

Por: Sandro Barros / PMO

Tecnologias Assistivas atuam para melhorar a qualidade de vida de pessoas com deficiência. Pensando nessas aplicações, estudantes da Escola Municipal Claudino Leal, em Cidade Tabajara, - Olinda, estão desenvolvendo um projeto pioneiro intitulado “**Tecnologia Assistiva para Educação Especial**”. As crianças do 7º ano B e C estão desenvolvendo um site e aplicativo, trabalhando com os alunos participantes noções de Informática, Lógica, Programação, Linguagem da WEB, utilização de algoritmos. O App será apresentado na tarde desta quarta-feira (28.08), às 14h, na feira de ciência da unidade de ensino.

O projeto foi idealizado pelo professor Marcelino Monte em parceria com a gestora da instituição, Patrícia Caruso, e irá possibilitar aos alunos “típicos” e “atípicos” uma melhor integração social e tecnológica, utilizando os recursos disponíveis como: softwares, jogos e adaptações diversas como ferramentas que propiciem uma prática pedagógica eficiente e diferenciada voltada ao atendimento dos alunos com Necessidades Educacionais Especiais (NEE).

Todo trabalho teórico e prático está sendo realizado por três equipes:

- **Equipe 01**- Pesquisa e embasamento teórico sobre as tecnologias assistivas e sobre a comunicação alternativa;
- **Equipe 2** - Responsável pela construção do site, mas precisou estudar sobre conceitos básicos de lógica, programação e algoritmos. Estão carregando as informações e conteúdos, páginas, links, vídeos e imagens.
- **Equipe 3** - Encarregada pelo App, pois utilizou a mesma lógica de estudo, porém de uma forma mais específica para gerar os links, comandos, e possíveis ferramentas.

A expectativa é que o App irá diminuir a distância dos pais de alunos com NEE e a escola, tornando mais eficiente o contato e interação entre a professora dos alunos especiais e os pais deles.

Aplicações para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes com NEE

ABC Autismo - estimula habilidades como transposição e também avalia o letramento, incluindo repartição de sílabas, conhecimento de vogais e formação de palavras. O jogo vai aumentando progressivamente o nível de dificuldade de raciocínio.

O Hand Talk aplicativo traduz palavras digitadas pelo usuário para a Língua Brasileira de Sinais, facilitando assim a comunicação entre surdos e ouvintes. O Hand Talk conta com um intérprete virtual que auxilia os usuários da aplicação.

O Livox - permite que pessoas com dificuldade de fala se comuniquem através de figuras, que podem ser personalizadas de acordo com as necessidades da cada um.

Aramumo - Semelhante ao passatempo de palavras-cruzadas e com uma interface simples, o aplicativo é um jogo que auxilia na educação de crianças com dislexia. Ele propõe ao usuário combinar sílabas para formar palavras em um tabuleiro virtual, após ouvir as palavras.

A intenção é ajudar de forma mais assertiva, quando o app estiver funcionando com o maior número de ferramentas lúdicas, virtuais interativas e totalmente acessíveis. Serão trabalhadas a percepção auditiva, rítmica, através de jogos musicais com a metodologia Suzuki, por meio de sons musicais com a utilização de notas, combinadas aos acordes consoantes e dissonantes.

Também será trabalhada a identidade dos estudantes, através de um banco de imagens, pois muitos desses alunos com NEE precisam ser alfabetizados, mas com uma ótica de aumento da expectativa de sua própria identidade, exemplos: assinar seu nome, reconhecer o seu nome escrito, trabalhar através da linguagem visual o avanço dos aspectos cognitivos e associativos de acordo

Estudantes de Olinda desenvolvem aplicativo para crianças com Necessidades Educacionais Especiais | 3

com outras disciplinas, tais como, jogos matemáticos - musicais, caça-palavras dos sons, figuras e imagens.