

Módulo III



Ensino por Modelagem

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para o aluno aprender algo novo por meio do exemplo.

Você se lembra de aprender a amarrar os sapatos? Achamos que você não aprendeu assistindo a um vídeo ou ouvindo uma palestra. Você aprendeu sendo mostrado e praticando. O mesmo se aplica ao nosso ensino.

O que é modelagem?

Modelagem é uma estratégia instrucional na qual o professor demonstra um novo conceito ou abordagem de aprendizagem e os alunos aprendem observando.

Sempre que um professor demonstra um conceito para um aluno, esse professor está modelando.

Os professores precisam perceber que não existe uma maneira única dos alunos aprenderem; que algumas maneiras são mais eficazes do que outras; e que, o mais importante, existem coisas que nós, como professores, podemos fazer para otimizar as chances de os alunos aprenderem da maneira mais desejável.

Pare agora para pensar:

Você já experienciou modelagem no seu próprio aprendizado?

Você já modelou uma tarefa para seus alunos ao ensinar?

A teoria da Modelagem

Pesquisas sugerem que a modelagem é uma estratégia educacional eficaz para permitir que os alunos observem os processos de pensamento do professor. Aprender seria extremamente trabalhoso, para não mencionar perigoso, se as pessoas tivessem que confiar apenas nos efeitos de suas próprias ações para informá-las sobre o que fazer.

A modelagem envolve os alunos e incentiva o aprendizado. A maior parte do comportamento humano é aprendido observacionalmente por meio de modelagem.

A modelagem pode ser usada em todas as disciplinas e em todo o ano, para qualquer nível de habilidades, independentemente do diagnóstico do aluno.

Um modelo pode fornecer exemplos do que se espera dos alunos em termos de trabalho e / ou comportamento. Um professor pode modelar usando técnicas de instrução visuais, auditivas, táteis e / ou cinestésicas.



Os cinco tipos de modelagem

★ 1 - Modelagem de Valores

Os professores transmitem valores pessoais ou formas de pensar. Os professores podem modelar as características pessoais desejadas.

É importante para facilitar o desenvolvimento do caráter e da socialização. Podemos modelar atitudes necessárias para o aluno ter sucesso.

Exemplo: *Modelar a forma de pedir desculpas a um amigo, ou modelar a forma de ajudar uma pessoa idosa com as bolsas.*

★ 2 - Modelagem de Tarefas

O professor demonstra uma tarefa que se espera que os alunos façam por conta própria.

Usado para que os alunos possam primeiro observar o que se espera deles. Esse tipo de modelagem pode ser utilizado para a maioria das atividades escolares.

Exemplo: *Modelar a forma de colorir um desenho (colorir a sua cópia do desenho servindo de modelo ao aluno) e depois pedir para o aluno colorir o desenho dele.*

★ 3 - Modelagem Metacognitiva

Modelar habilidades de raciocínio que se concentram em interpretar informações e dados, analisar declarações e tirar conclusões sobre o que foi aprendido. Os professores falam sobre seu processo de pensamento enquanto modelam. Esta é uma abordagem de reflexão em voz alta.

Exemplos:

Modelar a resolução de um problema matemático: “se eu tenho quatro balas e comi uma, quantas faltam?”.

Modelar a resolução de uma questão de interpretação. Para responder a pergunta “por que os porquinhos corriam do lobo?”, podemos modelar uma forma de pensar “Quem é o lobo? O que o lobo queria?”

A modelagem metacognitiva é particularmente útil para ensinar o aluno a pensar. Impede que os alunos percam tempo porque “não conseguem pensar em nada”.

★ 4 - Modelagem de Apoio

Os professores modelam a tarefa e, em seguida, os alunos realizam a tarefa em seu próprio ritmo. O modelo é apenas um rascunho que os alunos podem alterar e adicionar.

Os professores podem modelar a tarefa várias vezes para alunos com dificuldades de aprendizagem ou que possuem o português como segunda língua.

É como a Modelagem de Tarefas, mas os alunos podem fazer à sua própria maneira.

Exemplo: *modelar que é para dançar, mas deixar que os alunos dançam livremente.*

★ 5 - Modelagem centrada no aluno

Quem faz a modelagem é um aluno, servindo de exemplo para a classe ou para o aluno com deficiência.

Os professores muitas vezes podem pedir aos alunos que modelem os comportamentos esperados ou processos de pensamento. Os professores envolvem os alunos que dominam conceitos específicos ou resultados de aprendizagem e modelam a tarefa para seus colegas.

É uma forma de reduzir a participação do professor e aumentar a participação.

Como utilizar a modelagem na prática?

Organize uma situação de ensino em que o aluno imita um comportamento-alvo realizado por um modelo para ser imitado por um aluno. O modelo pode ser entregue por uma pessoa real na frente do aluno (presencialmente), por meio de vídeo filmado ou de áudio que demonstra o comportamento a ser imitado pelo aluno. Estudos apontam que modelos em vídeo filmado têm se mostrado mais eficientes para alunos com autismo.

Vantagens da modelagem

A modelagem muitas vezes pode tornar o que não está claro mais claro, porque algumas atividades não podem ser adequadamente expressas em palavras.

Usando esse tipo de instrução, os professores envolvem os alunos na imitação de comportamentos específicos que incentivam o aprendizado.

A modelagem além de promover a inclusão, ajuda os professores a medir a dificuldade ou carga de trabalho de seus alunos.

Desvantagens da modelagem

Possibilidade de ofender alunos se os professores não estiverem trabalhando com empatia e integridade.



Modelos de Aprendizado

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para o aluno aprender através do seu estilo de aprendizagem predominante.

Já sabemos que cada um de nós aprende melhor através de um sentido predominante: o auditivo, o visual ou o cinestésico.

Mas como adaptar uma atividade para o modelo de aprendizado do aluno?

Vamos descobrir aqui a técnica de adaptação do pelo modelo de aprendizado.

★ Adaptar para o Modelo Visual

O objetivo é tornar a atividade mais visual.

Caso a atividade não seja visual por natureza, como por exemplo uma atividade de pergunta e resposta oral, ou uma atividade onde o aluno deve realizar alguma ação física (jogar a bola, abrir a tampa, empilhar os blocos), é possível criar um recurso visual que represente essa atividade.

Chamaremos esses recursos de adaptações visuais.

As adaptações visuais também podem ser utilizadas para complementar uma atividade.

A primeira e mais conhecida utilidade das adaptações visuais é na intervenção com TEA, para a comunicação funcional, ou seja, crianças que apresentam atraso no desenvolvimento da linguagem e de outras formas de comunicação funcional podem se beneficiar muito do treino de uma comunicação alternativa por troca de pistas visuais. Neste caso, a criança é ensinada a selecionar imagens em uma pasta com fotos impressas ou em um computador, smartphone ou tablet, para pedir, comentar, responder, perguntar, etc. O instrumento mais comumente utilizado para isso é o PECS (Picture Exchange Communication System – Sistema de Comunicação por Troca de Figuras).

Crianças com desenvolvimento típico podem entender bem instruções feitas só verbalmente, mas, para crianças com autismo ou deficiência intelectual, só a explicação verbal pode não ser suficiente, o apoio visual aumenta muito a compreensão.

As adaptações visuais podem ser muito úteis também para alunos cuja língua principal não é o português, como é o caso de alunos surdos que possuem LIBRAS como primeira língua.





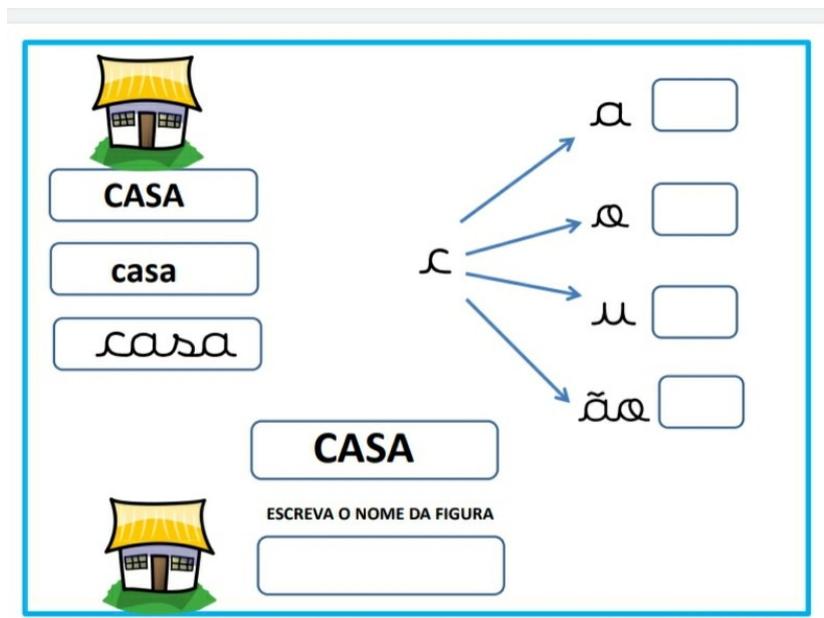
Exemplo de adaptações visuais para atividades diárias



Técnica do Modelo de Aprendizado Visual

*Exemplo de adaptações visuais de apoio pedagógico
(vocabulário para auxiliar na leitura e interpretação)*

Adaptações visuais podem ajudar qualquer aluno, principalmente os que possuem predominância sensorial visual. Você pode oferecer ajuda visual através de ilustrações, setas, figuras, fotos ou desenhos.



Exemplo de adaptações visuais com figuras e o uso de setas.

Você também pode utilizar recursos visuais para apoiar sua fala durante uma aula ou explicação de uma atividade, com fotos, cartazes ou figuras.

Exemplo:



Exemplo de adaptação visual para apoiar uma aula

Podemos então classificar as adaptações visuais em:

✓ **I - Adaptação visual de apoio pedagógico.** Ex: vocabulário ilustrado, guia ilustrado, cartaz, ilustrações para textos.

Adicione informação visual à sua aula ou atividades, que forma que amplie a compreensão de conceitos. Transforme palavras em imagens.

✓ **II - Adaptação visual de apoio comportamental.** Ex: cartaz faça silêncio, roteiro de como guardar a mochila.

Organize dicas visuais que orientem o aluno à maneira correta de se comportar em determinadas situações.

✓ **III - Adaptação visual de ajuda pedagógica.** Ex: setas, símbolos, correspondência por cores, figuras que sirvam como dica de resposta.

Adicione dicas visuais que ajudem o aluno a realizar uma atividade, diminuindo as possibilidades de erro.

★ **Adaptar para o Modelo Auditivo**

O objetivo é tornar a atividade mais auditiva. Isso não quer dizer que devemos apenas falar com o aluno o que é para fazer. Uma adaptação auditiva pode ir muito além do verbalizar, pois temos uma infinidade de estímulos auditivos que podem contribuir para a adaptação.

Da mesma forma que podemos ilustrar criativamente qualquer atividade, podemos adicionar estímulos sonoros que tornam as atividades mais atraentes e compreensíveis para alunos com predominância sensorial auditiva.

Chamaremos esses recursos de adaptações auditivas.

As adaptações auditivas também podem ser utilizadas para complementar uma atividade, contribuir para a compreensão e retenção.

Podemos classificar as adaptações auditivas em:

✓ **I - Adaptação auditiva de apoio pedagógico.** Ex: efeitos sonoros, som de um animal, som da chuva, música de suspense.

Use efeitos sonoros para enriquecer momentos específicos de uma aula ou atividade, complementando assim a informação que está sendo passada de forma gestual, verbal ou visual.

Use rimas, canções e jargões associados a sons ou efeitos sonoros, repetidas vezes durante uma aula ou atividade, para ajudar o aluno a lembrar. Ao associar um som a uma palavra, repetindo esse som toda vez que a palavra for pronunciada, colaboramos para a retenção do conceito.

✔ **II - Adaptação auditiva de apoio comportamental.** Ex: sirene que indica hora do silêncio, música que indica hora do lanche.

Use sons ou canções para orientar o aluno para uma ação específica, de forma que toda vez que for necessário realizar essa ação o som ou música é repetido. Isso ajuda o aluno a lembrar do que precisa ser feito. Muito utilizado na educação infantil, mas pode ser feito em qualquer ano escolar.

✔ **III - Adaptação auditiva de ajuda pedagógica.** Ex: músicas educacionais, rimas que auxiliam a memorização de conteúdos, gravação de voz, repetições.

Durante uma atividade, adicione ajuda através de uma música ou rimas que contém dicas da resposta, ou um trecho da gravação da leitura de um texto ou história que oriente o aluno a responder corretamente. Também pode ser repetido algum som utilizado na aula que ajudará o aluno a acertar.

★ Adaptar para o modelo cinestésico

O objetivo é tornar a atividade altamente participativa e concreta. O aluno precisa, necessariamente, estar em movimento enquanto aprende. Pode ser dobrando, recortando, colorindo, realizando algum gesto, indo de um lugar para outro, carregando um objeto, entre outros.

O mesmo conceito que aplicamos nos modelos auditivos ou visuais, podemos aplicar no modelo cinestésico adicionando elementos que envolvam a necessidade do aluno se movimentar.

As adaptações cinestésicas também colaboram para a retenção e compreensão de conceitos.

Podemos classificar as adaptações cinestésicas em:

✔ **I - Adaptação cinestésica de apoio pedagógico.** Ex: gestos, brincadeiras, dinâmicas, coreografias.

Use movimentos para enriquecer momentos específicos de uma aula ou atividade, complementando assim a informação que está sendo passada de forma verbal ou visual.

✔ **II - Adaptação cinestésica de apoio comportamental.** Ex: marcha para o pátio na hora

do recreio, colocar a mão no ombro do amigo para formar uma fila, levantar a mão ao pedir silêncio na classe.

Associe movimentos, coreografias ou gestos para orientar o comportamento do aluno em situações específicas, onde apenas instruções verbais ou visuais são insuficientes.

✓ **III - Adaptação cinestésica de ajuda pedagógica.** Ex: apontar para uma dica, fazer mímica que ajude a responder.

Adicione ajuda através de gestos, apontamentos ou qualquer outra sinalização com o corpo, que direcione o aluno a acertar ou lembrar da resposta.

Sugestões de adaptações cinestésicas para qualquer aula ou atividade:

Coreografias em geral
Bater palmas
Apontar
Fazer uma careta
Abaixar e levantar
Fazer mímica
Levantar a mão
Marcha
Sinais em geral (LIBRAS)
Fazer uma dancinha
Criar um percurso

Importante: precisa ficar claro para o aluno que determinado movimento corresponde a um conceito que está sendo trabalhado na aula. O objetivo é colaborar no aprendizado e não apenas entreter o aluno, muito embora as aulas ficarão mais divertidas.







Transferência positiva e negativa

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para que o aluno aprenda com base em algo que ela já conheça.

A transferência de aprendizagem é o ato de transportar ou aplicar numa situação conhecimentos, habilidades, métodos, ideais, valores, hábitos e atitudes, adquiridos em outros setores, ou situações de vida (CAMPOS, 1970).

A ideia de ensinar para transferência, segundo Schmidt (2010) envolve não somente a maximização da transferência de uma aprendizagem anterior, mas também a seleção daqueles métodos e formas de organizar a prática, que maximizem a transferência e a generalidade. Ela pode ser estimada como a porcentagem de ganho na tarefa critério que resultou da prática na tarefa de transferência anterior.

Quanto mais similares as aprendizagens, mais podemos transferi-las de uma para outra. Para desenvolver essa transferência, ensinamos a nova, chamando a atenção para a similaridade existente entre essa e a já aprendida.

Se desejamos que uma pessoa com habilidade para ensinar crianças de jardim de infância transfira essa habilidade para estudantes universitários, salientaremos que os últimos lembrarão melhor se observados os princípios da aprendizagem significativa, que funcionaram tão bem com os alunos do jardim de infância.

Se desejamos que um violinista aprenda a tocar violoncelo, desenvolveremos a transferência da habilidade musical, enfatizando os pontos em que os dois instrumentos são semelhantes.

Se um estudante conhecer a base decimal, desenvolveremos a transferência para base binária, enfatizando a similaridade com a aprendizagem anterior de conceitos de valores locais.

Sempre que a transferência da aprendizagem anterior para outra aprendizagem ajuda a nova aprendizagem, chamamos isso de transferência positiva. Esse fator auxilia na retenção da nova aprendizagem.

★ Transferência Positiva

Transferência positiva é um fundamento importante em que se apoiam todos os currículos novos, e que enfatiza o ensino de generalizações mais do que o de fatos. Geralmente, aprender um fato não ajudará você a aprender outro ou dele lembrar-se. As generalizações são importantes por sua ampla aplicabilidade. Conseqüentemente, você pode fazer muitas transferências positivas de alguma generalização.



★ Transferência Negativa

Porém, e quando essa informação anterior nem sempre está associada à uma emoção agradável ou a um conteúdo útil?

Lembrar-se de onde ficam suas roupas nas gavetas de seu guarda roupas antigo não irá ajudar você a memorizar onde ficam suas roupas no seu novo guarda roupas. Ou ainda, experiências infelizes nas aulas de matemática ou língua estrangeira fazem com que adultos hoje não consigam fazer uma conta sem uma calculadora, ou ainda não consigam pronunciar palavras simples em inglês que fazem parte do seu cotidiano, como: software, networking ou cheeseburger.

Sempre que a lembrança de uma aprendizagem interfere em outra, chamamos isso de Transferência Negativa. Para evitar essa indesejável interferência, tornamos certas aprendizagens tão diferentes quanto possível. Quanto mais semelhantes as coisas, mais fazemos transferência de uma para outra.

Se desejamos transferência positiva, ensinamos coisas ao mesmo tempo, enfatizando as semelhanças.

Se desejamos EVITAR transferência negativa, não ensinamos certas coisas ao mesmo tempo e enfatizamos as diferenças.

Transferência positiva por habilidade

A experiência com a habilidade ajuda ou facilita o desempenho da habilidade em um novo contexto ou na aprendizagem de uma nova habilidade.

Aplicando a transferência positiva por habilidade:

✓ I - Sequenciar

Faça um sequenciamento de habilidades a serem aprendidas

✓ II - Ordenar

Crie uma hierarquia do simples para o complexo

✓ III - Treinar

Treine as habilidades básicas/fundamentais antes das habilidades complexas

A ideia é o aluno praticar a habilidade parcial antes de praticar por completo

Exemplo:

Atividade: o aluno escrever seu nome completo (“João Carlos de Souza”)

Sequenciamento de habilidades a serem aprendidas

Escrever a letra J
Escrever a letra O
Escrever a letra A
Escrever a letra C
Escrever a letra R
etc...

Hierarquia do simples para o complexo

Aprender a escrever a letra inicial do nome
Aprender a escrever o primeiro nome
Aprender a escrever o primeiro e segundo nome
Aprender a escrever o primeiro, segundo e terceiro nome.

Transferência positiva por conceito

Quando um conhecimento prévio do aluno ajuda em um novo aprendizado.

I - Pontuar

Identifique no assunto da aula pontos que se relacionam com o conhecimento do aluno

II - Relembrar

Relembre o aluno desses pontos que ele já conhece

III - Parear

Faça um paralelo entre o que ele já conhece e o que você irá ensinar

Exemplo:

Vou ensinar sobre os estados da água: *líquido, sólido e gasoso.*



Pontuar:

Líquido tem relação com bebidas,
sólido tem relação com picolé e
o **gasoso** tem relação com o vapor no banho.

Relembrar:

Líquido: - João, você já bebeu suco de uva? Sim, que legal!

Sólido: - João, você já comeu um picolé de uva? Gostoso, né?

Gasoso: - João, você toma banho com água quente ou fria? Quente, né? Eu também.

Parear:

Líquido: Então João, o suco de uva é feito com água, que está em estado líquido.

Sólido: Você sabia que o picolé de uva também é feito de suco de uva? Só que não dá para beber o picolé, porque a água do picolé está em estado sólido, está congelado.

Gasoso: Quando a água do chuveiro esquenta, ela vira vapor. Esse vapor é a água em estado gasoso.

Aprender novas habilidades ou um novo conceito é mais fácil quando associamos o conteúdo ao conhecimento prévio do aluno. Isso é adaptar para a transferência positiva. Você pode utilizar essa técnica sozinha ou combinada com qualquer outra técnica que veremos no programa.



Anotações



Aprendizagem significativa

O objetivo dessa técnica é fazer o aluno viver uma situação realmente significativa que crie possibilidades de aprendizado.

Já sabemos da importância de atribuir significado a uma atividade através da atitude de “Construir saberes a partir do que o aluno já conhece”.

Precisamos que o aluno entenda para que serve o que está aprendendo. Esse é o máximo em significabilidade. A aprendizagem significativa é uma aprendizagem experiencial.

Devemos propor uma situação onde o aluno consiga resolver um problema onde a solução é o conteúdo a ser aprendido. Assim, quando o aluno chegar na solução, também chegará a conclusão: “É por isso que preciso aprender isso.”

Porém, como operacionalizar isso?

Problematizando.

**Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção**



Paulo Freire

Para tornar os conteúdos mais significativos, podemos adaptá-los para problemas reais que sejam possíveis de serem resolvidos e contenham elementos que nosso aluno já conhece.

Basicamente, o professor cria problemas e depois orienta o aluno a caminhar para a solução.

Como transformar atividades em problemas?

I - Formulação do problema

Reconhecer assuntos em potencial dentro do objetivo educacional.
Levantar conexões com saberes do aluno e definir os espaços do problema
Formular perguntas específicas
Definir e especificar o foco

II - Resolução do problema

Acompanhar as iniciativas a serem desenvolvidas. Toda iniciativa deve ser valorizada, mesmo que não seja a certa:

“você tentou resolver o problema, tentar é um ótimo passo, vamos continuar tentando...”

Incentivar a formulação e teste hipóteses e soluções possíveis.

III - Reflexão

Analisar a atividade e a solução encontrada e refletir sobre o aprendizado. Aqui podemos perguntar: “o que você aprendeu hoje?”

Como deve ser um bom problema

Ser motivador e despertar o interesse do aluno pela sua discussão. Um bom problema deve propor situações sobre as quais o aluno já tenha algum conhecimento prévio. Devem referir-se a situações que os alunos já tenham vivenciado na prática ou em sua própria vida. Uma situação totalmente nova e desconhecida impede a discussão já que o aluno não poderá oferecer qualquer contribuição.

Existem duas formas de criar bons problemas.

1) Crie problemas com uma história (fictícia ou real)

Exemplo 1: atividade para realizar operações de subtração

Uma vez o homem aranha estava lutando contra cinco bandidos (mostre o homem aranha e os cinco bandidos no papel. Você também pode complementar a história com bonecos ou fantoches).

Então ele jogou teia em quatro bandidos (faça um X em apenas quatro bandidos).

O que o homem aranha deveria fazer agora? Deixe o aluno responder. Caso não responda, ou erre, oriente a formulação de uma nova hipótese, até que chegue na resposta. Pergunte também: quantos bandidos faltam jogar a teia?

Caso o aluno não encontre a solução, no mesmo dia, você pode continuar com a atividade no dia seguinte, com essa ou outra roupagem.

Exemplo 2: atividade para classificar tempo verbal em passado e futuro.

Crie uma caixa com dois espaços e nomeie como passado e futuro.

Crie dois cartões com figuras que representam brincadeiras, uma feita ontem com o aluno e outra que será feita amanhã.

Crie dois cartões com as palavras: “nós brincamos ontem”, “nós brincaremos amanhã”.



Mostre para o aluno uma brincadeira que foi realizada ontem (que ele lembre, mostre fotos se necessário). Mostre também uma brincadeira diferente que será realizada amanhã.

Ajude o aluno a decidir quando a brincadeira de ontem aconteceu, se deve ir para a caixa do passado ou futuro.

Apresente os cartões de palavras e leia-os, perguntando ao aluno qual dos cartões representa a brincadeira feita ontem.

O mesmo para a brincadeira de amanhã.

2) Crie problemas com uma situação

Exemplo 1: atividade para realizar operação de subtração

Crie uma lojinha de brincadeira com objetos de verdade. Coloque preço nos objetos.

Dê dinheiro de brincadeira para o aluno. Brinque de lojinha com o aluno, de forma que ele precise realizar cálculos de subtração para conseguir comprar algo na loja.

Porque essa atividade funciona: o aluno gosta de ir a lojinhas, já vive essa experiência.

Exemplo 2: atividade para exercitar a escrita e leitura

Crie uma situação onde você precisa que o aluno leve um bilhete para outro professor, em outra sala.

Dê ao aluno um papel e oriente a escrita do bilhete com a mensagem que você quer. Peça ao aluno para levar o bilhete. Combine antes com a pessoa que irá ler o bilhete, para dar reforço positivo no momento da entrega do bilhete e após a leitura do bilhete.

Adaptar atividades para problemas é uma forma de enriquecer a atividade de significado, além de contribuir para a autonomia e a criatividade.

Reforço Positivo

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para que o aluno aprenda novos comportamentos.

Já vimos que o Educador Criacional Inclusivo pratica a atitude de “recompensar de maneira planejada”, que tem relação com o Reforço Positivo. Aqui iremos instrumentalizar essa atitude que já é natural de muitas pessoas, para que funcione de forma ainda mais poderosa.

Reforço é tudo aquilo que aumenta a probabilidade de um comportamento ocorrer novamente. De fato, o reforço é diferente de pessoa para pessoa, é algo individual, afinal todos temos ordem de prioridade do que é reforçador para nós.

É importante só entregar um reforçador quando o aluno realizar o comportamento esperado, que pode ser:

Olhar nos seus olhos
Sorrir
Dar bom dia
Realizar uma atividade escolar
Escrever no caderno
Sentar na cadeira
Escovar os dentes

Tudo irá depender do objetivo educacional que está sendo trabalhado no momento.

Nunca entregue o reforçador para um aluno que não realizou o comportamento esperado, isso irá destruir todo o trabalho.

Mas como aplicar o reforço positivo em nossas atividades de maneira planejada?

Primeiro passo: seleção de reforçadores

A primeira etapa é descobrir o que é reforçador para seu aluno.

a) Olhe para itens desprezados. Por exemplo, a comida e a bebida (necessidades primárias), ou itens não convencionais, como uma panela, algo que não seja um brinquedo.

b) Observe a criança quando ela está sozinha. O que ela olha, cheira, manuseia, pega?

c) Conduza uma avaliação de preferências. Coloque amostras de itens, um de cada vez, ou vários itens juntos, e veja qual deles a criança escolhe. Então, observar como a criança lida com os itens, o interesse dela nos itens.

d) Identificar novos reforçadores, em vários momentos do dia. Podem ser coisas (sons, cheiros, brinquedos), ações (fazer cócegas, jogar a criança para o alto, balançar a criança) ou locais onde a criança goste de ir.

e) Dica de ouro: compre brinquedos incríveis e guarde-os com você. Use esses brinquedos apenas como reforçador, em momentos adequados.

Após entender o que é reforçador para seu aluno, é importante privar seu aluno de ter acesso a esse reforçador. O reforçador só poderá ser entregue ao aluno após ele realizar o comportamento esperado.

Observação: não é bom o aluno ser privado do reforçador por longos períodos de tempo. Você pode organizar um momento de vez em quando para o aluno ter acesso ao reforçador, de maneira casual, para que o aluno não se acostume a ficar sem esse reforçador por longos períodos.

Segundo passo: crie um esquema de reforço variável

Uma vez que um padrão de comportamento se estabeleça, a ferramenta do reforço variável é muito mais eficaz para mantê-lo.

O importante aqui é “Uma vez que um padrão de comportamento se estabeleça”.

Após você perceber que o aluno já entendeu que ao fazer algo, ganha algo. Começamos a aplicar o esquema de reforço variável. Ora entregamos o reforço, ora não entregamos. Você poderá variar esses intervalos sempre para mais, de forma gradativa.

Exemplo:

Semana 1: realizou o comportamento - aplicou o reforço todas as vezes.

Uma vez que um padrão de comportamento se estabeleça, começo o esquema de reforço variável.

Semana 2: a cada dois comportamentos, entregue o reforço uma vez.
Semana 3: a cada três comportamentos, entregue o reforço uma vez.
Semana 4: a cada quatro comportamentos, entregue o reforço uma vez.

... e assim sucessivamente, até que o reforço não seja necessário. Só aumente o intervalo uma vez que o padrão de comportamento se estabilizou. Você deve definir um novo esquema variável sempre que um padrão de comportamento se estabeleceu.

Não esqueça de entregar o reforço conforme seu esquema. Você pode também orientar a família e professores para dar prosseguimento ao esquema de reforço em casa ou em sala de aula, conforme o esquema.





Nível da primeira aprendizagem

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para que o aluno aprenda algo novo e não esqueça.

Vimos que o Educador Criacional Inclusivo pode aumentar as chances do aluno lembrar dos conteúdos ao praticar a atitude de “exercitar um conteúdo novo massivamente” e também “planejar o quê, quanto tempo e com que frequência algo será ensinado”.

A palavra chave aqui é a repetição. Não tenha medo de repetir. A aprendizagem por repetição é altamente eficaz.

Quando se fala de repetição na aprendizagem, muitas pessoas costumam acreditar que é a mesma coisa que decorar. Porém, são coisas bem diferentes.

Recentes estudos mostram que a melhora do desempenho obtido pela repetição e treino provocam mudanças duradouras no substrato neural e no aspecto emocional permitindo que a ansiedade dê lugar a segurança.

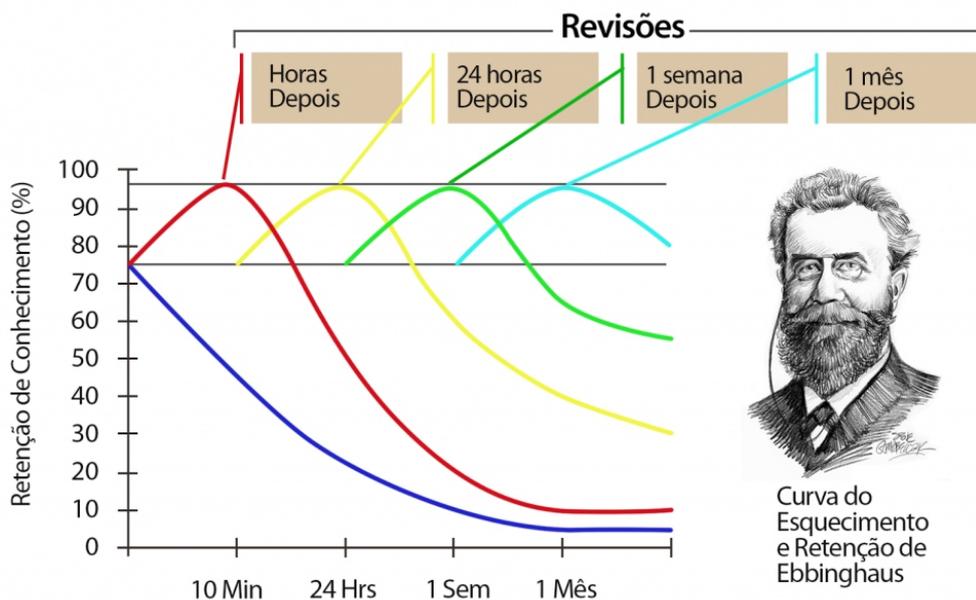
O ensino através de repetição espaçada.

Esse método parte do princípio que uma informação deve ser revisada regularmente. Isso para que fique ancorada permanentemente em nossa memória. No entanto, como as pesquisas indicam, existe um momento ideal para revisar o que aprendemos. Ao revisar muito cedo, perdemos tempo; muito tarde, esquecemos aquilo que aprendemos e temos de reaprender.

O melhor momento para revisar é justamente quando estamos prestes a esquecer a informação aprendida. Já ouviu falar da curva do esquecimento?

Em 1885, Hermann Ebbinghaus apresentou ao mundo a sua teoria sobre a Curva do Esquecimento (Forgetting Curve), que demonstrava graficamente a quantidade de informações que nosso cérebro é capaz de reter ao longo de um dado período de tempo. Até hoje a sua teoria é amplamente empregada no campo do estudo da memória e da aprendizagem por profissionais de todo o mundo.





No caso do nosso primeiro contato com um conteúdo novo, a probabilidade de esquecer esse conteúdo nos primeiros dias é muito alta. Portanto podemos definir um esquema de repetição massiva nos primeiros dias e espaçada nos dias seguintes.

Da mesma forma que criamos um esquema de reforço variável, podemos criar um esquema de repetição espaçada (sim, estou fazendo uma transferência positiva aqui).

Dia 1: aplicou a atividade 5x - acertou a atividade 5x.
 Dia 2: aplicou a atividade 5x - acertou a atividade 5x.
 Dia 3: aplicou a atividade 5x - acertou a atividade 5x.
 Dia 4: aplicou a atividade 5x - acertou a atividade 5x.
 Dia 5: aplicou a atividade 5x - acertou a atividade 5x.

Uma vez que um padrão de acerto se estabeleça, começamos o esquema de repetição espaçada. Dica: é importante o aluno praticar a atividade em casa também nos primeiros dias.

Semana 1: aplicou a atividade 5x - acertou a atividade 5x.
 Semana 2: aplicou a atividade 4x - acertou a atividade 4x.
 Semana 3: aplicou a atividade 3x - acertou a atividade 3x.
 Semana 4: aplicou a atividade 2x - acertou a atividade 2x.
 Semana 5: aplicou a atividade 1x - acertou a atividade 1x.

... e assim sucessivamente. Só aumente o intervalo uma vez que o padrão de acerto se estabilize. Você deve definir um novo esquema de repetição espaçada sempre que um padrão de acerto se estabeleceu. Caso o aluno erre, repita o intervalo por mais um ciclo até que se estabeleça.

Quando os acertos acompanham os intervalos semanais, continuamos a aumentar o tempo, podendo ser por quinzena, mês, bimestre, semestre, ano.

Campo Semântico

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para o aluno compreender melhor uma atividade ou instrução, se sentir acolhido e ter interesse pelo assunto discutido.

As palavras que usamos, tanto no texto como de forma oral, são extremamente poderosas.

Leia as seguintes palavras: quadro, recreio, merenda, caneta, atividade, prova, professor.

Sentiu certa familiaridade? Sim, não é por acaso. São palavras que fazem parte do seu cotidiano. Estamos acostumados com essas palavras, ouvimos essas palavras com frequência.

Agora leia essas palavras: halitose, afebril, cefaleia, dispneia, cisalhamento, isquemia, cloasma.

Sentiu algum desconforto? Você leu exatamente sete palavras da primeira vez e sete palavras da segunda vez, a única diferença é que as primeiras palavras faziam parte do seu campo semântico.

Quando ouvimos ou lemos um conjunto de palavras que fazem parte do nosso campo semântico, fazemos menos esforço cognitivo, nos sentimos acolhidos e até mesmo interessados.

Ao adaptar atividades, procure utilizar palavras que fazem parte do campo semântico do seu aluno.

✓ **O primeiro passo** é definir quais são as palavras do campo semântico do seu aluno. Dê preferência para as palavras que ele fala cotidianamente.

✓ **O segundo passo** é aplicar as palavras na atividade (verbal ou escrita).

Exemplo de campo semântico de um aluno hipotético:

bola, carro, boneco, super homem, pracinha, pátio, escola, amigo, mãe, tia, chocolate.

Exemplo de atividade (sem aplicar o campo semântico acima):

O zoológico de uma cidade foi visitado por 8627 pessoas no sábado e por 11.388 pessoas no domingo. Quantas pessoas visitaram o zoológico neste fim de semana?

Exemplo de atividade adaptada (com campo semântico aplicado):

O super homem comeu 8627 chocolates no pátio da escola e 11.388 chocolates na pracinha. Quantos chocolates o super homem comeu?

Dessa forma diminuimos o esforço cognitivo do aluno, facilitamos a leitura, proporcionamos acolhimento e interesse.

ATIVIDADE

 Identifique pelo menos 10 palavras que fazem parte do campo semântico do seu aluno e poste na comunidade com **#MODULO3 #AULA07**.

Anotações



Superpoder

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para o aluno resolver problemas, criar hipóteses e encarar situações e acontecimentos com novos olhos.

Use isso especialmente quando o aluno diz: “eu não sei”, “eu não consigo”, “não tem jeito”, “não dá para fazer isso”, “não tem solução”.

Vamos empoderar o aluno e estimular a criatividade através de características positivas atribuídas às personagens escolhidas.

Aplicação:

- 1** - Ouça a situação problema que o aluno está vivendo.
- 2** - Organize todos os cartazes no chão e peça para o aluno subir em cada um dos cartazes e resolver a situação em que ele se encontra usando os poderes do personagem. Se o aluno preferir pode ser de apenas um único personagem.
- 3** - Para transformar essa atividade em um momento lúdico, na hora que o aluno sobe no cartaz do personagem que escolheu, antes de encontrar a solução, o aluno diz: “com meu superpoder” e diz a solução com base na forma de pensar e raciocinar do personagem.
- 4** - O educador anota todas as soluções sem qualquer crítica e depois faz uma seleção de soluções junto ao aluno.
- 5** - O educador ajuda o aluno a construir um plano de implementação com ações de forma clara e simples.
- 6** - O educador acompanha a realização das ações do aluno, seus desdobramentos e consequências durante o dia e os encontros que se seguirão.

Instruções para preparação do material:

Abaixo do vídeo da aula estão em PDF os cartazes do tamanho aproximado de uma folha A4, com personagens variados. Escolha até oito personagens que já fazem parte do campo semântico do seu aluno e imprima para realizar a atividade.





Novos Comportamentos

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para o aluno desenvolver autonomia, conseguir decidir o que gostaria de fazer e de fato fazer diante de situações percebidas por ele como difíceis ou temidas.

Aplicação:

- 1** - Identifique a situação problema.
- 2** - Pergunte se o aluno quer encontrar junto com você outras formas de tentar resolver.
- 3** - Apresente as cartas de bons comportamentos e explique que o aluno pode escolher quantos e quais comportamentos quer passar a ter a partir de agora para enfrentar o problema.
- 4** - O educador irá auxiliar no treino de cada novo comportamento escolhido, aplicando as técnicas necessárias para concretização de cada comportamento.
- 5** - Construa um planejamento com o aluno e acompanhe sua realização, seus sentimentos, dúvidas e conseqüências, para intervir se necessário.

Explique os cartões se necessário. As 24 cartas de bons comportamentos estão disponíveis em PDF abaixo da vídeo-aula na plataforma. Imprima e, se possível, plastifique ou passe contact para aumentar a durabilidade.

Material para impressão (colocar em cards)

Cartas de bons comportamentos

- 1** - Pensar na situação e descobrir o que me dá medo ou desconforto.
- 2** - Visualizar eu me saindo muito bem na situação.
- 3** - Respirar calma e tranquilamente, inspirando tranquilidade e expirando confiança.
- 4** - Posicionar com firmeza sobre os dois pés e com ombros retos.
- 5** - Lembrar das vezes que já me sai bem em situações parecidas.
- 6** - Pensar nas minhas principais características positivas que me ajudarão nessa situação.
- 7** - Pensar nas coisas que eu tenho que podem me ajudar nessa situação.
- 8** - Pensar nas pessoas que amo e que estão torcendo por mim.
- 9** - Ensaiar a situação do jeito que eu quero que seja.
- 10** - Imaginar possíveis dificuldades que poderão acontecer na hora e criar possíveis soluções.
- 11** - Sorrir.
- 12** - Falar claramente para a pessoa sobre como me sinto.
- 13** - Pedir ajuda de...
- 14** - Pedir apoio de...
- 15** - Encontrar uma forma de dizer o que pensa e treinar como vai dizer.





Aprendizagem sem erro

O objetivo dessa técnica é ampliar as possibilidades de aprendizado reduzindo as possibilidades de frustração.

Pesquisas científicas apontam que ensinar sem erro aumenta a aprendizagem, enquanto ensinar com erro diminui a aprendizagem.

O erro desanima, tira a motivação do aluno, pois causa frustração.

Sabemos que é importante o aluno aprender a frustração, saber lidar com o sentimento de não conseguir algo. Mas é importante que o nosso foco seja no objetivo educacional do aluno nesse momento. Estamos ensinando o aluno a ter paciência ou a aprender o conteúdo proposto?

Aprender o conteúdo proposto. Mas quando iremos ensinar o aluno a lidar com a frustração? No momento adequado. Quando o aluno deseja algo fora de hora é um bom momento. Por exemplo: quando o aluno quer ir para o pátio, mas está na hora da aula.

Como implementar a aprendizagem sem erro?

I - Evite fazer perguntas abertas que possam levar a erros.

Exemplo: ao invés de mostrar três tintas e pedir que a criança aponte para a amarela (conteúdo novo), apenas entregue a amarela e repita “amarela”, até que o aluno aprenda esse conceito.

II - Ensine desde o princípio apenas as respostas corretas e as sequências de ação apropriadas.

Exemplo: para resolver um problema matemático, teremos que nos sentar ao lado da criança e orientá-la, passo a passo, durante todo o processo, sem dar espaço para os erros. Por meio da repetição da sequência correta, ocorrerá a aprendizagem desejada.

III - É importante prevenir o erro tanto quanto possível, mas, se ele acontecer, teremos que ignorá-lo e focar no procedimento correto.

Essa alternativa é muito eficaz às crianças que apresentam o Transtorno do Espectro Autista (TEA) e, em geral, sempre que quisermos evitar a frustração e a desmotivação da criança.

Outra forma de reduzir o erro é através de níveis de ajuda, que veremos na próxima aula.





Níveis de ajuda

O objetivo dessa técnica é adaptar atividades para ampliar as possibilidades de acerto e diminuir as chances de erro.

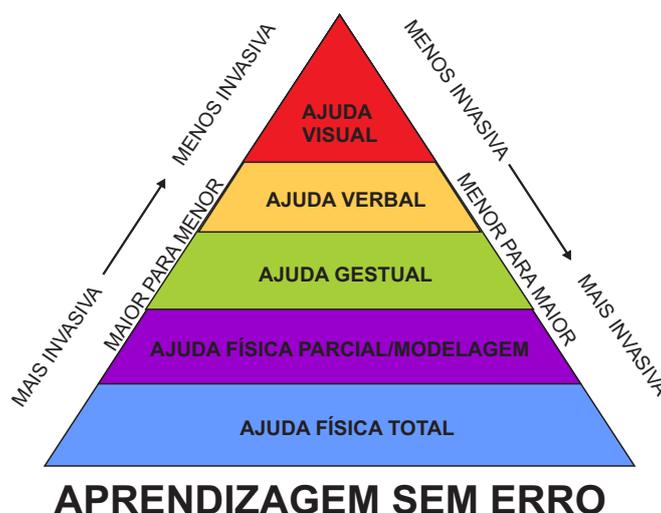
Já vimos que Educadores Criacionais Inclusivos oferecem níveis de ajuda estrategicamente para estimular a autonomia de seus alunos.

Mas como operacionalizar isso?

Sabemos que os tipos de ajuda mais comuns são:

- ✓ ajuda física total;
- ✓ ajuda física parcial ou modelagem;
- ✓ ajuda gestual;
- ✓ ajuda verbal;
- ✓ ajuda visual.

Esses tipos de ajuda são classificados em mais invasivos e menos invasivos, de acordo com a pirâmide abaixo:



Assim, o ensino é repetido, com apresentação e retirada das ajudas, até que a pessoa seja capaz de dominá-lo, avançando para habilidades mais complexas, obedecendo-se três critérios:

- Ajuda apenas no que for necessário;
- Nível de ajuda menos diretivo possível;
- Retirada gradual da ajuda.

Da mesma forma que retiramos gradualmente um reforço, ou aumentamos os espaçamentos das repetições, também podemos retirar gradualmente a ajuda.



Primeiro passo: seleção do tipo de ajuda

A primeira etapa é descobrir qual o tipo de ajuda mais indicado para o aluno nesse momento, para essa atividade.

Entregue a atividade para o aluno, caso ele não consiga realizar, ofereça ajuda física total.

Tente novamente com a atividade, caso ele não consiga realizar, ofereça ajuda física parcial. Se mesmo assim ele não conseguir, volte com a ajuda física total na próxima tentativa até que o aluno aprenda.

Segundo passo: crie um esquema de retirada de ajuda

Uma vez que um padrão de acertos se estabeleça, diminua o nível da ajuda gradualmente.

O importante aqui é “Uma vez que um padrão de acertos se estabeleça”.

Após você perceber que o aluno já aprendeu com a ajuda atual. Começamos a aplicar o esquema de retirada da ajuda, diminuindo o nível da ajuda de forma gradativa.

Exemplo:

Semana 1: realizou a atividade com ajuda física total.

Uma vez que o aluno aprendeu, começamos o esquema de retirada da ajuda.

Semana 2: realizou a atividade com ajuda física parcial, sem erros.

Semana 3: realizou a atividade com ajuda gestual, sem erros.

Semana 4: realizou a atividade com ajuda verbal, sem erros.

Semana 5: realizou a atividade com ajuda visual, sem erros.

Semana 6: realizou a atividade sem ajuda, sem erros.

Só diminua o nível de ajuda caso o aluno não apresente erros. O aluno até pode errar uma vez ou outra, ocasionalmente, mas não pode ser frequente. Se for frequente, o nível de ajuda deve subir.

Essa é uma poderosa técnica também baseada em análise do comportamento e pode ser aplicada a qualquer objetivo educacional que o aluno for trabalhar.

Quando e como usar dicas visuais

Dê dicas visuais para tudo, isso pode beneficiar a maioria dos alunos, especialmente os diagnosticados com TEA.





No livro *Thinking In Pictures*, ainda sem tradução para o português, Temple Grandin conta a dificuldade que possui em entender conceitos abstratos e que seus pensamentos e memórias são formados por associação de imagens. Ela salienta que grande parte das pessoas com autismo pensam desta forma.

Dicas visuais são primordiais para criar conceitos, explicar fatos e, em especial, instaurar novas rotinas, devido ao apego que possuem por padrões restritos e repetitivos de comportamento.

Quando você perceber que o aluno não está entendendo as instruções verbais, use imagens.

Você pode usar imagens em todas as atividades, no quadro de rotina, na hora das refeições, na hora de escovar os dentes, no pátio, na entrada e na saída.

Essas imagens podem ser figuras, mas funcionam melhor com fotos da própria criança e sua rotina.

Exemplo de cartaz para colocar na porta de casa, que usa ajuda visual:



Caderno Interativo

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades para que o aluno participe ativamente da construção do seu conhecimento.

Sabemos que o Educador Criacional Inclusivo tem a atitude de fazer o aluno protagonista do próprio aprendizado.

Nada consegue envolver tanto a participação e autonomia do aluno quanto o caderno interativo. Aqui ele literalmente constrói seu aprendizado.

Com a adaptação de atividades através do caderno interativo os alunos demonstram, enquanto fazem a montagem, exatamente o que já sabem e o que precisam ainda saber. Há real interação entre aluno/professor, aluno/aluno e aluno/caderno.

Vai muito além de cola, recorte e colagem.

Enquanto resolvem as atividades propostas pelo caderno, que costumam ser variadas, o professor nota com evidência o tipo de compreensão que cada aluno tem e a construção de novas aprendizagens aparece de um modo que seria impossível de outra forma. Nesse momento é fundamental que o professor acompanhe o aluno lado a lado, como o professor de apoio, por exemplo.

★ O que é o Caderno Interativo?

Consiste em um tipo de atividade de papel que é interativa ou móvel. Podem ser bolsos, abas, rolandores, entre outros. Esse componente interativo ou móvel é que pode ser motivante! Em um primeiro olhar, você pode pensar que foi apenas uma atividade do tipo recorte e cole, mas não se engane, esse tipo de atividade em si é perfeita para referência por todo o ano letivo. Elas conseguem fazer literalmente com que o aluno interaja com o papel.

★ Estímulo ao estudo e socialização

O caderno interativo é um ótimo recurso para o estudo em duplas, o que leva à interação com os colegas. Por conter abas e recursos que “escondem” respostas, pode ser usado para desafios entre colegas, por exemplo. Um colega escolhe uma das abas e desafia o outro a responder. Eles podem verificar na hora a resposta, apenas levantando a aba!

★ Portfólio

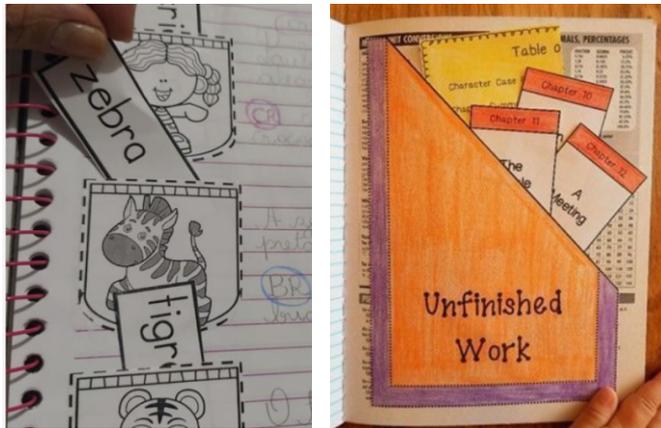
O caderno interativo traz ainda a possibilidade de usar portfólio do aluno em conselhos, reunião com pais e muito mais! Ele é objetivo e claro no que o aluno aprendeu, não deixando dúvidas sobre suas habilidades e aprendizagens.

Como implementar o caderno interativo

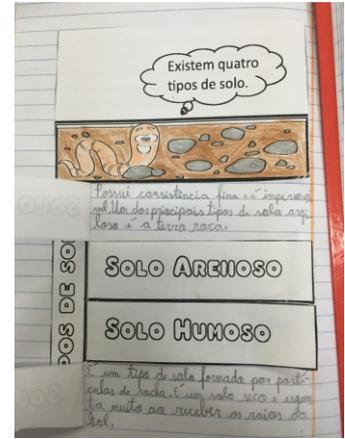
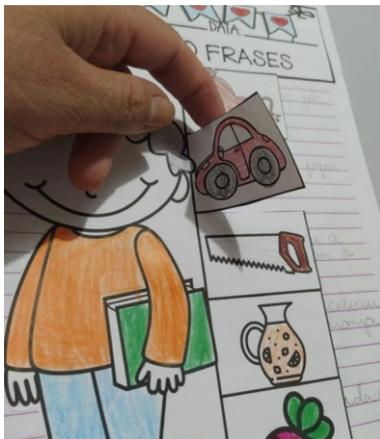
I - Tenha um repertório de componentes

O caderno interativo é organizado por componentes, que podem ser:

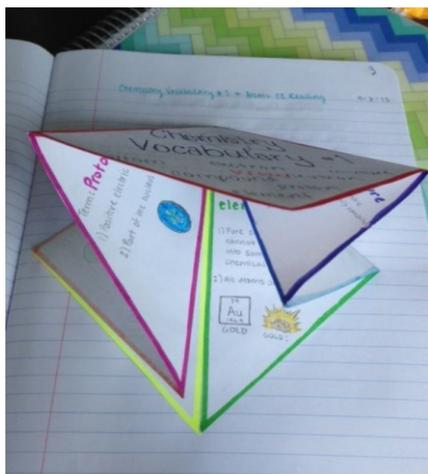
Bolsos de vários tipos



Abas simples ou compostas de vários tipos



Dobraduras de vários tipos



A criatividade é o limite para criar novos componentes para o caderno interativo.

II - O aluno que constrói

O aluno precisa participar da maioria das etapas de construção, todas se possível. Quanto mais o aluno participa, maior será o significado e a autorresponsabilidade.

Caso o aluno não consiga realizar todas as etapas, desde o recorte até a colagem e finalização, ofereça ajuda. Mas lembre-se: não ajude o aluno a fazer algo que ele consegue fazer sozinho.

Você também pode oferecer ajuda através da modelagem: construa o seu caderno interativo ao lado do aluno, de forma pausada e explicativa, para que o aluno acompanhe você e copie seus movimentos.

III - Revise

O objetivo do caderno interativo é, além de proporcionar uma excelente experiência de envolvimento, possibilitar que o aluno recorde de conteúdos passados. Sempre que possível, revise o conteúdo junto com o aluno. Peça para o aluno apresentar o conteúdo para colegas e familiares. Você também pode criar atividades onde o aluno usará seu caderno como consulta. Dessa forma criamos o hábito de estudar.

ATIVIDADE



Crie um componente simples de caderno interativo (abas, dobraduras ou bolsos) para um conteúdo específico de uma disciplina de 6º ano (ciências, geografia, inglês, história, matemática ou português). Cole em um caderno antigo e finalize com as informações e **cores**, se for o caso. Poste a foto na comunidade com **#MODULO3 #AULA12**





Checkup de Atividades

O objetivo dessa técnica é criar possibilidades de aprendizado descomplicando uma tarefa difícil em pequenas partes simples.

Sempre que o aluno não conseguir realizar uma atividade, podemos aplicar essa técnica. Até mesmo antes do aluno realizar a atividade, se for percebido que pode estar acima da capacidade atual dele.

Essa é uma das técnicas mais poderosas do programa, baseada em análise de tarefas. É extremamente útil se você deseja diminuir as chances de erro.

Consiste em:

1º LISTE: analise cuidadosamente e liste as possíveis barreiras com olhar crítico.

2º ADAPTE: para cada barreira listada, proponha uma adaptação.

3ª DESMEMBRE: nada de economizar papel, cada questão deve estar isolada e ter um único objetivo.

Vamos ao exemplo:

★ 1º FASE: LISTE

O objetivo aqui é listar todas as possíveis barreiras na atividade.

Um exemplo de questão na atividade:

Observe os verbos acima destacados e assinale o tempo em que estão:

() passado () presente () futuro

Para cada palavra, frase ou expressão, faça a pergunta:

“Será que meu aluno irá entender isso?”

Possíveis perguntas de acordo com o exemplo:

- O aluno sabe o que são verbos?
- O aluno consegue identificar os verbos destacados?
- O aluno sabe o significado dos verbos destacados?
- O aluno consegue assinalar?
- O aluno sabe o que é tempo verbal?
- O aluno sabe o que é passado, presente e futuro?



★ 2ª FASE: ADAPTE

Para cada ponto listado acima que aparenta ser um desafio, faça uma adaptação usando alguma das técnicas que vimos no programa:

Leitura fácil
Ajuda visual
Campo semântico
Aprendizagem sem erro
Caderno interativo
Transferência positiva
Aprendizagem significativa (problematizar)
Escrita previsível
Ludificar
Fabular, entre outras.

Por exemplo (de acordo com as perguntas realizadas acima):

O aluno sabe o que são verbos?

Se sim, prosseguimos. Se não, a atividade não faz sentido. O aluno precisa aprender sobre verbos.

O aluno consegue identificar os verbos destacados?

Se sim, prosseguimos. Se não, o que podemos fazer para que os verbos fiquem com maior destaque? Aumentar tamanho, contraste, cor, alguma ajuda visual.

O aluno sabe o significado dos verbos destacados?

Se sim, prosseguimos. Se não, o que podemos fazer para que o aluno entenda o significado dos verbos? Podemos:

Substituí-los por palavras do campo semântico do aluno (já que o objetivo não é necessariamente ampliar o vocabulário, mas sim identificar o tempo verbal),

Criar um dicionário ilustrado, alguma ajuda visual, mostrar um vídeo da ação acontecendo (adaptação para aprendizagem visual)

Mimicar a ação acontecendo (adaptação para aprendizagem cinestésica)

Reproduzir um som da ação acontecendo (adaptação para aprendizagem auditiva).

O aluno consegue assinalar?

Se sim, prosseguimos. Se não, podemos usar um recurso de tecnologia assistiva (acionador, boardmaker, letmetalk, falae), qualquer outra coisa que substitua a ação de assinalar por outra alcançável pelo aluno: carimbar com o dedo, “responder sim ou não quando apontado uma opção”, entre outras.

O aluno sabe o que é tempo verbal?

Se sim, prosseguimos. Se não, a atividade não faz sentido. O aluno precisa aprender sobre “tempo verbal”.

O aluno sabe o que é passado, presente e futuro?

Se sim, prosseguimos. Se não, a atividade não faz sentido. O aluno precisa aprender sobre passado, presente e futuro.

★ 3ª FASE: DESMEMBRE

Divida a atividade nas menores partes possíveis. É comum atividades entregues em folha serem carregadas de questões. Muitos professores fazem isso para aproveitar o espaço na folha. Porém fazendo isso corremos o risco de confundir o aluno com excesso de informação. Use papel à vontade.

Para a questão anterior no exemplo, poderíamos perguntar: “preciso apresentar vários verbos de uma só vez obrigatoriamente ou posso apresentar um de cada vez?”.

Aplique o checkup de atividades sempre que possível.





Fabular

Contar histórias funciona muito bem. Nada melhor do que transformar uma aula em uma história. Essa é uma poderosa adaptação. Mas você não precisa ser um roteirista de Hollywood para criar sua própria história.

Para transformar conteúdos do currículo em histórias envolventes, vou te apresentar a técnica Fabular.

Ela tem três passos.

Passo 1: encontre um problema
Passo 2: crie a história baseada em três atos
Passo 3: o formato da história

Vamos à implementação.

Passo 1: encontre um problema

Boas histórias possuem bons problemas para serem resolvidos. Transformar o conteúdo a ser ensinado em um problema é o primeiro passo. Vimos na aula 4 que criar problemas torna a aprendizagem mais significativa e podemos fazer isso com a técnica de problematizar.

Passo 2: crie a história baseada em três atos

Uma das formas mais fáceis e eficazes de organizar uma história é a estrutura de três de atos, que consiste na criação de três desastres.

Vamos aos atos.

1ª ATO: *o personagem e o problema são apresentados*

Um quarto da história deve acontecer aqui, onde o personagem é apresentado, algo pessoal sobre ele é revelado e termina com algum problema ou desastre. (problema 1)

2ª ATO: *o conflito*

Metade da história acontece aqui.

Se o problema que encerra o primeiro ato parecia grande, agora o problema aumenta. (problema 2)

Antes do ato terminar, acontece um problema ainda maior. (problema 3)



3ª ATO: a resolução

Aqui o personagem consegue resolver o problema. (problema 3 resolvido)

Você pode optar por três tipos de finais.

Final Feliz: quando os personagens são bem sucedidos em seu objetivo.

Final Infeliz: os personagens falham no objetivo.

Final Agridoce: os personagens são bem sucedidos mas algo ruim acontece, ou eles não têm sucesso mas algo de bom acontece.

Lembre-se de reforçar a mensagem ao final da história, ou seja, a moral da história.

Passo 3: o formato da história

Sua história não precisa ser um livro tradicional. Seguem algumas opções:

De forma oral: a forma mais antiga de contar histórias ainda funciona, mas lembre-se que podem ser utilizados sons, músicas, objetos concretos, aromas, imagens, entre outros elementos para enriquecer a experiência.

Livro sensorial: geralmente livros de feltro com partes móveis/soltas onde o aluno poderá interagir.

Livro sanfona: imagine abrir um livro sanfona diante do seu aluno, com páginas interligadas criando uma grande sanfona em cima da mesa.

Fantoches: nada mais lúdico do que os personagens serem fantoches. Existem vários tipos: de dedo, de palito, de sombras (teatro de sombras), marionetes, entre outros.

Teatralizar: você pode encenar sua história, interpretar o personagem ou escalar uma outra pessoa para esse papel. Usar fantasias, perucas, pinturas faciais, entre outras opções para enriquecer.

Digitalizar: com ferramentas digitais é possível contar boas histórias, você pode até usar o power point para criar a sua, adicionando voz e efeitos sonoros. (Dica: confira o episódio 01 e 03 da série Tecnologia na Inclusão)

Quanto mais estímulos sensoriais o aluno receber durante a contação de história (visual, auditivo e cinestésico), maiores serão as possibilidades de aprendizado.

Dica: para estímulos cinestésicos você pode pedir para o aluno realizar ações durante a contação. Por exemplo, se o personagem pulou, o aluno pode “pular como o personagem”.

Essa é a técnica Fabular.



Musicalizar

Músicas fazem parte de nossas vidas e seu aluno pode gostar muito delas. Se for o caso, vamos usar isso a nosso favor para criar possibilidades de aprendizado com a técnica Musicalizar.

Você não precisa ser um músico ou compositor para criar e cantar suas próprias músicas, pois vamos modelar músicas conhecidas, que funcionam, adaptando a mensagem da música para o conteúdo que queremos ensinar.

Faremos paródias de músicas conhecidas, mas paródias com objetivos educacionais.

Então vamos Musicalizar.

Passo 1: resuma o conteúdo que será adaptado.

O conteúdo precisa fazer sentido e ser curto. A mensagem que queremos transmitir precisa ser clara e descomplicada. Pense que o aluno, de posse desse resumo, conseguirá responder às principais perguntas de uma prova. Veja esse conteúdo como uma “cola”.

Por exemplo:

Tema: os paralelos e meridianos (geografia)

Paralelos e Meridianos são linhas imaginárias para definir pontos da Terra no mapa. Paralelos são todas as linhas horizontais. Meridianos são todas as linhas verticais.

Existem paralelos que são especiais. Um deles é a Linha do Equador, que divide a terra entre o hemisfério norte e o hemisfério sul. Outros paralelos especiais são o Trópico de Câncer, localizado acima, ao norte, e o Trópico de Capricórnio, localizado abaixo, ao sul.

Ainda mais acima, ao norte temos um paralelo chamado círculo polar ártico, que fica perto do polo norte.

Ainda mais abaixo, ao sul temos um paralelo chamado círculo polar antártico, que fica perto do polo sul.

Existe também um meridiano especial, que fica no centro e é chamado de Meridiano de Greenwich, que divide a terra em 2 partes, à direita o hemisfério leste ou oriental, e à esquerda o hemisfério oeste ou ocidental.

Esse resumo poderia ser mais completo ou mais simples, vai depender do objetivo educacional do aluno.

Passo 2: escolha uma música conhecida pelo aluno

O aluno precisa conhecer a música. Caso ele não conheça muitas músicas, use uma música atual e popular, que está na “boca do povo”, ou use uma música que os familiares do aluno (ou vizinhos) ouvem com frequência. O importante é que a melodia já esteja na mente dele, de forma direta ou indireta. Isso é importante para que o aluno faça uma transferência positiva de uma melodia que já aprendeu. Exemplo: gostando ou não do estilo, concordando ou não com a letra, você provavelmente lembra do ritmo: “ai se eu te pego, ai ai se eu te pego”, do Michel Teló.

Você também pode optar por músicas infantis tradicionais, mas apenas se o seu aluno estiver na faixa etária adequada, não queremos infantilizar.

Agora você precisa da letra dessa música. Você consegue facilmente isso pesquisando o nome da música no google + a palavra “letra”. Ex: “facil letra”, você encontrará a letra da música Fácil, do JotaQuest.

Passo 3: adaptação

É aqui o grande desafio, que pode fazer você levar algumas horas, mas vale a pena pois você economizará muitas aulas e explicações repetidas.

Substitua a letra da música pela letra do conteúdo do seu resumo. Faça as adaptações necessárias para que a rima continue acontecendo.

Coloque a música para tocar sempre que necessário. A cada verso adaptado, valide cantando para ver se faz sentido e se combina com a melodia.

Uma dica é pedir a colaboração de toda a turma para fazer a composição. Quanto mais gente, melhor.

Você não precisa chegar no resultado final no mesmo dia, isso pode acontecer em etapas. Na verdade esse pode ser um projeto a ser trabalhado pela turma durante toda semana, que vale uma apresentação ao final, que com certeza arrancará lágrimas de emoção da sua plateia.

O importante é entender que vale muito a pena e o resultado é algo incrível que poderá ser usado por vários anos.





Adaptação por Mnemônicos

Mnemônico é um conjunto de técnicas utilizadas para auxiliar o processo de memorização. Consiste na elaboração de suportes como os esquemas, gráficos, símbolos, palavras ou frases relacionadas com o assunto que se pretende memorizar.

Para criar mnemônicos podemos utilizar acrósticos, acrônimos ou encadeamentos de sequências.

Está comprovado que a memória humana armazena informações com mais facilidade quando estas são associadas às sequências organizadas e simples que vão ajudar a gravar eficazmente os dados.

A palavra chave aqui é associação. Mnemônicos são associações. Lembre que fazer associações com coisas que o aluno já conhece e gosta, pode gerar transferência positiva.

Os mnemônicos podem ser criados livremente, desde que façam sentido para quem memoriza. Caso seja uma sequência complicada, o resultado não será eficaz.

O estudo da Psychological Science in the Public Interest mostrou que os mnemônicos só são efetivos quando as palavras-chaves são importantes (possuem significado) e quando o material estudado inclui palavras-chaves fáceis de memorizar.

Assuntos que não se adaptam bem à geração de palavras-chaves não conseguirão ser bem aprendidos com o uso de mnemônicos.

Qual o risco de usar?

Utilizar-se destas técnicas é bem diferente de decorar. Decorar é ficar repetindo várias vezes algo que não tem significado e que não se compreendeu e, portanto, há um rápido esquecimento. Já na utilização das técnicas mnemônicas a informação é guardada sem esforço porque o cérebro entendeu a nova informação como complemento de uma informação que ele já tinha.

Não há risco em utilizar esta técnica, mas ela deve estar associada à compreensão do conteúdo e este deve ser significativo para a vida do aluno.

1º Passo: resuma

Assim como na técnica Musicalizar, o primeiro passo é realizar um resumo conciso do que precisamos que o aluno saiba. Depois partimos para adaptação.



2º Passo: formato e adaptação

São vários os formatos tradicionais (acrônimos, acrósticos) e você ainda pode improvisar. Seguem alguns exemplos para inspirar você.

Positivismo (*sociologia*)

Principais idealizadores: Comte e Mill

Oposição à Idade Média

Surgiu como desenvolvimento sociológico do Iluminismo

Interpretação das Ciências associadas ao conhecimento da ética

Teoria só é correta se comprovada pelo método científico

Ideia-chave: lei dos três estados

Verdadeira racionalidade na religião

Influenciou o Brasil

Simpático, real, certo, útil, preciso, orgânico

Metafísico

Opõem-se ao idealismo e ao realismo

Fórmula de Física:

"*Vou voar mais alto*" para $V = V_0 + at$, a função horária do Movimento Retilíneo Uniformemente Variável

Nomes dos planetas (ciências):

"*Meu Velho Tio Me Jurou Ser Um Netuniano*»

para **Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno.**

Doenças causadas por bactérias:

"*Todo Mundo Sofre Com Pequenas e Grandes Doenças*" para

Tétano, Meningite, Sífilis, Cólera, Pneumonia, Gonorreia, Difteria.

Uma situação de crase:

Vou "a" e volto "da" crase há!

Vou "a" e volto "de", crase pra quê?!

Ex: "Vou à Capela»

Se "Vou a Capela e volta da Capela", crase há!

Ex: "Vou a Recife»

Se "Vou a Recife e volto de Recife, crase pra quê?!"



Quais as cinco maiores economias do mundo?

Vamos dizer que você precise memorizar quais são as cinco maiores economias do mundo por ordem de tamanho.

Para facilitar pode memorizar a frase “*Esta Cidade Já Amanheceu Rindo*”. A primeira letra de cada palavra dessa frase corresponde a primeira letra de cada país:

- 1º – Estados Unidos
- 2º – China
- 3º – Japão
- 4º – Alemanha
- 5º – Reino Unido.

Fórmula de física de variação de calor de um corpo:

($Q = M.C.T$), com “Qui MaCeTe”

Conjunções Adversativas (portugues):

“TOME NO COPO»

Todavia
Mas
Entretanto

NO entanto

Contudo
Porém

“TOME NO COPO»



Você também pode associar a figuras e histórias, por exemplo: 🏹

Os mnemônicos podem ser usados com nossos alunos e até com nós mesmos para estudarmos nossos assuntos. Dê uma conferida nesse vídeo do professor Romário Falci, que usa mnemônicos para ensinar sobre Piaget, Vygotsky e Wallon, o tripé da psicologia na educação muito pedido em concursos públicos para professor. É muito instrucional e também divertido.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=zIeRRhbHCV8>

Leitura Fácil

Ler pode ser muito desafiador para algumas pessoas. Principalmente quando o texto não colabora.

Disponibilizar informações através de uma linguagem simples e com imagens facilita a compreensão para pessoas que têm dificuldade para ler e escrever.

Para atividades impressas que já são visuais, é possível melhorá-las através de cinco princípios:

★ I - Contraste

Dê destaque ao que deve chamar a atenção. O aumento do contraste é uma dica para onde o olho do aluno deve ir e prestar atenção.

★ II - Repetição

Crie consistência repetindo alguns elementos. Isso é muito útil em atividades com várias questões. Quando as questões seguem o mesmo padrão de repetição, a leitura fica mais fácil, pois os olhos já sabem onde encontrar as próximas questões.

★ III - Alinhamento

Defina o processo de leitura do observador. Tão importante quanto repetir um padrão, é repeti-lo de forma alinhada. Textos, parágrafos, questões ou imagens desalinhadas prejudicam a leitura. Escolha uma forma de alinhar e mantenha, preferencialmente à esquerda.

★ IV - Proximidade

Faça grupos com elementos que se relacionam e afaste elementos que não fazem parte do mesmo grupo. Isso ajuda o aluno a deduzir que as ideias têm relação, quando os elementos estão próximos e são distintas quando os elementos estão afastados.

★ V - Minimalismo

Utilize o mínimo possível de informação para cada tarefa. Espaços em branco são necessários para dar clareza. O minimalismo não só deixa a mente mais calma e relaxada, como também dá tranquilidade visual para a atividade. A última coisa que queremos é deixar o aluno ansioso ou confuso.

Exemplo 1:

Antes

Escola: _____
 Data: _____ Turma: _____ **SOESCOLA.COM**
 Aluno: _____

Atividade de Língua Portuguesa

Os dois amigos

Dois amigos apaixonados por futebol **combinaram** que, quando um deles morresse, voltaria a Terra para falar se lá em cima tem futebol.
 Uma semana depois um deles **morreu** e, cumprindo com o combinado, ele **voltou** e **afirmou**:

- Eu tenho uma notícia boa e uma má. Qual você quer primeiro?
 O outro, animado, **respondeu**:
 - A boa.
 O amigo então disse:
 - Lá no céu tem futebol sim.
 O amigo, feliz da vida, então **perguntou**:
 - E a ruim qual é?
 Ele **respondeu**:
 - Você foi convocado para jogar nesse domingo.

1. Observe os verbos destacados e assinale em que tempo eles estão?
 () passado () presente () futuro

2. Em seu caderno reescreva o texto, passando os verbos para o *presente*.

3. Complete as frases, usando junções os verbos que estão entre parênteses:

a) Marina e Sérgio ontem _____ de patins. (andaram ou andarão?)
 b) Amanhã os dois grupos de amigos _____ na piscina do clube. (nadarão ou nadaram?)
 c) Os pais de Clara ontem _____ vão sair de férias. (comentaram ou comentarão?)
 d) Viviane e Douglas _____ no calçadão da praia. (correrão ou correram?)

4. Crie uma frase para cada verbo indicado abaixo. Preste atenção se o fato já aconteceu (passado) ou se ainda irá acontecer (futuro).
 a) Jogaram b) Jogarão c) Faltaram d) Faltarão

Excesso de informação, sem contraste.
 Nada na folha 'salta aos olhos'.

Depois

Escola: _____
 Data: _____ Turma: _____
 Aluno: _____

Atividade de Língua Portuguesa

Os dois amigos

Dois amigos apaixonados por futebol **combinaram** que, quando um deles morresse, voltaria a Terra para falar se lá em cima tem futebol.
 Uma semana depois um deles morreu e, cumprindo com o combinado, ele **voltou** e **afirmou**:

- Eu tenho uma notícia boa e uma má. Qual você quer primeiro?
 O outro, animado, **respondeu**:
 - A boa.
 O amigo então disse:
 - Lá no céu tem futebol sim.
 O amigo, feliz da vida, então **perguntou**:
 - E a ruim qual é?
 Ele **respondeu**:
 - Você foi convocado para jogar nesse domingo.

1. Observe os verbos destacados e assinale em que tempo eles estão?
 () passado
 () presente
 () futuro

Foi aplicado minimalismo, contraste e alinhamento.
 O texto, o título, as palavras em destaque e a atividade ficam em evidência.

Exemplo 2:

Antes

Escola: _____
 Data: _____ Turma: _____ **SOESCOLA.COM**
 Aluno: _____

Atividade de Língua Portuguesa

Os dois amigos

Dois amigos apaixonados por futebol **combinaram** que, quando um deles morresse, voltaria a Terra para falar se lá em cima tem futebol.
 Uma semana depois um deles **morreu** e, cumprindo com o combinado, ele **voltou** e **afirmou**:

- Eu tenho uma notícia boa e uma má. Qual você quer primeiro?
 O outro, animado, **respondeu**:
 - A boa.
 O amigo então disse:
 - Lá no céu tem futebol sim.
 O amigo, feliz da vida, então **perguntou**:
 - E a ruim qual é?
 Ele **respondeu**:
 - Você foi convocado para jogar nesse domingo.

1. Observe os verbos destacados e assinale em que tempo eles estão?
 () passado () presente () futuro

2. Em seu caderno reescreva o texto, passando os verbos para o *presente*.

3. Complete as frases, usando junções os verbos que estão entre parênteses:

a) Marina e Sérgio ontem _____ de patins. (andaram ou andarão?)
 b) Amanhã os dois grupos de amigos _____ na piscina do clube. (nadarão ou nadaram?)
 c) Os pais de Clara ontem _____ vão sair de férias. (comentaram ou comentarão?)
 d) Viviane e Douglas _____ no calçadão da praia. (correrão ou correram?)

4. Crie uma frase para cada verbo indicado abaixo. Preste atenção se o fato já aconteceu (passado) ou se ainda irá acontecer (futuro).
 a) Jogaram b) Jogarão c) Faltaram d) Faltarão

Excesso de informação, sem contraste.
 Nada na folha 'salta aos olhos'.

Depois

Escola: _____
 Data: _____ Turma: _____
 Aluno: _____

Atividade de Língua Portuguesa

3 Complete as frases, usando um dos verbos que está no quadro

a) Mariana e Sérgio ontem _____ de patins.

b) Amanhã os dois grupos de amigos _____ na piscina do clube.

c) Os pais de Clara ontem _____ vão sair de férias.

d) Viviane e Douglas _____ no calçadão da praia.

Foi aplicado minimalismo, proximidade, repetição e alinhamento.
 As alternativas foram aproximadas e alinhadas, orientando o fluxo de leitura.





Ludificar

Sabemos que jogos e brincadeiras são indiscutivelmente formas maravilhosas de ensinar e aprender. Muitos autores defendem o uso de jogos como ferramenta pedagógica.

O objetivo da técnica Ludificar é transformar uma atividade escolar em jogo, para o aluno literalmente aprender brincando.

Todos os jogos possuem três aspectos.

★ **A estética**

É a aparência do jogo. Os sons, imagens, personagens, cenários. Aqui deixamos o jogo atraente aos olhos do aluno. Podemos ou não inserir elementos visuais do objetivo educacional aqui.

★ **A mecânica**

A forma como o aluno jogará o jogo. Precisa ser envolvente e acessível ao aluno. Existem muitos modelos de mecânica de jogos e veremos alguns aqui. É importante associar a mecânica do jogo ao objetivo educacional.

★ **A história**

É o contexto do jogo. O que motiva o jogo a ser jogado deve ficar claro na história. Você pode usar a técnica Fabular para criar sua história e usar o jogo para ajudar a solucionar o problema. Existem jogos sem histórias, mas quando uma história está envolvida o jogo fica mais atrativo.

★ **Exemplos de mecânica de jogos**

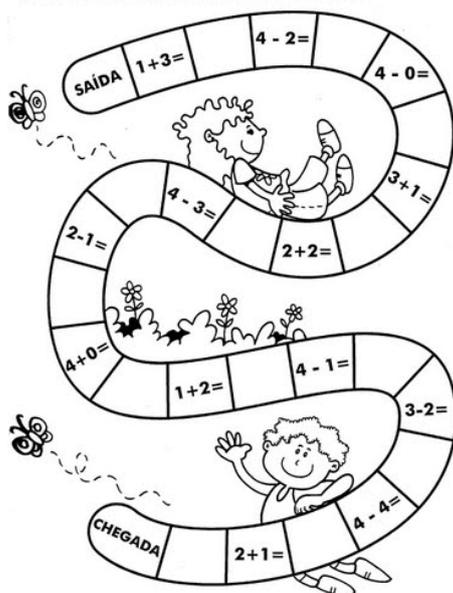
Veremos agora alguns exemplos de mecânica de jogos para você utilizar nas suas atividades.

★ **Mecânica do jogo de trilha de tabuleiro**

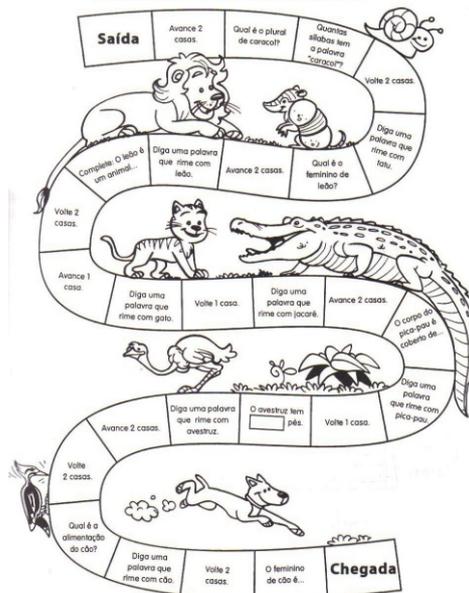
Uma das mecânicas mais fáceis de adaptar é a dos jogos de trilha de tabuleiro. Pode ser individual ou em grupo. O aluno possui um peão que deve chegar ao final da trilha. Os movimentos podem ser através de dados, roleta, sorteio, entre outros.



① Resolva os fatos e coloque os resultados no caminho abaixo.



TRILHA DOS ANIMAIS



Disponibilizamos uma trilha de tabuleiro vazia para você usar em várias situações, disponível em PDF na plataforma, junto a aula 18.

★ Mecânica do jogo da memória

No jogo da memória, o aluno precisa encontrar o par correspondente. A dica é que esse par nem sempre precisa ser igual, mas trazer em si uma informação que complemente o aprendizado.

No exemplo a seguir, o par é formado por “cidade capital” e os “estado”, dessa forma o jogo vai além do trabalho da memória, pois também trabalha a associação capital-estado.

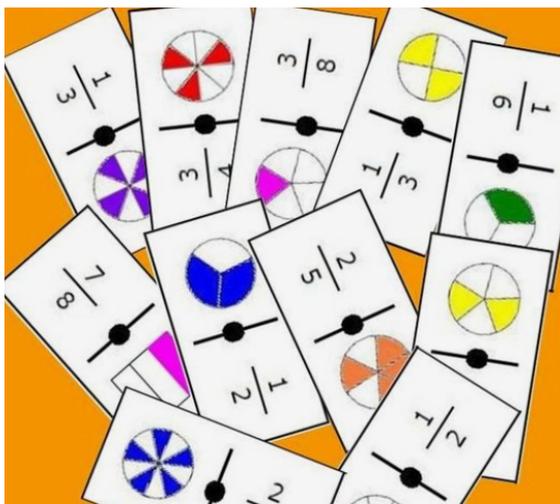


São 65 cartas com os Estados, Capitais, Distrito Federal e Regiões do Brasil.

Você pode usar essa mecânica de jogo para fazer vários tipos de associações, útil para praticamente todas as disciplinas.

★ Mecânica do dominó

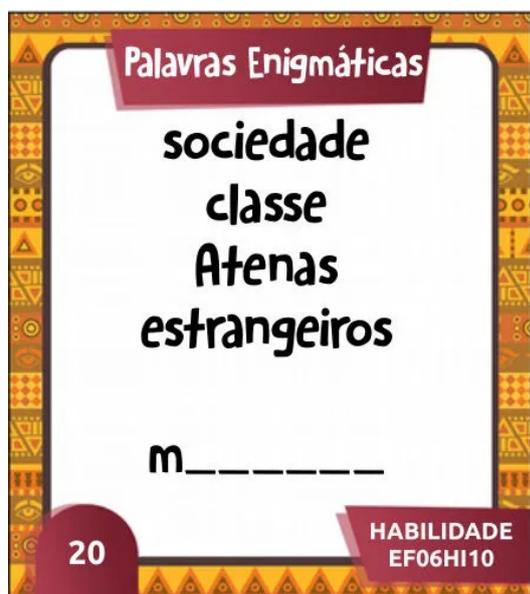
Da mesma forma que o jogo da memória permite associação, o dominó também, de forma ainda mais clara, exigindo um menor esforço pois o jogador não precisa memorizar a posição das cartas além de fazer as associações.



★ Mecânica do Perguntas e Respostas (Show do Milhão)

Consiste basicamente em entregar ao aluno uma pergunta aleatória sobre o objetivo educacional e oferecer alternativas para resposta ou algum nível de ajuda ou dicas. O aluno que acertar, soma ponto e o que errar não soma. Pode ser feito com duplas, equipes, ter momentos onde é possível pedir ajuda a colegas que possuem materiais de consulta, entre outras variações.

Uma forma clássica de representar as perguntas é confeccionando cartas.



Resposta: metecos. Exemplo da carta do jogo “Palavras Enigmáticas”, do site <https://www.oficinacaminhosdosaber.com.br/>

Essas são algumas das principais mecânicas de jogos. A criatividade é o limite. Você pode ainda “modelar” a mecânica de um jogo famoso colocando o conteúdo do seu objetivo educacional. Por exemplo: “Imagem&Ação® de Geografia” ou “Perfil® Independência do Brasil”, fazendo referência aos jogos de marca registrada Imagem&Ação® e Perfil® da Grow®.

Quando estiver construindo seu jogo, independente da mecânica, considere alguns pontos importantes que podem deixar a experiência ainda melhor:

✓ **I - Elementos para motivação e atração para jogadores**

Crie um sistema de acúmulo de pontos ou algo semelhante, para que o aluno fique motivado e atraído a querer sempre mais.

✓ **II - Desafio: proporciona emoção e objetivos ao jogador.**

Na medida certa o desafio deixa o jogo interessante, pois não o torna nem muito fácil, nem impossível.

✓ **III - Feedback: permite a imersão do jogador e atende à sua necessidade de resposta imediata.**

Considere que para cada ação uma resposta deve ocorrer. O aluno precisa receber constante feedback para cada movimento seu, de forma que um movimento incentive o outro. Você pode associar estímulos visuais, auditivos ou cinestésicos a cada movimento. Ex:

cada vez que o peão anda, um som toca ou revelamos uma carta do monte.

✓ **IV - Falha: proporciona o aprendizado não punitivo, mas que gere motivação e desenvolvimento de novas habilidades.**

No jogo o erro deve acontecer, mas não precisa ser punitivo. O erro também pode ser minimizado caso o aluno tenha baixa tolerância à frustração.

12 motivos para utilizar jogos

- 1** - Jogos são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação.
- 2** - Jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso.
- 3** - Jogos têm regras, o que nos dá estrutura.
- 4** - Jogos têm metas, o que nos dá motivação.
- 5** - Jogos são interativos, o que nos faz agir.
- 6** - Jogos têm resultado e feedback, o que nos faz aprender.
- 7** - Jogos têm vitórias, o que gratifica nosso ego.
- 8** - Jogos têm conflitos/competições/desafios/oposições, o que nos dá adrenalina.
- 9** - Jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade.
- 10** - Jogos têm interação, o que nos leva a grupos sociais.
- 11** - Jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção.
- 12** - Jogos podem ser usados como projeto de campeonato escolar envolvendo toda a escola e familiares através de uma competição saudável, com pódio, prêmios, classificações e medalhas.

Palavra-chave

Essa é uma técnica para você adaptar a comunicação e os estímulos de comunicação para alunos candidatos ao uso de comunicação alternativa ou ampliada.

A técnica das palavras-chave primeiro.

O que são palavras-chave?

Um pequeno conjunto de palavras flexíveis, como QUERO, NÃO e MAIS, que compõem cerca de 80% do que todos nós usamos em muitas situações do dia a dia.

As palavras principais são aquelas de 50 a 400 palavras que compõem a maior parte do que dizemos em conversas e textos típicos. Muitos estudos em diferentes idiomas e faixas etárias descobriram que cerca de 50 palavras representam 40 a 50% do que dizemos, 100 palavras representam cerca de 60% e 200 a 400 palavras representam 80% das palavras que usamos todos os dias.

Se dermos aos alunos da CAA acesso rápido a essas palavras principais, forneceremos a eles uma ferramenta poderosa para comunicar o que eles querem dizer. Em vez de confiar em frases pré-programadas ou frases como "eu quero" e "eu vejo", elas podem escolher entre um conjunto relativamente pequeno de palavras para criar suas próprias frases, expressar uma variedade maior de ideias e trabalhar com gramática mais avançada.

Uma parte necessária estará ausente dessas frases, no entanto - substantivos. Enquanto os idiomas geralmente variam em que porcentagem de suas palavras principais são pronomes, verbos, adjetivos e preposições, uma descoberta é muito consistente - substantivos raramente são palavras essenciais. De acordo com um estudo de inglês (Dynamic Learning Maps™ Core Vocabulary, Centro de Estudos sobre Alfabetização e Deficiência):

Substantivos são geralmente considerados palavras marginais. Estas são as palavras altamente específicas como "girafa", "pulando", "entediado" e "Julia" que são necessárias para comunicar mensagens muito específicas. Ter acesso às palavras adicionais é essencial para uma comunicação clara e específica, mas cada palavra adicional individual não é usada com tanta frequência. Embora possa ser muito útil poder dizer "velociraptor", geralmente não aparece nas conversas diárias. Palavras ainda mais comuns, como "maçã", são altamente pessoais. Algumas pessoas podem precisar de acesso rápido à "maçã", enquanto outras preferem frutas diferentes.

Indivíduos com deficiências intelectuais significativas que usam comunicação aumentativa e alternativa (CAA) geralmente não conseguem adquirir vocabulários grandes. Para maximizar a funcionalidade de um vocabulário pequeno, o vocabulário inicial dos usuários do CAA geralmente consiste em palavras que podem ser usadas com frequência em contextos e funções (ou seja, vocabulário principal). Para muitos usuários de CAA, o vocabulário principal geralmente faz referência a conceitos e não a itens concretos.

(SNODGRASS, 2013)

Em teoria, esses vocabulários devem fornecer a um aluno de CAA 80% das palavras que ele precisa se comunicar sem nenhuma programação adicional. No entanto, grande parte do tempo limitado que os fonoaudiólogos, educadores especiais e pais têm para apoiar o uso do CAA é normalmente gasto em programação e ensino de páginas de palavras adicionais para lições e atividades específicas. O aluno da CAA provavelmente se beneficiaria mais ao aprender como encontrar e combinar palavras essenciais para expressar pensamentos e preferências pessoais.

Separamos aqui as 12 principais palavras para você começar a trabalhar com seu aluno:

1. Quero
2. Não
3. Gosto
4. Mais
5. Ir/Vá
6. Pare
7. Eu
8. Você
9. Isso
10. É
11. Poder/Conseguir
12. Fazer

Caso o seu aluno não use essas palavras com frequência (de forma oral, por LIBRAS ou por CAA), ele é um grande candidato ao uso da técnica das palavras-chave primeiro.

A ideia é simples, dê preferência ao ensino das palavras chave no topo da lista, pois são as mais utilizadas.

No material da aula na plataforma, temos uma lista com as 100 palavras chaves mais utilizadas, em ordem.

O plano de intervenção (cronograma de cinco dias)

Existe um plano de intervenção para o ensino de uma nova palavra chave por semana.

Dia 1: Apresentação da Habilidade - ler o livro principal para uso da palavra-chave em questão. Modele a palavra-chave em questão o máximo possível ao longo do dia.

Dia 2: Construção da Habilidade - ler o livro principal outra vez. Modele a palavra-chave em questão o máximo possível ao longo do dia.

Dia 3: Construção da Habilidade - falar sobre a palavra ' ____ ' em casa. Modele a palavra-chave em questão o máximo possível ao longo do dia.



Dia 4: Uso da habilidade - falar sobre ler em casa o livro criado pelo aluno. Modele a palavra-chave em questão o máximo possível ao longo do dia.

Dia 5: Uso da habilidade - falar sobre compartilhar o livro em casa. Modele a palavra-chave em questão o máximo possível ao longo do dia.

Vamos ao passo a passo do que fazer em cada dia.

★ DIA 1 - Apresentação da habilidade

- ✓ Atividade 1: Apresente a palavra-chave em questão e o nome do livro

Instrutor(a) diz:

“Vamos ler um novo livro hoje. Chama-se _____. Enquanto estivermos lendo, podemos apenas observar as imagens e palavras e o que notamos disso. Vou apontar para a palavra (palavra-chave) conforme vamos fazendo isso.”

- ✓ Atividade 2: Faça uma jornada de imagens pelo livro.

Vá passando pelas páginas e faça uma jornada pela imagens, para observar coisas. Quaisquer coisas que notarem, nós valorizamos. Eles podem notar algo sobre uma ilustração ou sobre algo no texto. Eles podem apontar para algo e você pode ajudar a descrever o que estão observando. O objetivo aqui é oferecer ao aluno a oportunidade de se engajar com o livro e uma maneira de iniciar um diálogo.

Instrutor(a) diz:

“Sim! Eu percebi isso também. E percebi outra coisa ____”. (continue para proporcionar exemplos específicos)

- ✓ Atividade 3: Mostre o que achou sobre o livro.

Sente-se próximo à criança com o livro aberto e faça observações e conexões para o aluno. Você pode apontar para uma ilustração que te lembre de outra coisa ou para um texto que pareça interessante. Destaque suas conexões e pensamentos genuínos.

- ✓ Atividade 4: Prepare a criança para levar o livro para casa e compartilhá-lo com seus familiares.

Instrutor(a) diz:

“Foi ótimo! Eu amei observar o livro com você. Você notou algumas coisas muito interessantes. Gostei de como vimos a palavra ‘____’ por todo o livro, também. É aqui que você encontra essa palavra no seu sistema de CAA. (você deve navegar pelo sistema para mostrar. A criança

deverá levar o sistema para casa, seja ele de alta ou baixa tecnologia).

Instrutor(a) diz:

“Quero que você leve este livro pra casa e que compartilhe-o com sua família hoje à noite. Preste atenção no que eles vão notar! Será que vão pensar nas mesmas coisas que observamos hoje? Não esqueça também de mostrar onde você vê a palavra ‘_____’. Traga o livro de volta amanhã para falarmos um pouco sobre isso.

★ DIA 2 - Construir habilidade

✓ Atividade 1: Leia o livro principal outra vez e encontre a palavra “_____” enquanto faz isso.

Instrutor(a) diz:

“Eu gostei de ler o livro com você ontem. Aposto que sua família também! E aposto que eles notaram muitas coisas iguais às que notamos quando lemos. Vamos ler outra vez! Agora, podemos usar seu sistema para falar a palavra ‘_____’ toda vez que ela aparecer. Vamos encontrá-la no seu sistema outra vez - aqui está!”

Instrutor(a) diz:

Uau! A palavra ‘_____’ estava no livro muitas vezes! Que legal que você tem a palavra ‘_____’ bem aqui, pronta pra usar. Você pode usá-la de várias maneiras. Vamos começar o livro outra vez e decidir de qual destas imagens nós dois gostamos de verdade. Podemos usar seu sistema para falar isso um para o outro. Vamos?”

✓ Atividade 2: Faça um plano para usar a palavra “_____” em casa hoje à noite.

Faça um plano para a criança usar a palavra “_____” em casa. Veja sugestões abaixo:

Instrutor(a) diz:

“Estou tão feliz de você ter compartilhado o livro com a sua família ontem à noite. Gostaria que você usasse a palavra “_____” na sua casa hoje à noite quando for conversar com sua família. Acho que você pode usar ela [adicione sugestões da lista abaixo]

(Lembre-se de que isso é realmente sobre usar a palavra-chave “_____”. Você não precisa focar em construir enunciados mais longos e gramaticalmente corretos neste momento.)

Sugestões:



1. Quero (pedir comida ou brinquedo, pedir para ir a algum lugar)
2. Não (dizer que não quer algo ou não gosta de alguma comida, brinquedo ou atividade)
3. Gosto (dizer que gosta de alguém, de uma atividade ou de uma coisa)
4. Mais (pedir mais comida, pedir para ler mais um livro ou mais abraços)
5. Ir/Vá (pedir para ir a algum lugar. Falar para uma pessoa para ir embora)
6. Pare (pedir para alguém parar uma atividade. Falar para um carro ou ônibus parar.)
7. Eu (pedir comida ou brinquedos. Pedir para ir a algum lugar. Dizer: eu quero).
8. Você (falar para alguém fazer algo durante a refeição, a hora de dormir ou durante uma brincadeira tipo “o mestre mandou”).
9. Isso (pedir comida, brinquedos ou para fazer algo. Dizer quero isso.)
10. É (nomear coisas próximas a você ou em livros ou imagens. Isso é...)
11. Poder/Conseguir (Pedir ajuda ou permissão ao perguntar: “você pode?”, ou “posso?”)
12. Fazer (dizer quem deve fazer algo ao dizer: eu “faço isso”, ou “você faz”)

★ DIA 3 - Construir habilidade

- ✓ Atividade 1: Fale sobre ter usado a palavra “_____” em casa na noite anterior.

Instrutor(a) diz:

“Você encontrou maneiras de dizer a palavra ‘_____’ quando estava conversando com sua família ontem à noite? Tenho certeza de que houve muitas coisas que você pode falar usando a palavra ‘_____’. Pensei sobre isso e usei esta palavra muitas vezes, também! Eu disse [adicione seus exemplos]”.

Se seu aluno precisa de ajuda para encontrar vocabulário no sistema para responder à sua pergunta, ofereça ajuda.

- ✓ Atividade 2: Leia o livro com o aluno outra vez e use o dispositivo para encontrar a palavra ‘_____’.

Instrutor(a) diz:

"Vamos ler este livro outra vez. Você está conhecendo o livro tão bem agora, e está ficando ainda mais fácil para você lê-lo e encontrar a palavra por todas as partes dele! Vamos fazer isso outra vez agora, juntos".

- ✓ Atividade 3: Faça com que o aluno crie seu próprio livro.

Faça com que a criança escreva um livro usando a palavra ' ____ '.

Instrutor(a) diz:

"Foi divertido! Agora estou animada(o) para ajudar você a escrever seu próprio livro usando a palavra ' ____ '".

(Customize esse exemplo com ideias que sejam atraentes e divertidas para a criança.)

- ✓ Atividade 4: Faça com que a criança planeje ler seu livro em casa com a família

Instrutor(a) diz:

"Ótimo trabalho! Amei o que você escreveu e sei que a sua família também vai gostar. Leve-o para casa, por favor, e leia-o para eles hoje. Quando você vier amanhã, você poderá me contar de qual página eles gostaram mais."

★ DIA 4 - Construir habilidade

✓ Atividade 1: Fale sobre ter compartilhado o livro criado pelo aluno em casa na noite anterior.

Instrutor(a) diz:

"Estou ansiosa(o) para saber sobre sua noite em casa! Você leu seu livro ' ____ ' especial para sua família? O que eles acharam? De qual página gostaram mais?"

- ✓ Atividade 2: Leia o livro com o aluno outra vez.

Instrutor(a) diz:

"Uau. É realmente um livro bom. Eu gostei da página com ' _____ '!"
(dê um exemplo específico)

- ✓ Atividade 3: Faça com que o aluno selecione outro livro da biblioteca

Instrutor(a) diz:

"Agora que você leu o [título do livro principal] algumas vezes, eu acho que seria divertido



escolhermos um novo livro que use a palavra ' ____ '. Escolha um destes livros, nós podemos ler juntos da mesma maneira que fizemos com os outros. As opções são [títulos de dois outros livros]."

✓ Atividade 4: Repita as instruções do DIA 1, faça uma observação nas imagens e localize e use a palavra ' ____ ' no livro.

Instrutor(a) diz:

"Que ótima escolha! OK. Eu vou ler essa parte e você lê a palavra ' ____ '. Lembra do primeiro livro e de como nós notamos as coisas que líamos? Vamos explorar isso juntos da mesma maneira. Me conte o que você perceber e eu farei o mesmo! Estou curiosa(o) para ver se você encontrará a palavra ' ____ ' em alguma das páginas";

✓ Atividade 5: Faça com que o aluno planeje ler o livro em casa com a família.

Instrutor(a) diz:

"Uau! Foi divertido ver outro livro que usa a palavra ' ____ '. O que você achou do livro? Leve-o para casa, por favor, para compartilhá-lo com sua família hoje à noite. Você pode também mostrar outra vez o livro que você escreveu!

NOTA: você pode achar válido determinar uma atividade suplementar para a prática em casa. Veja a lista de Atividades Complementares do plano de aulas para o DIA 5.

★ DIA 5 - Usar a habilidade

Atividade 1: Fale sobre ter compartilhado o livro criado pelo aluno em casa na noite anterior.

Instrutor(a) diz:

"Bom Dia! Espero que você tenha tido uma ótima noite em casa com sua família. Eu sei que você leu aquele livro com ele. Ótimo!"

✓ Atividade 2: Leia o livro do DIA 4 com a criança outra vez.

Instrutor(a) diz:

"Vamos ler outra vez ou, se você quiser, podemos escolher outro. Você decide!"

★ Atividades Complementares

Abaixo há uma lista de atividades complementares em potencial para oferecer mais prática das palavras-chave. Esta lista não está fechada, ela é um começo para ajudar você a

Escrita Previsível

É uma técnica de escrita modelada que ajuda estudantes para que obtenham uma escrita bem-sucedida. Você proporciona modelos de inícios de frases e outros tipos de estruturas onde o aluno pode contribuir com uma ou mais palavras adicionais.

Com Escrita Previsível podemos trabalhar conceitos de palavra-impressa/escrita, comunicação, identificação de palavras, soletração, letras maiúsculas e pontuação.

A Escrita Previsível é ideal para os alunos que precisam entender o conceito de transferir pensamentos para o papel.

"... Escrever cedo pode ser uma atividade desafiadora e frequentemente esquecida para alunos com deficiências significativas, incluindo complexidades na comunicação e necessidades físicas. Começando com o desenvolvimento da alfabetização inicial, a escrita previsível desempenha um papel fundamental no apoio ao entendimento das crianças sobre o sentido das palavras." Hanser, 2009

Alunos que usam instrumentos de escrita alternativos, como dispositivos de comunicação, pranchas de comunicação impressas, teclados especiais também se beneficiarão da escrita previsível.

Se você precisa desenvolver mais entendimento de estrutura de frases e seleção de linguagem durante a escrita com seu aluno, a escrita previsível é altamente recomendada.

Também é possível utilizar essa técnica para suporte no uso do vocabulário existente (comidas favoritas, lugares favoritos, dicionários ou páginas de verbos e adjetivos, por ex.)

A escrita previsível oferece suporte a escritores e leitores iniciais e convencionais, mas é especialmente importante para alunos que:

- I - Precisa entender o conceito de traduzir pensamentos para o papel
- II - Use lápis alternativos, como dispositivos de comunicação, sistemas de CAA e etc.
- III - Não estão falando, então não foram capazes de 'dirigir' a palavra (ditar para outra pessoa escrever).
- IV - Faz uso de CAA e precisa entender a estruturar frases e a selecionar palavras para escrever ou falar, usando o vocabulário existente (exemplo: comidas favoritas, lugares favoritos, dicionários ou páginas de verbos / adjetivos).

A escrita previsível ajuda a construir:

O conceito de colocar os pensamentos no papel
Conceitos sobre palavras impressas/escritas e habilidades de reconhecimento de palavras
Habilidades de soletração e de gramática
Habilidades de comunicação e de interação
Habilidades de escrita
Autoconfiança e a visão de si como alguém que escreve

A escrita previsível é um tipo de escrita modelada inicialmente desenvolvida pela Dr^a Patrícia Cunningham como uma técnica para ajudar todos os alunos, independentemente de suas habilidades linguísticas, a ter sucesso no processo de escrita.

A escrita previsível é uma experiência de escrita em grupo, divertida e fácil, onde os professores escrevem com os alunos ao longo de uma semana. É uma forma de fornecer alguma estrutura, enquanto permite que os alunos gerem suas próprias ideias.

No processo de escrita previsível, o professor fornece um modelo de frase ou iniciador de frase para o qual os alunos contribuem com uma ou duas (ou mais) palavras. Cada aluno torna a frase tão complexa ou tão simples quanto o seu desenvolvimento de escrita permite.

No final do processo de cinco dias, o resultado é um livro escrito pelo aluno para a biblioteca da classe. Para alunos que se comunicam por sistemas de CAA, esta é uma atividade ideal para apoiá-los no uso de seu vocabulário existente (exemplo: comidas favoritas, lugares favoritos, dicionários ou páginas de verbos / adjetivos).

Aplicando a escrita previsível em cinco passos

★ Dia 1: escreva uma lista

Inicie uma frase na lista mas não conclua, de modo que o aluno conclua com a palavra que ele escolher.

Sua frase: *“Eu gosto...”*

Agora estimule o aluno a escolher uma palavra que complete a frase. Você pode oferecer níveis de ajuda, como um vocabulário, uma prancha específica com algumas opções ou até mesmo falar algumas sugestões. A ideia é deixar o aluno escolher sua palavra.

Depois do aluno escolher a palavra (Ex: “bolo”), complete no quadro: “Eu gosto de bolo” e adicione o nome do aluno ao lado de sua frase.

Faça isso com todos os alunos.

Você pode repetir esse processo com frases diferentes.



★ Dia 2: reler / trabalhar com as frases da lista

Releia a lista (ou listas) para fornecer um bom modelo. Você pode fazer essa releitura em grupo também, apontando para a frase e pedindo para a turma ler junto.

Dê também aos alunos a oportunidade de serem o "professor", apontando para a frase e pedindo para a turma ler.

Faça comentários sobre duas a três palavras-chave na lista, para dar ênfase a palavras importantes para eles nesse momento.

Permita que os alunos trabalhem em sua comunicação, interagindo, acrescentando e questionando.

★ Dia 3: trabalhar com tiras de frases cortadas

Para cada frase da lista, permita que o aluno reescreva a frase com tiras de frases cortadas. Você pode oferecer a frase original como modelo e o aluno posiciona, logo abaixo do modelo, as palavras na sequência correta.

Para alunos com desafios motores que não podem realizar esses movimentos, você pode utilizar recursos como o programa Boardmaker, que permite trabalhar com escrita previsível através de recursos de arrastar e soltar com o toque ou acionadores.

★ Dia 4: seja a sentença

Escreva cada palavra das frases dos alunos em pedaços de papel individuais e peça para eles formarem a frase, um ao lado do outro. Tire fotos desse momento.

Caso algum aluno use dispositivos de CAA, se disponível programe o dispositivos para mensagem única, para falar a frase toda de uma vez.

★ Dia 5: faça o livro

Cada aluno poderá ter seu próprio livro com as frases que trabalhou durante essa semana. Se possível, que eles mesmos montem as frases no livro com tiras cortadas.