
Informação
Segurança Digital
Produção de Conteúdos**

CIDADANIA DIGITAL

Fluência digital, considerando que, assim como na aprendizagem de uma língua, não basta sabermos conteúdos fragmentados, mas é preciso atribuir significado a esses conhecimentos e ferramentas, possibilitando uma participação mais significativa, na sociedade da informação e na cultura digital (PAPERT; RESNICK, 1995; SANTAROSA; CONFORTO, 2012; MALLMANN; ALBERTI, 2013)



Kellner (2004) argumenta que necessitamos cultivar as múltiplas alfabetizações, pois somente considerando o velho e o novo é que conseguiremos reestruturar a educação, de sorte a atender às necessidades de uma sociedade/cultura digital.

Para utilizar as TDIC de maneira adequada e viver em uma cultura digital, observamos que as habilidades necessárias ainda não são trabalhadas, comumente, no Ensino Fundamental ou Médio.

Tais habilidades deveriam se fazer presentes mais cedo na vida dos estudantes, pois, por meio delas, **é possível localizar aquilo que se procura na internet com mais objetividade, além de estimular o desenvolvimento da autonomia para realizar pesquisas e construir conhecimento.**



As pesquisas sobre inclusão e letramento digital para os sujeitos com deficiência intelectual que analisaram o uso do computador na vida e na educação destes têm apontado efeitos positivos da comunicação digital para a aprendizagem da língua escrita, as interações sociais e a autodeterminação.

Evidências de Pesquisa

**Contribuição da inclusão digital na afirmação de
sujeitos com deficiência intelectual**

*Contribution of digital inclusion in the affirmation of
subjects with intellectual disability*

*Contribución de la inclusión digital en la afirmación de
sujetos con discapacidad intelectual*

RITA VIEIRA FIGUEIREDO ^a

SILVIA ROBERTA DA MOTA ROCHA ^b

JEAN ROBERT POULIN ^c

REVISTA

**DIÁLOGO
EDUCACIONAL**

ISSN 1518-3483
eISSN 1981-416X
PEER REVIEW

PUCPRESS



mediadas por estudantes de Pedagogia. Os resultados revelam a emergência de estratégias cognitivas, as quais foram ampliadas ao término do estudo. Por outro lado, houve a diminuição das estratégias de mediação. Os dados sugerem que a rede social Facebook e as estratégias de mediação utilizadas naquele ambiente digital contribuíram para a subjetivação dos participantes. Tais resultados foram evidenciados pela ampliação das interações sociais e pelo uso da função social da escrita com autorepresentação, autonomia e autoafirmação. Desse modo, houve a resignificação de subjetividades de dominação, em subjetividades afirmativas. O estudo permite concluir que a comunicação digital via Facebook contribuiu para o processo de inclusão digital dos sujeitos, desnaturalizando a ideologia da deficiência/normalidade, importante aspecto fomentador de escolas e sociedades acolhedoras.

Tecnologia e deficiência intelectual: práticas pedagógicas para inclusão digital

**TECNOLOGIA E DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS PARA INCLUSÃO DIGITAL**

***TECNOLOGIA Y DEFICIENCIA INTELECTUAL: PRÁCTICAS
PEDAGÓGICAS PARA INCLUSIÓN DIGITAL***

***TECHNOLOGY AND INTELLECTUAL DISABILITY: PEDAGOGICAL
PRACTICES FOR DIGITAL INCLUSION***



Relma Urel Carbone CARNEIRO¹
Maria Carolina Branco COSTA²

RESUMO: O atendimento educacional a estudantes com deficiência intelectual é um tema recorrente nas discussões da área, no sentido de superação de uma visão excludente, que considera a deficiência e ignora as capacidades, buscando o oferecimento de condições reais de acesso ao conhecimento a partir das especificidades. O uso da tecnologia tem sido apontado como um recurso pedagógico que pode contribuir neste processo, colocando o estudante como protagonista, possibilitando o desenvolvimento de várias áreas do conhecimento. Assim, desenvolvemos um estudo a partir de um projeto de extensão vinculado ao Núcleo de Ensino da Unesp, com o objetivo de propor e avaliar ações pedagógicas através do uso da informática a alunos com deficiência intelectual. O estudo foi realizado em um Centro de Educação Especial com um grupo de dezoito estudantes, de faixa etária compreendida entre 9 e 60 anos. Baseou-se no referencial teórico da pedagogia histórico-crítica e da psicologia histórico-cultural, utilizou-se da abordagem qualitativa e teve como procedimento metodológico a pesquisa-ação. Os resultados obtidos a partir das avaliações, relatos das professoras regulares e acompanhamento processual do desempenho dos participantes demonstram que os estudantes envolvidos foram inseridos em ambientes informacionais digitais e o computador atuou como ferramenta pedagógica efetiva no processo de ensino-aprendizagem.

SOFTWARES EDUCATIVOS PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: ESTRATÉGIAS UTILIZADAS¹

EDUCATIONAL SOFTWARE FOR STUDENTS WITH INTELLECTUAL DISABILITIES: SELECTED STRATEGIES

Ketilin Mayra PEDRO²

Miguel Claudio Moriel CHACON³

REVISTA
BRASILEIRA DE
EDUCAÇÃO
ESPECIAL

Ao longo da pesquisa, fomos percebendo que apenas os conhecimentos técnicos a respeito dos *softwares* educativos e os pedagógicos sobre o conteúdo trabalhado não são suficientes para que a atividade proposta contribua para o desenvolvimento de alunos com DI; é preciso que o professor atente para as habilidades e dificuldades desses alunos e recorra a estratégias que possibilitem o entendimento da atividade, a compreensão do conteúdo, paralelamente à necessidade da atuação conjunta entre os profissionais da área de informática e os professores da escola, para selecionar os *softwares* mais adequados ao desenvolvimento e características dos alunos.

TECNOLOGIAS MÓVEIS NA INCLUSÃO ESCOLAR E DIGITAL DE ESTUDANTES COM TRANSTORNOS DE ESPECTRO AUTISTA¹

*MOBILE TECHNOLOGIES IN EDUCATION AND DIGITAL INCLUSION OF STUDENTS
WITH AUTISM SPECTRUM DISORDERS*

Lucila Maria Costi SANTAROSA²
Débora CONFORTO³

REVISTA
BRASILEIRA DE
EDUCAÇÃO
ESPECIAL

com Transtornos de Espectro Autista? A partir dos dados coletados foi possível analisar as fragilidades e as potencialidades da interação de três sujeitos de pesquisas, estudantes dos anos iniciais da Educação Básica em processo de alfabetização, pela interface da tecnologia móvel. O comportamento refratário dos sujeitos de pesquisa em relação ao laptop educacional pode ser justificado pelos problemas de acessibilidade tecnológica associada ao dispositivo móvel, muitos deles potencializados pelas especificidades do Transtorno de Espectro Autista: interface pouco amigável, de difícil compreensão pelo grau de abstração e pela complexidade do sistema operacional, com suas ~~múltiplas escolhas e configurações~~. Na interação com o *tablet* foi possível constatar um manuseio amigável e intuitivo, pois a manipulação com o objeto ocorre de forma direta e natural, com o toque do dedo. A arquitetura dessa tecnologia permite seu uso em diferentes lugares e posições, uma resposta positiva à hiperatividade e para qualificar estratégias de mediação pedagógica.

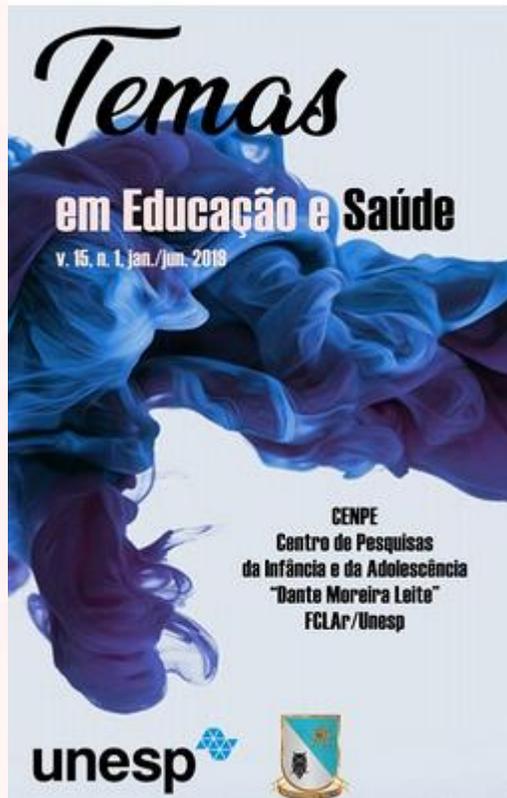
A tecnologia digital no auxílio à educação de autistas: os aplicativos ABC Autismo, Aiello e SCAI Autismo

**A TECNOLOGIA DIGITAL NO AUXÍLIO À EDUCAÇÃO DE AUTISTAS: OS
APLICATIVOS ABC AUTISMO, AIELLO E SCAI AUTISMO**

***TECNOLOGÍA DIGITAL PARA AYUDAR A LA EDUCACIÓN DE AUTISTAS:
LAS APLICACIONES ABC AUTISM, AIELLO Y SCAI AUTISM***

***THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGY IN THE EDUCATION OF AUTISTIC:
THE APPS ABC AUTISM, AIELLO AND SCAI AUTISM***

Emilia Cristina Pinheiro MENTONE¹
Ivan FORTUNATO²



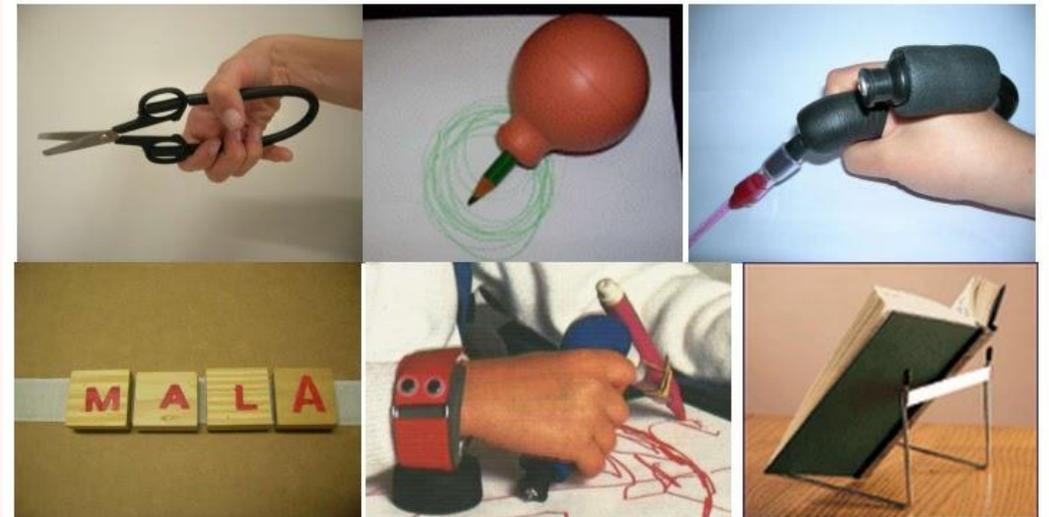


O aplicativo SCAI Autismo auxilia a quebrar a barreira da comunicação entre o professor e a criança autista. Através das opções “QUERO” e “NÃO QUERO” combinadas com ações básicas como alimenta-se ou hábitos de higiene diários, o professor consegue atender a essas questões básicas e importantes do cotidiano. Uma vez que a comunicação básica é estabelecida pode-se gradualmente iniciar o processo de alfabetização.



Já os aplicativos Aiello e ABC Autismo, por estarem baseados em protocolos mais consistentes de educação, parecem oferecer oportunidades importantes para que autistas tenham maior acesso à alfabetização e ao conhecimento necessário para participação da vida em sociedade. Fica, portanto, a possibilidade de novas pesquisas, voltadas para o exame empírico do uso desses aplicativos, com vistas apenas à melhor qualidade de vida de crianças com autismo.

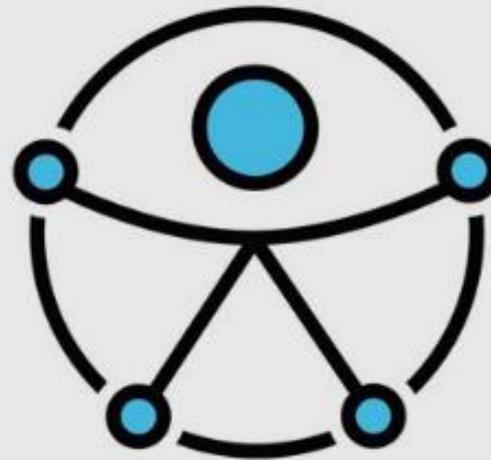
Utilizamos as TDIC como TA quando o próprio computador é a ajuda técnica para atingir um determinado objetivo. Por exemplo: o computador utilizado como caderno eletrônico, para o indivíduo que não consegue escrever no caderno comum de papel. Por outro lado, **as TDIC são utilizadas por meio de TA**, quando o objetivo final desejado é a utilização do próprio computador, para o que são necessárias determinadas ajudas técnicas que permitam ou facilitem esta tarefa. Por exemplo: adaptações de teclado, de mouse, *softwares* etc. (GALVÃO-FILHO, 2022).



TECNOLOGIAS



ASSISTIVAS



DIGITAIS

FERRAMENTAS INTELLECTUAIS

Software Educacional



É qualquer software que possa ser utilizado na Educação, embora não tenha sido desenvolvido para tal finalidade.

X

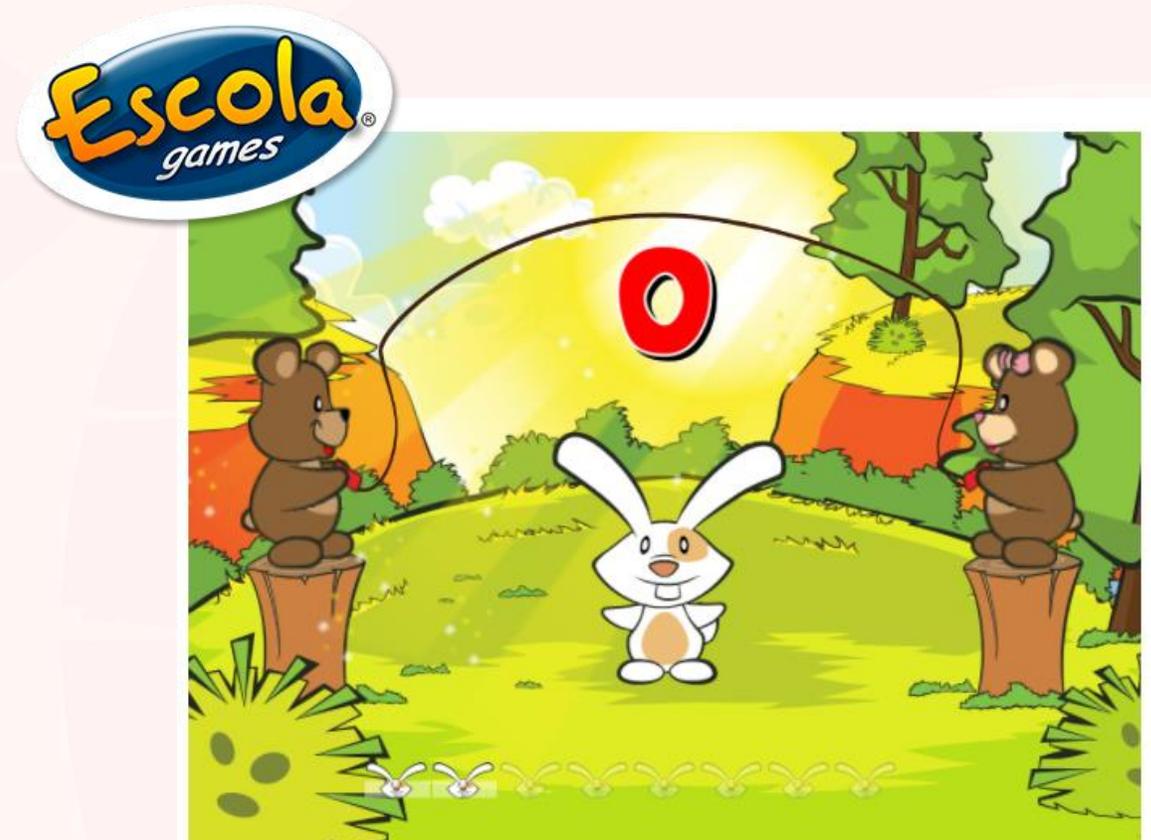
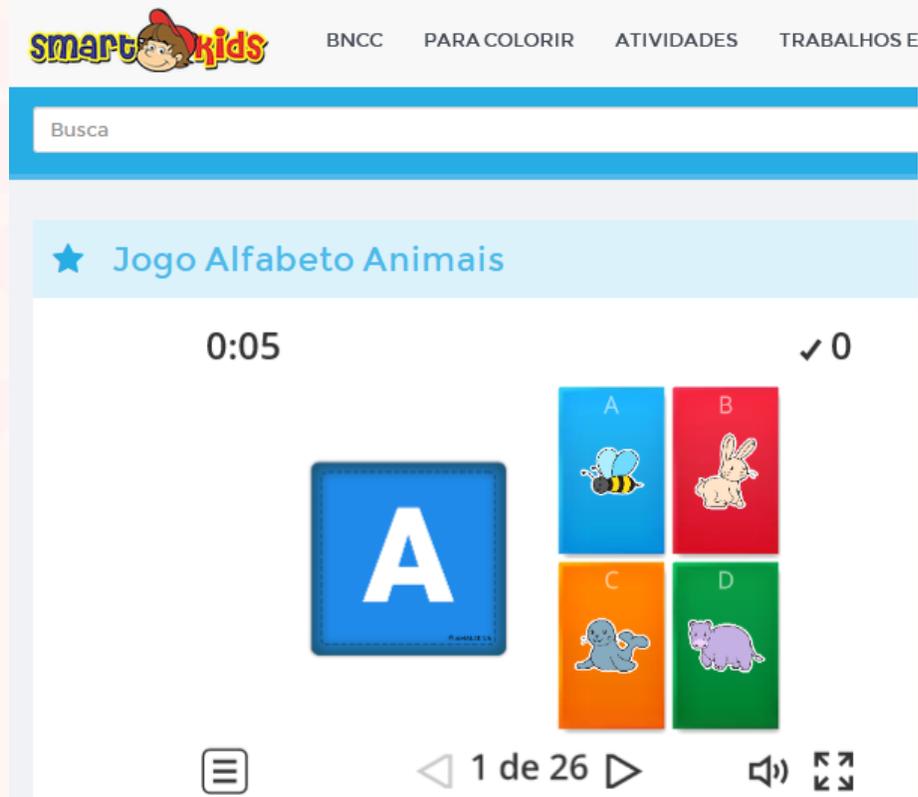
Software Educativo



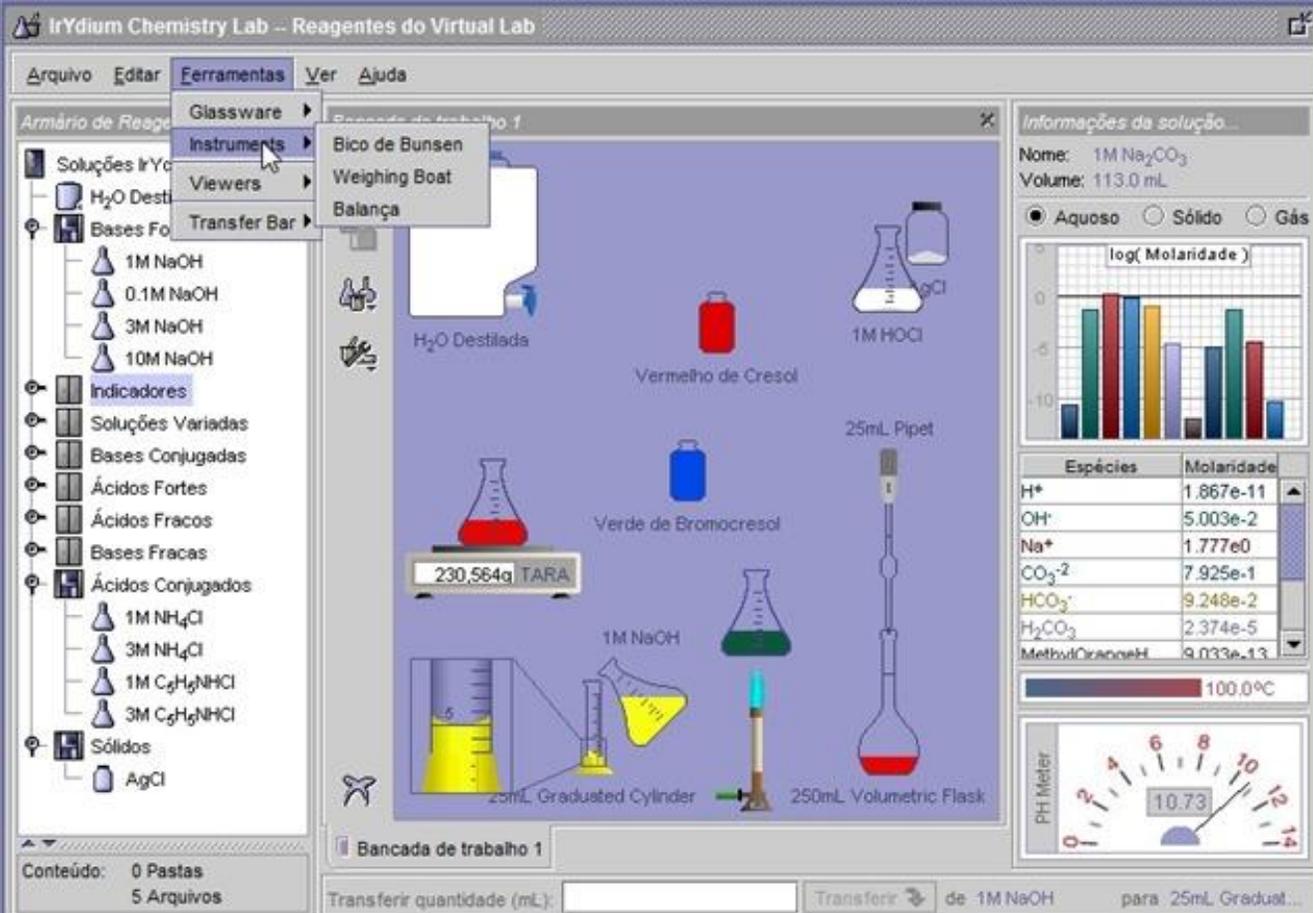
É a classe de interfaces educativas ou conjunto de ferramentas criadas para funcionar com mediadoras das relações educativas em áreas distintas do conhecimento.

O que diferencia o software educativo de outras classes de software educacional é o fato de ser desenvolvido com a finalidade de contribuir para que o aluno construa determinado conhecimento relativo a um conteúdo didático.

Os **softwares de exercício e prática ou exercitação** apresentam exercícios para a revisão de conteúdos, “buscam reforçar fatos e conhecimentos e têm como principais características a memorização e a repetição” (OLIVEIRA, 2001, p. 40).



Os softwares de **simulação** permitem ao aluno realizar atividades das quais normalmente não poderia participar, ou seja, por meio da simulação, é criada uma situação que se assemelha com a realidade, onde o “aluno pode testar, tomar decisões [...]” (OLIVEIRA, 2001).



Armário de Reagentes

- Soluções IrYdium
 - H₂O Destilada
 - Bases Fortes
 - 1M NaOH
 - 0.1M NaOH
 - 3M NaOH
 - 10M NaOH
 - Indicadores
 - Soluções Variadas
 - Bases Conjugadas
 - Ácidos Fortes
 - Ácidos Fracos
 - Bases Fracas
 - Ácidos Conjugados
 - 1M NH₄Cl
 - 3M NH₄Cl
 - 1M C₆H₅NHCl
 - 3M C₆H₅NHCl
 - Sólidos
 - AgCl

Informações da solução...

Nome: 1M Na₂CO₃
Volume: 113.0 mL

Aquoso Sólido Gás

log(Molaridade)

Espécies	Molaridade
H ⁺	1.867e-11
OH ⁻	5.003e-2
Na ⁺	1.777e0
CO ₃ ²⁻	7.925e-1
HCO ₃ ⁻	9.248e-2
H ₂ CO ₃	2.374e-5
MethylOrangeH	9.033e-13

100.0°C

pH Meter

10.73

Transferir quantidade (mL): Transferir de 1M NaOH para 25mL Graduat...

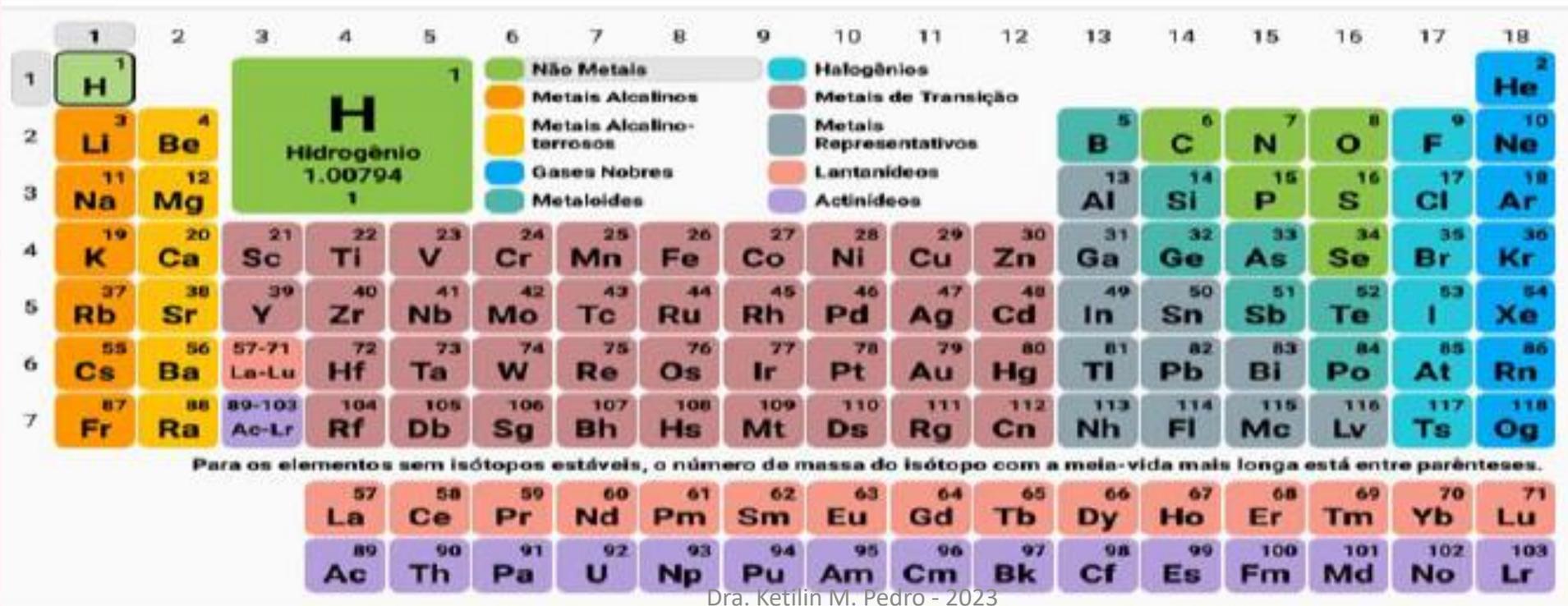
Software de **modelagem** - o modelo do fenômeno é criado pelo aprendiz, que utiliza recursos de um sistema computacional para implementá-lo. Uma vez implementado, o aprendiz pode utilizá-lo como se fosse uma simulação. (BORNATTO, 2002, p. 68).



Softwares aplicativos são voltados para aplicações em atividades específicas como: processadores de texto, planilhas eletrônicas, apresentação. Segundo Martins (2002, p. 11), “eles não foram desenvolvidos para uso educacional, porém, vem sendo adaptados com esse objetivo”.

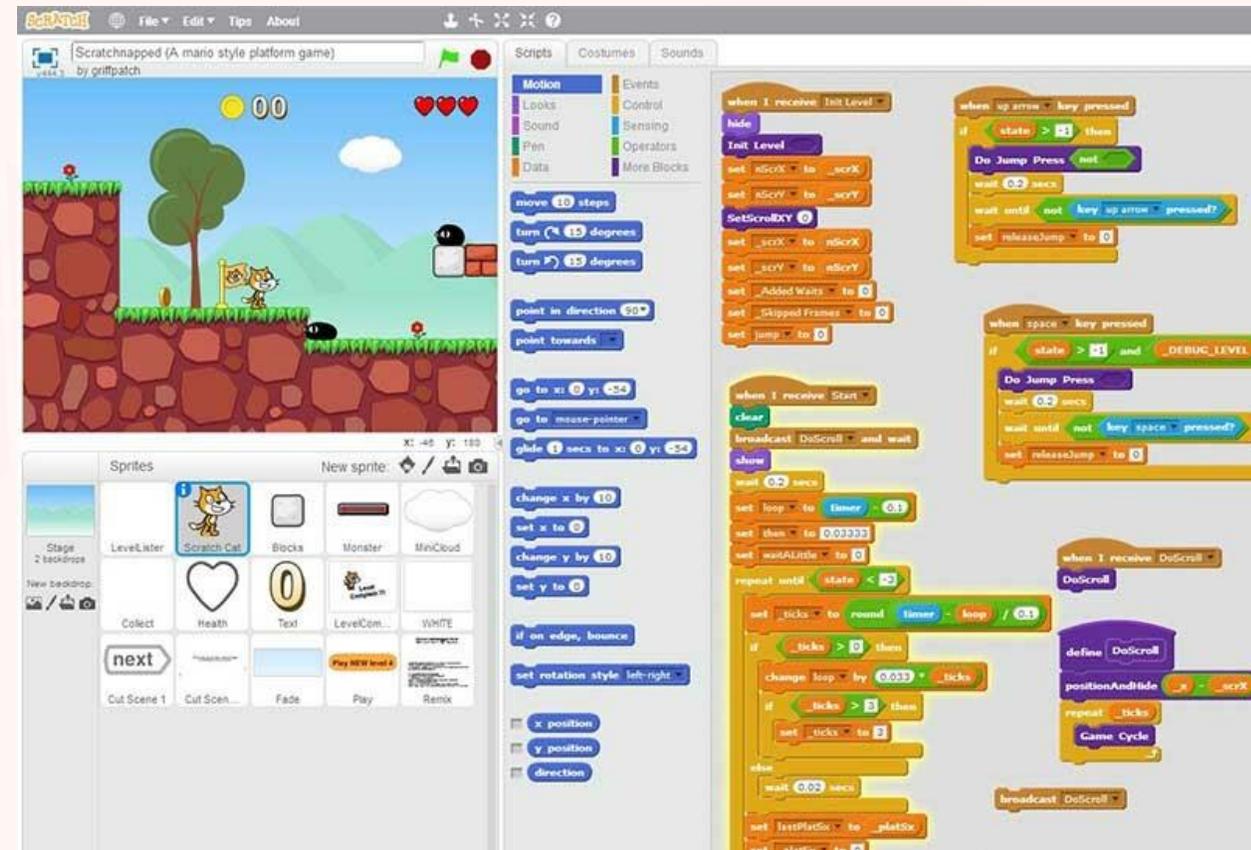


Softwares tutoriais são utilizados para apresentar informações novas aos seus usuários e direcionar o aprendizado. As atividades são organizadas de acordo com uma sequência pedagógica particular e apresentadas aos usuários, seguindo essa sequência.

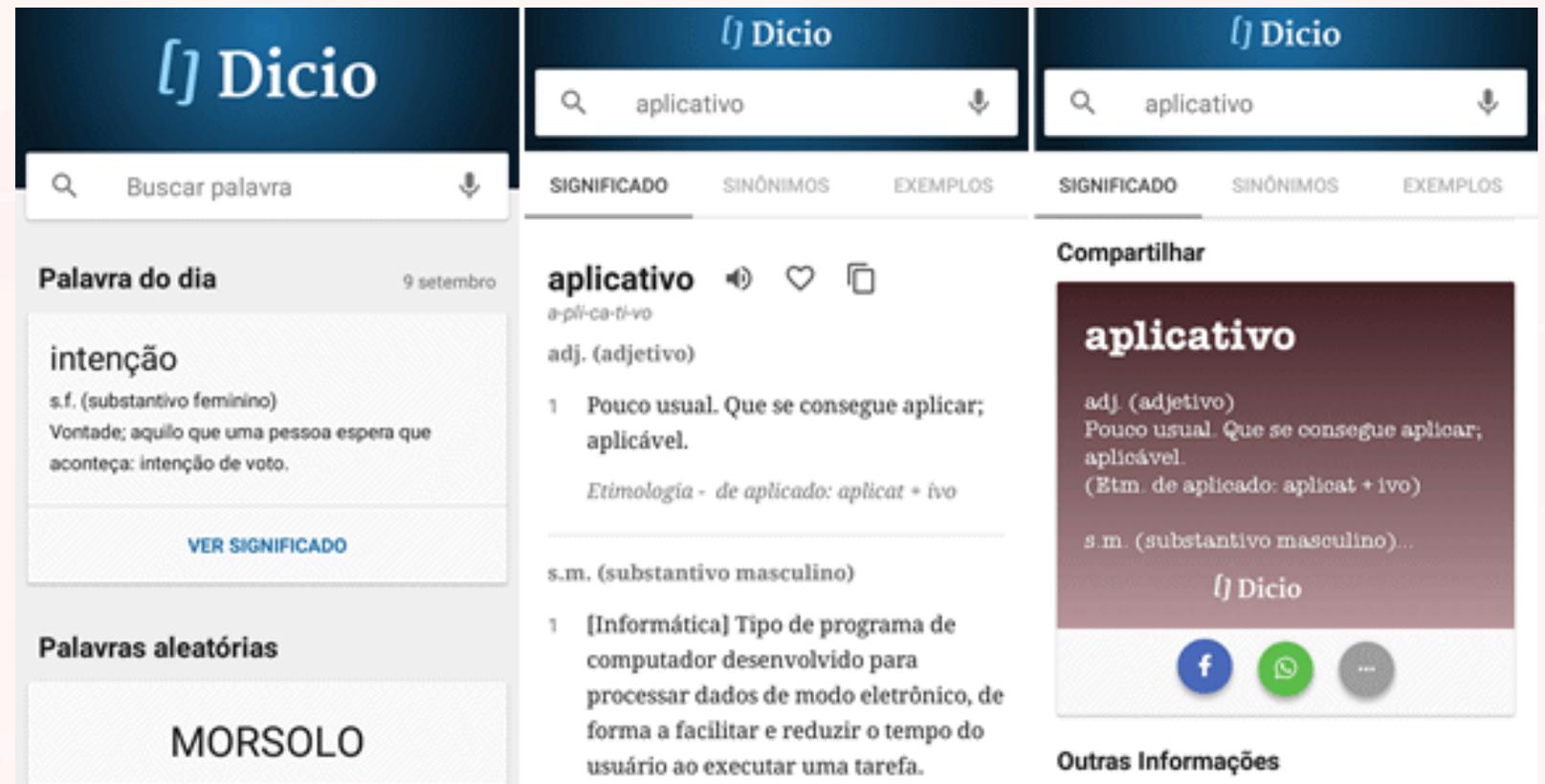


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	H ¹		H Hidrogênio 1.00794 1															He ²
2	Li ³	Be ⁴																Ne ¹⁰
3	Na ¹¹	Mg ¹²																Ar ¹⁸
4	K ¹⁹	Ca ²⁰	Sc ²¹	Ti ²²	V ²³	Cr ²⁴	Mn ²⁵	Fe ²⁶	Co ²⁷	Ni ²⁸	Cu ²⁹	Zn ³⁰	Ga ³¹	Ge ³²	As ³³	Se ³⁴	Br ³⁵	Kr ³⁶
5	Rb ³⁷	Sr ³⁸	Y ³⁹	Zr ⁴⁰	Nb ⁴¹	Mo ⁴²	Tc ⁴³	Ru ⁴⁴	Rh ⁴⁵	Pd ⁴⁶	Ag ⁴⁷	Cd ⁴⁸	In ⁴⁹	Sn ⁵⁰	Sb ⁵¹	Te ⁵²	I ⁵³	Xe ⁵⁴
6	Cs ⁵⁵	Ba ⁵⁶	La-Lu ⁵⁷⁻⁷¹	Hf ⁷²	Ta ⁷³	W ⁷⁴	Re ⁷⁵	Os ⁷⁶	Ir ⁷⁷	Pt ⁷⁸	Au ⁷⁹	Hg ⁸⁰	Tl ⁸¹	Pb ⁸²	Bi ⁸³	Po ⁸⁴	At ⁸⁵	Rn ⁸⁶
7	Fr ⁸⁷	Ra ⁸⁸	Ac-Lr ⁸⁹⁻¹⁰³	Rf ¹⁰⁴	Db ¹⁰⁵	Sg ¹⁰⁶	Bh ¹⁰⁷	Hs ¹⁰⁸	Mt ¹⁰⁹	Ds ¹¹⁰	Rg ¹¹¹	Cn ¹¹²	Nh ¹¹³	Fl ¹¹⁴	Mc ¹¹⁵	Lv ¹¹⁶	Ts ¹¹⁷	Og ¹¹⁸
Para os elementos sem isótopos estáveis, o número de massa do isótopo com a meia-vida mais longa está entre parênteses.																		
				57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
				La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu
				89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103
				Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr

Softwares de linguagem de programação permitem que as pessoas, professores ou alunos, criem seus próprios protótipos de programa. Com eles, é possível a criação de diferentes softwares, sem que o usuário disponha de conhecimentos avançados sobre programação.



Softwares de investigação - nesta categoria, se enquadram todos os *softwares* capazes de localizar informações complementares. São exemplos deles, as Enciclopédias e os Dicionários.



The image displays three screenshots of the Dicio dictionary application interface. The leftmost screenshot shows the home screen with the search bar "Buscar palavra" and a microphone icon. Below the search bar, it features the "Palavra do dia" (Word of the Day) section for "9 setembro" with the word "intenção" (s.f. substantivo feminino) and its definition: "Vontade; aquilo que uma pessoa espera que aconteça: intenção de voto." Below this is a "VER SIGNIFICADO" button and a "Palavras aleatórias" (Random Words) section displaying "MORSOLO". The middle screenshot shows the search results for "aplicativo". It includes the word's pronunciation "a-pli-ca-ti-vo", its part of speech "adj. (adjetivo)", and a definition: "1 Pouco usual. Que se consegue aplicar; aplicável." It also provides the etymology: "Etimologia - de aplicado: aplicar + ivo" and a second definition: "1 [Informática] Tipo de programa de computador desenvolvido para processar dados de modo eletrônico, de forma a facilitar e reduzir o tempo do usuário ao executar uma tarefa." The rightmost screenshot shows the "Compartilhar" (Share) options for the search results, including social media icons for Facebook, WhatsApp, and a more options menu.

<http://www.projeto-participar.unb.br/>



Início

Autismo ▾

Deficiência Intelectual ▾

Softwares Educacionais de Apoio ao Ensino de Deficientes Intelectuais e Autistas

Clique para escolher um software educacional

Autismo



Deficiência Intelectual

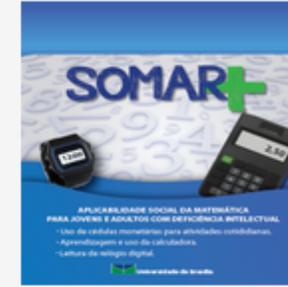




O software educacional Participar para Tablets é uma ferramenta pedagógica de apoio a professores atuantes no processo de alfabetização de jovens e adultos com deficiência intelectual.



O software educacional Participar 2 é uma ferramenta pedagógica complementar ao trabalho já desenvolvido pelos professores atuantes no processo de alfabetização de jovens e adultos com deficiência intelectual.



O Somar é um software educacional voltado ao ensino social da matemática a jovens e adultos com deficiência intelectual.



O Somar para Tablets é um software educacional voltado ao ensino social de matemática a jovens e adultos com deficiência intelectual.



O Atividades da Vida é um software educacional para o desenvolvimento de ações funcionais concenentes ao auto-cuidado de jovens e adultos com deficiência intelectual.

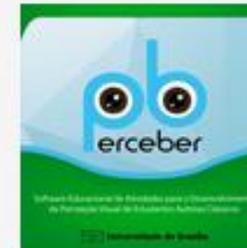


O Organizar é um software educacional de apoio ao ensino de gerenciamento de tempo e estações do climáticas para jovens e adultos com deficiência intelectual.

Autismo



O software Expressar contempla atividades pedagógicas, apresentando tópicos do currículo funcional que prioriza o conteúdo de expressões faciais para estudantes autistas clássicos.



O software educacional Perceber contempla atividades pedagógicas que podem colaborar com o desenvolvimento da percepção visual de estudantes autistas clássicos.



O Aproximar é um software inédito para apoio educacional ao ensino de gestos sociais para autistas clássicos, tais como mandar beijo, acenar a mão e fazer movimentos de sim e de não com a cabeça.

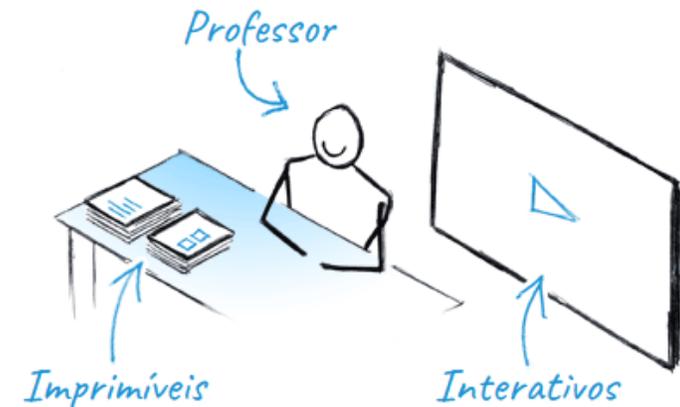


O Ambientar é um software educacional de apoio as atividades de rotina estruturada para organização de objetos no espaço doméstico, destinado à autistas clássicos.

A maneira mais fácil de criar seus próprios recursos de ensino.

Prepare atividades personalizadas para sua sala de aula.

Questionários, associações, jogos de palavras e muito mais.



64.513.280 recursos criados

[Inscreva-se para começar a criar](#)

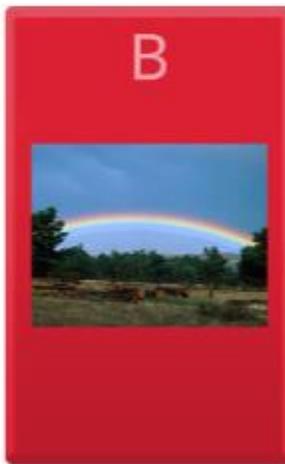
<https://wordwall.net/pt-br/community/crian%C3%A7a-com-defici%C3%Aancia>



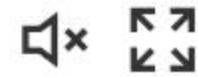
2:50



QUAL A FIGURA QUE NAO
PERTENCE AO GRUPO?



◀ 1 de 10 ▶





<https://www.escolagames.com.br/>



Forma palavras



Pula Pula Coelho



Lendas do folclore



Jogo do plural



Festa Junina



Sopa de letrinhas



Sonho de bailarina



Completando os
números



Fábrica de palavras



Laboratório das sílabas



afinando o cérebro

<https://novo.afinandocerebro.com.br/jogos>

Supermercado

VOLTAR

Jogo

DIFICULDADES:



HABILIDADES ESTIMULADAS

Memória auditiva, fechamento auditivo, associação auditivo visual, atenção auditiva, memória operacional e integração binaural (Nível 4).

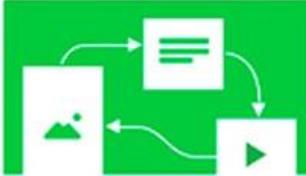
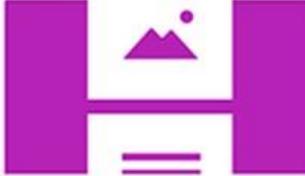
QUEM SE BENEFICIA COM ESTE JOGO?

Pessoas com distração, perda de foco, déficit de atenção, pessoas que esquecem rapidamente o que ouviu, confundem-se ao executar ordens que exijam a lembrança de uma sequência.





padlet

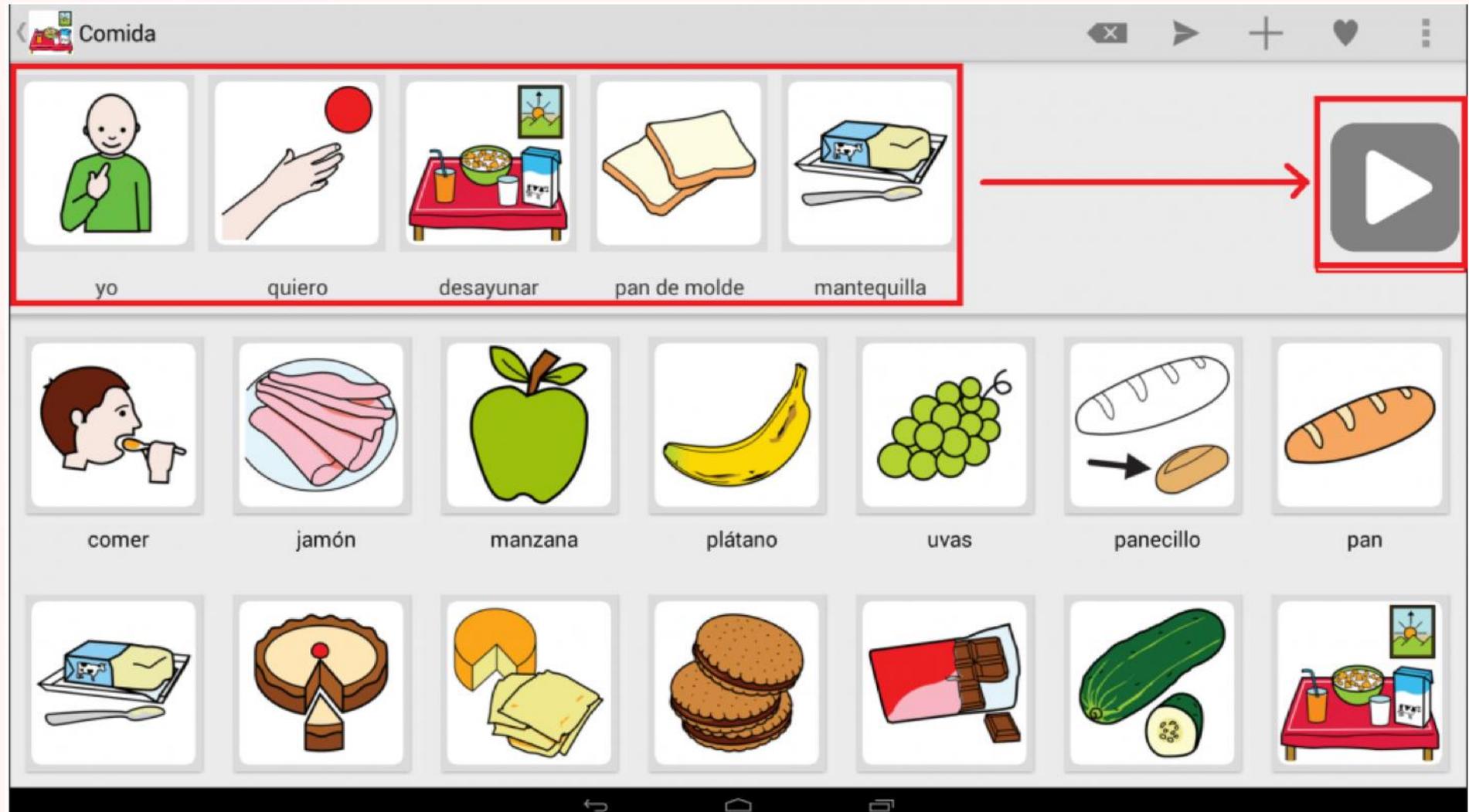
 <p>Mural PRÉ-VISUALIZAR Agrupe o conteúdo em um layout no estilo tijolinhos.</p> <p>SELECIONAR</p>	 <p>Tela PRÉ-VISUALIZAR Distribua, agrupe e conecte o conteúdo do jeito que quiser.</p> <p>SELECIONAR</p>	 <p>Lista PRÉ-VISUALIZAR Simplifique a organização do conteúdo em um feed vertical fácil de ler.</p> <p>SELECIONAR</p>	 <p>Grade PRÉ-VISUALIZAR Organize o conteúdo em linhas de caixas.</p> <p>SELECIONAR</p>
 <p>Coluna PRÉ-VISUALIZAR Agrupe o conteúdo em uma série de colunas.</p> <p>SELECIONAR</p>	 <p>Conversa PRÉ-VISUALIZAR Comunique-se em um ambiente semelhante a um bate-papo.</p> <p>SELECIONAR</p>	 <p>Mapa PRÉ-VISUALIZAR Adicione conteúdo a pontos em um mapa.</p> <p>SELECIONAR</p>	 <p>Linha do tempo PRÉ-VISUALIZAR Posicione o conteúdo em uma linha horizontal.</p> <p>SELECIONAR</p>





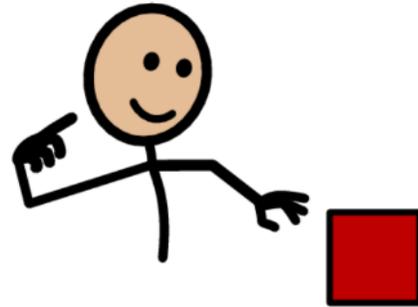


<p>Comida</p>	<p>Biscoito</p>	<p>Sopa</p>	<p>Quente</p>	<p>Gostar</p>
<p>Legumes</p>	<p>Bolo</p>	<p>Salada</p>	<p>Frio</p>	<p>Não gostar</p>
<p>Frutas</p>	<p>Chocolate</p>	<p>Pão</p>	<p>Outra coisa</p>	

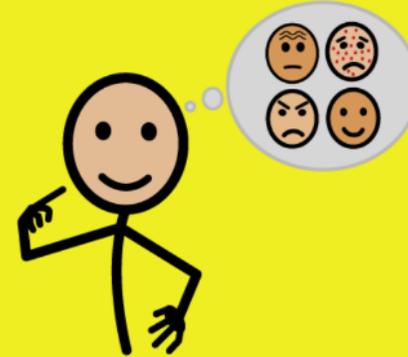




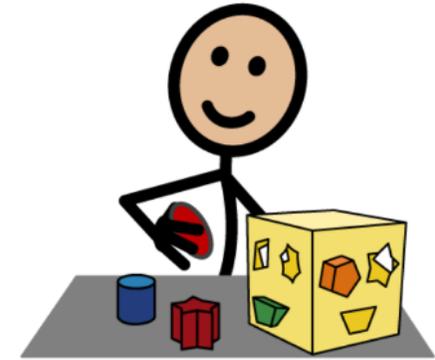
LIVOX



Eu quero...



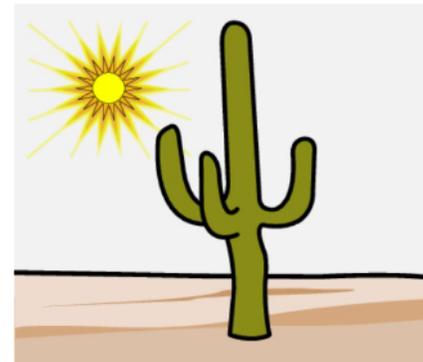
Eu estou...



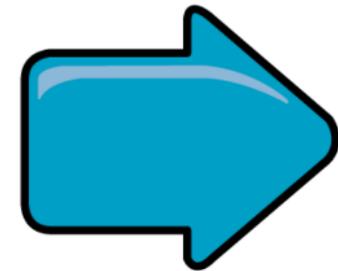
Diversão...



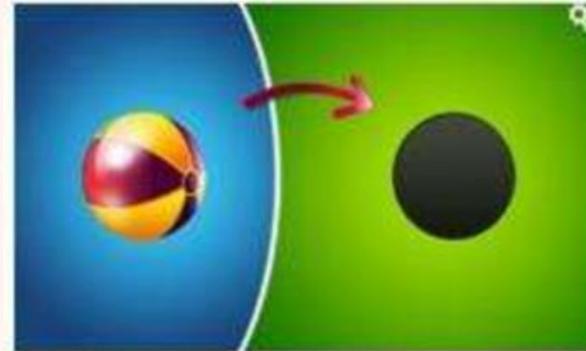
Cuidados pessoais...



Cais do Sertão



Next



Nível 1



Nível 2



Nível 3



Nível 4

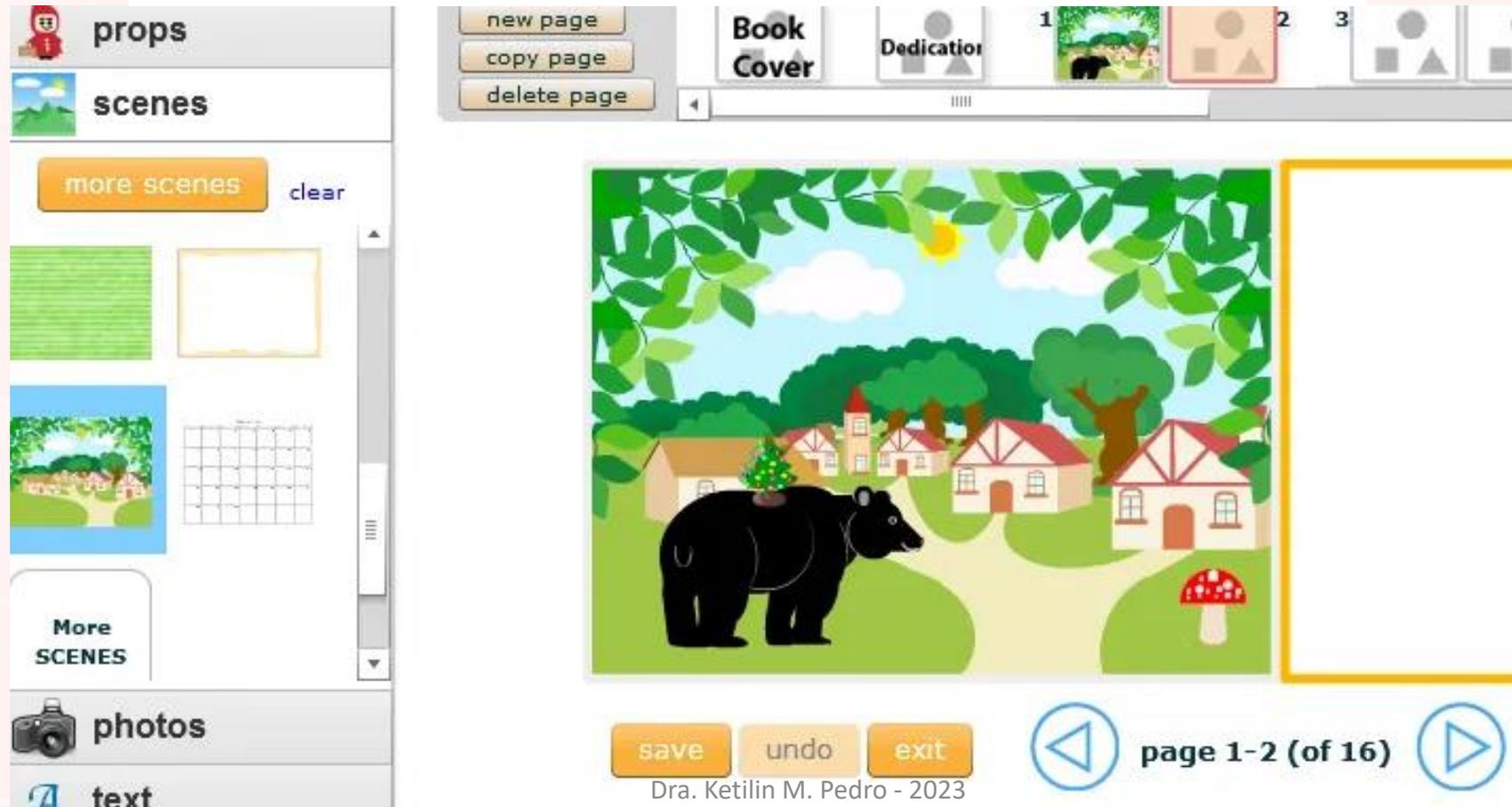


Destaques
Todos
Língua Portuguesa
Ciências
Química
Matemática
Física
Artes
História
Geografia
Biologia
Educação Física
Pré-Vestibular
Educação para o trânsito
Língua Inglesa
Educação Infantil





storyjumper



props

scenes

more scenes clear

More SCENES

photos

text

new page
copy page
delete page

Book Cover
Dedication

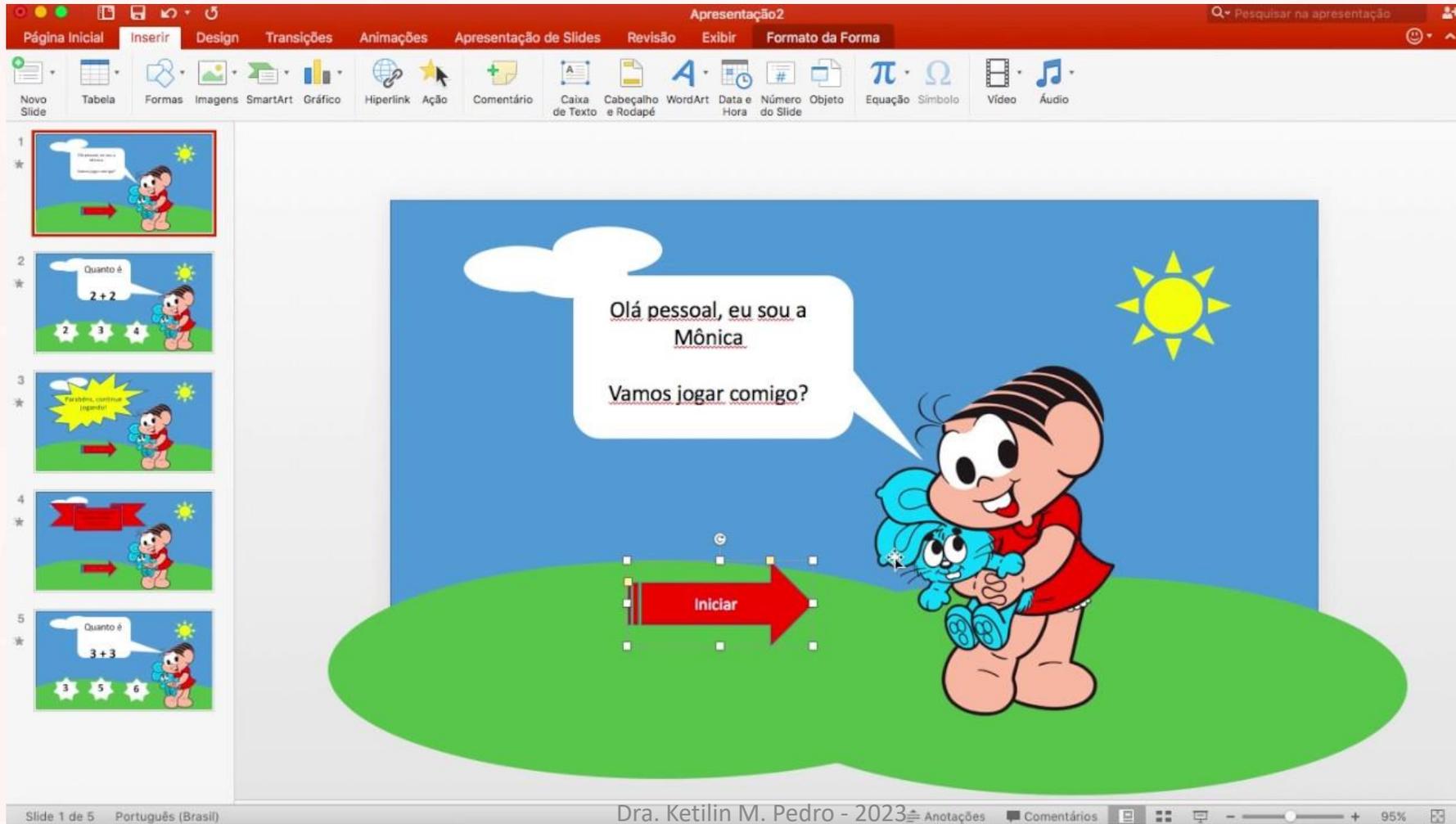
1 2 3

save undo exit

page 1-2 (of 16)

Dra. Ketilin M. Pedro - 2023

Jogos no PowerPoint



The screenshot displays a PowerPoint presentation window with the title bar 'Apresentação2' and a search bar 'Pesquisar na apresentação'. The ribbon includes tabs for 'Página Inicial', 'Inserir', 'Design', 'Transições', 'Animações', 'Apresentação de Slides', 'Revisão', 'Exibir', and 'Formato da Forma'. The 'Inserir' tab is active, showing options like 'Novo Slide', 'Tabela', 'Formas', 'Imagens', 'SmartArt', 'Gráfico', 'Hiperlink', 'Ação', 'Comentário', 'Caixa de Texto', 'Cabeçalho e Rodapé', 'WordArt', 'Data e Hora', 'Número do Slide', 'Objeto', 'Equação', 'Símbolo', 'Vídeo', and 'Áudio'.

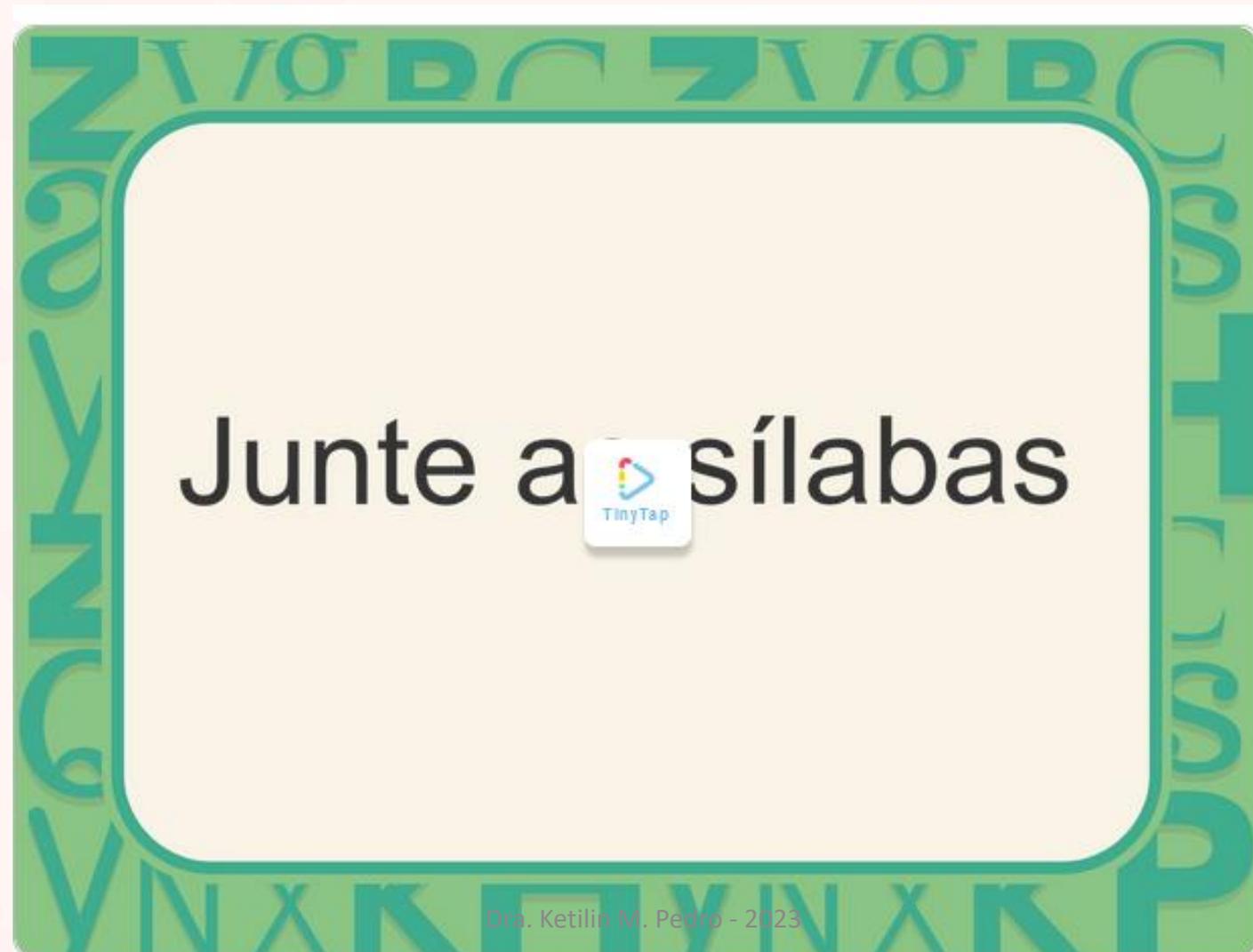
The main slide area shows a cartoon character named Mônica holding a blue cat. A speech bubble says:

Olá pessoal, eu sou a Mônica
Vamos jogar comigo?

Below the character is a red arrow button labeled 'Iniciar'. To the left, a slide thumbnail pane shows five slides: 1. Mônica with a red arrow; 2. Mônica with a speech bubble 'Quanto é 2+2' and three stars; 3. Mônica with a speech bubble 'Também, vamos jogar?' and a red arrow; 4. Mônica with a red arrow; 5. Mônica with a speech bubble 'Quanto é 3+3' and three stars.

The status bar at the bottom indicates 'Slide 1 de 5', 'Português (Brasil)', 'Dra. Ketilin M. Pedro - 2023', 'Anotações', 'Comentários', and a zoom level of 95%.

<https://www.tinytap.com/activities/g12ew/play/junte-as-s%C3%ADlabas>





INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA



Dra. Ketilin M. Pedro - 2023

Obrigada!

Dra. Ketilin Mayra Pedro
ketilin.pedro@ufscar.br



REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. *Vida Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Org.). *A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política; Conferência*. Belém: Imprensa Nacional, 2005. p. 17-30.

CHADWICK, D.; WESSON, C.; FULLWOOD, C. Internet access by people with intellectual disabilities: inequalities and opportunities. *Future Internet*, v. 5. jul. 2013.

CRUZ, J. M. O. Processo de ensino-aprendizagem na sociedade da informação. *Educ. Soc.* v .29, n. 105, p. 1023-1042. 2008.

GOUVEIA, L. M. B. *Sociedade da Informação: notas de contribuição para uma definição operacional*. 2004. Disponível em: [http://www2 .ufp.pt/~lmbg/ reserva/lbg_ socinformacao 04. Pdf](http://www2.ufp.pt/~lmbg/reserva/lbg_socinformacao04.Pdf). Acesso em: 30 nov. 2013.

LUEG, C. F. Competencia digital docente: desempeños didácticos en la formación inicial del profesorado. *Revista Científica de Educación y Comunicación*. Educom: Cádiz-Espanha, nov., 2014, p. 55-71.

VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologia digitais de informação e comunicação: a passagem do currículo da era do lápis e papel para o currículo da era digital. In: CAVALHEIRI, A.; ENGERROFF, S. N.; SILVA, J. C. (Org.). *As novas tecnologias e os desafios para uma educação humanizadora*. Santa Maria: Biblos, 2013, p. 113-132.