



ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE AMERICANA
Rua Abraham Abraham, 97 Pq. Residencial Nardini – CEP 13468-395 – Americana/SP
Fones (19) 21089393 – (19) 99285-1647 – CNPJ 43.262.708/0001-23
www.apaeamericana.com.br - apae@apaeamericana.com.br

Boardmaker

Board significa "prancha" e **maker** significa "produtor". O Boardmaker é um programa de computador que foi desenvolvido especificamente para criação de pranchas de comunicação alternativa. Ele possui em si a biblioteca de símbolos PCS e várias ferramentas que permitem a construção de recursos de comunicação personalizados.

Com o software Boardmaker são confeccionados recursos de comunicação ou materiais educacionais que utilizam os símbolos gráficos e que serão posteriormente impressos e disponibilizados aos alunos.

O Boardmaker poderá ser associado a outro programa chamado de **Speaking Dynamically Pro** que significa "falar dinamicamente". Estes dois softwares em conjunto se tornaram uma importante ferramenta para construção de pranchas de comunicação onde, a partir da seleção de um símbolo, acontece a emissão de voz pré-gravada ou sintetizada representativa da mensagem escolhida. Para comunicar-se com voz o usuário utilizará seu computador ou um vocalizador portátil.

O Speaking Dynamically Pro possui uma série de ferramentas de programação fáceis de usar e que permitem a criação personalizada de atividades educacionais, recreativas e de comunicação.

LIBRAS

A **Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)** é utilizada por deficientes auditivos para a comunicação entre eles e entre surdos e ouvintes. Para melhor nos inteirarmos dessa realidade é interessante que essa linguagem se faça conhecer, e que haja uma procura por ela com o interesse de aprendê-la.

Ao contrário do que imaginamos ao perceber a existência desse tipo de linguagem, a LIBRAS não é apenas uma medida paliativa para se estabelecer algum tipo de comunicação com os deficientes auditivos, mas é uma língua natural como qualquer outra,



com estruturas sintáticas, semânticas, morfológicas, etc. A diferença básica é que ela também utiliza a imagem para expressar-se. Para se aprender LIBRAS deve-se, portanto, passar por um processo de aprendizagem de uma nova língua, tal qual fazemos quando nos propomos a aprender francês, inglês, etc.

A LIBRAS é uma das linguagens de sinais existentes no mundo inteiro para a comunicação entre surdos. Ela tem origem na Linguagem de Sinais Francesa. As linguagens de sinais não são universais, elas possuem sua própria estrutura de país para país e diferem até mesmo de região de um mesmo país, dependendo da cultura daquele determinado local para construir suas expressões ou regionalismos.

Para determinar o seu significado, os sinais possuem alguns parâmetros para a sua formação, como por exemplo, a localização das mãos em relação ao corpo, a expressão facial, a movimentação que se faz ou não na hora de produzir o sinal, etc.

Habilidades Sensoriais

A Integração Sensorial é composta por atividades que envolvam a promoção e controle de estímulos sensoriais e que favoreçam atividades que desencadeiem respostas adaptativas integrando os estímulos recebidos.

Tem como objetivo:

- Integrar os sistemas proprioceptivos, vestibulares e táteis, quando estes não estão sendo integrados de forma harmoniosa.
- Integrar mecanismo de tronco cerebral: respostas de movimento e gravidade, locomoção, controle de cabeça e olhos, percepção visual do espaço ambiental.
- Facilitar a propriocepção por meio de atividades que simultaneamente envolvem mudanças de posição e respostas de equilíbrio.
- Neste tipo de atividade os equipamentos utilizados deverão proporcionar movimento.

Na estimulação sensorial, são oferecidos estímulos que possam atingir todas as áreas sensoriais, iniciando com a sensação e percepção, para que as áreas

estimuladas (olfato, gustação, visão, audição, propriocepção, vestibular, motora) sejam efetivamente exploradas de forma repetitiva.

É necessária uma intensiva estimulação, desenvolvendo no indivíduo capacidade de sentir e perceber, aprender e organizar sensações recebidas do ambiente e esboçar gradativamente respostas, no decorrer da estimulação por meio da plasticidade neural.

Play Table-Mesa Digital com Jogos Educativos

A Play Table é uma ferramenta prática, fácil de usar, intuitiva e que encanta os alunos, uma mesa interativa e multidisciplinar que se propõe a explorar a ludicidade por meio da tecnologia. A PlayTable é versátil, acessível e coletiva, transformando as aulas em momentos divertidos e de muito aprendizado.

Na PlayTable as crianças brincam e interagem juntas diretamente na tela, com os dedos ou objetos de apoio, como pinceis, ponteiros ou adaptadores, já que a sua tela é multitoque e reconhece tanto o toque humano quanto de objetos, facilitando o acesso por crianças com limitações motoras. Ideal para salas de aula, salas de tecnologia, brinquedotecas e salas de recursos multifuncionais.

A Base Nacional Comum Curricular se volta também para o desenvolvimento de habilidades ligadas ao uso responsável das tecnologias, sendo necessário não só usá-las como suporte para a promoção do ensino, mas também para que os alunos construam conhecimentos para compreendê-las, usá-las e criá-las.

Lousa Digital

É utilizada como um instrumento tecnológico interativo, que possibilita a elaboração de atividades pedagógicas, associadas à Teoria dos Estilos de Aprendizagem. A lousa digital incorpora todos os recursos que o computador oferece, mas com o diferencial de permitir a interação entre o professor e os alunos, favorecendo a construção coletiva do conhecimento.



ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE AMERICANA
Rua Abrahim Abraham, 97 Pq. Residencial Nardini – CEP 13468-395 – Americana/SP
Fones (19) 21089393 – (19) 99285-1647 – CNPJ 43.262.708/0001-23
www.apaeamericana.com.br - apae@apaeamericana.com.br

O processo de ensino e aprendizagem pode ser considerado um dos temas principais da educação, abrangendo vários tópicos em seu bojo, como a relação professor e aluno, as metodologias de ensino, o sistema de avaliação, os recursos didáticos, dentre outros. Esse processo é marcado pela complexidade, envolvendo a formação de seres humanos, que por sua vez possuem características específicas. A preocupação com os detalhes, o uso constante da lógica para determinar a verdade, a busca de conceitos que expliquem os fatos e a necessidade de se fazer várias atividades ao mesmo tempo, são exemplos de diferentes características que cada pessoa pode possuir. Dessa forma, cada indivíduo é diferente, não só fisicamente, mas em relação ao comportamento, personalidade, gênero, nacionalidade, valores, gostos, experiências, talentos, etc. Essas peculiaridades contribuem para que cada sujeito aprenda de um modo pessoal.

Mesa Educacional Computadorizada

Criada por uma equipe multidisciplinar, e utilizada por escolas de todo o Brasil, a Mesa Educacional Alfabeto/Matemática oferece um ambiente diferenciado de aprendizagem, onde os alunos aprendem a reconhecer letras, construir palavras, ler, escrever, interpretar textos e muito mais. As Mesas são compostas por módulos eletrônicos e softwares educacionais que em conjunto, atendem múltiplos objetivos e suprem as necessidades pedagógicas de alunos de diferentes idades, níveis de conhecimento e de desenvolvimento.

A integração entre o material concreto e o software proporciona a aprendizagem de conteúdos curriculares de diversas áreas do conhecimento; o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como criatividade, raciocínio lógico, organização espacial, coordenação motora, expressão oral e escrita, resolução de problemas, entre outras. Cada mesa foi desenvolvida para permitir o trabalho colaborativo de até seis crianças, proporcionando um ambiente de interação e socialização.

Ensino Estruturado

Existem diversos tipos de intervenções criadas para o tratamento e educação de pessoas com Transtorno do Espectro Autista-TEA, de acordo com Mello (2007), os métodos e



ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE AMERICANA
Rua Abraham Abraham, 97 Pq. Residencial Nardini – CEP 13468.395 – Americana/SP
Fones (19) 21089393 – (19) 99285-1647 – CNPJ 43.262.708/0001-23
www.apaeamericana.com.br - apae@apaeamericana.com.br

programas educacionais mais usuais para o Autismo são o TEACCH, PECS e ABA. Através desse ensino é possível:

- Fornecer uma informação clara e objetiva,
- Manter um ambiente calmo e previsível,
- Atender á sensibilidade do aluno TEA aos estímulos sensoriais,
- Promover a autonomia,

Propor tarefas diárias que o aluno é capaz de realizar, sem margens de erros.

TEACCH: Treatment and of Autistic and Related Communication Handicapped Children- Tratamento em Educação para Autista e Crianças com Deficiências Relacionadas à Comunicação: É um programa de intervenção terapêutica educacional e clínico, este modelo tem como princípios que o ambiente organizado, o ensino estruturado e a previsibilidade (o que fazer, onde fazer, como fazer, o que fazer em seguida) favorecem o desenvolvimento e a aprendizagem de pessoas com autismo. Com isso, é esperada a diminuição dos comportamentos disruptivos, a ampliação do repertório comunicativo e o aumento de engajamento nas atividades e do entendimento do que se deve fazer (com compreensão, não somente por repetição mecânica). A ideia é que, com o uso do TEACCH, o aluno com autismo conquiste cada vez mais autonomia e melhore sua capacidade de compreender o que as pessoas comunicam.

À primeira vista, é o uso de imagens para ajudar o aluno com autismo a se valer de instruções visuais e assim aumentar seu poder de comunicação. Por exemplo: objetos sinalizadores, fotografias, ícones, pictogramas, escritos e sinalizadores do ambiente. Mas não se trata simplesmente de um conjunto de fichas. Um olhar mais apurado enxerga que o trabalho com TEACCH pressupõe levar em conta características do indivíduo para analisar o que precisa ser eliminado do ambiente – geralmente, estímulos sensoriais, que perturbam e confundem –, e transformar materiais de acordo com o que a criança compreende e precisa além do uso de imagens. Tudo isso com o objetivo de fazer a criança com autismo se tornar, passo a passo, mais autônoma, e ter menos comportamentos disruptivos.

ABA – Applied Behavior Analysis- Análise do Comportamento Aplicada: É a ciência que envolve o ensino intensivo e individualizado das habilidades necessárias para que

o aluno autista possa adquirir independência e a melhor qualidade de vida possível. Dentre as habilidades ensinadas incluem-se os comportamentos que interferem no desenvolvimento e integração do indivíduo diagnosticado com autismo

- 1- Comportamentos sociais, tais como contato visual e comunicação funcional;
- 2- Comportamentos acadêmicos, tais como pré-requisitos para leitura, escrita e matemática;
- 3- Atividades da vida diária como higiene pessoal.
- 4- A redução de comportamentos tais como agressões, estereotípias, autolesões, agressões verbais e fugas.

Durante a aplicação (ABA), habilidades geralmente são ensinadas em uma situação de um aluno com um professor via a apresentação de uma instrução ou uma dica, com o professor auxiliando a criança através de uma hierarquia de ajuda (chamada de aprendizagem sem erro). As oportunidades de aprendizagem são repetidas muitas vezes, até que a criança demonstre a habilidade sem erro em diversos ambientes e situações. A principal característica da aplicação ABA, é o uso de consequências favoráveis ou positivas (reforçadoras).

Concluindo, a ciência que estuda o comportamento - ABA – Applied Behavior Analysis – Análise do Comportamento Aplicado - consiste no ensino intensivo das habilidades necessárias para que o indivíduo diagnosticado com autismo ou transtornos invasivos do desenvolvimento se torne independente.

IX. COMPONENTES CURRICULARES - CONTEÚDO ACADÊMICO FUNCIONAL NATURAL

Componentes Curriculares - Unidades Temáticas	Sugestões de Atividades/Recursos
1- Matemática <ul style="list-style-type: none"> • Números; • Álgebra; • Geometria; • Grandezas e medidas; 	Números, quantidade, contagem, cores, comparações, manipulações de diferentes materiais, planejamentos, resolução de problemas, operações simples, noções de volume, peso, conceitos espaciais, temporais e monetários.



<ul style="list-style-type: none">• Probabilidade e estatística.	<p>Trabalho com a matemática de forma prática, em atividades de culinária, em atividades de artes plásticas, por meio de vivências com materiais concretos, Ensino Estruturado, Mesa Educacional Computadorizada (Matemática). Lousa Digital</p>
<p>2- Língua Portuguesa</p> <ul style="list-style-type: none">• Leitura/Escuta (compartilhada e autônoma)• Análise Linguística/semiótica (Alfabetização)• Oralidade• Escrita (Compartilhada e autônoma)	<p>Conhecimento das diferentes funções da linguagem, alfabeto, vocabulário enriquecido, emprego correto das formas gramaticais, construção de frases e períodos diversificados, linguagem gestual e expressão facial, vivência da comunicação, vivência da comunicação de sentimentos, ideias, pensamentos, organização dos fatos em sequência, fluência verbal, desinibição para falar em público.</p> <p>Oferecimento de espaços facilitadores aos alunos para sua comunicação com as pessoas, que pode ser verbal ou não verbal, apoiada por gestos, fotos, sinais, gravuras ou símbolos (comunicação alternativa (Boardmaker) e ampliada).</p> <p>- Leitura de mundo e a observação de palavras, textos, rótulos, embalagens, anúncios, logomarcas, sinais e símbolos que facilitem a compreensão das tarefas e favoreçam a sua autonomia. Mesa Educacional Computadorizada (Alfabeto) Lousa Digital</p>



<p>3- Geografia</p> <ul style="list-style-type: none">• O Sujeito e seu lugar no mundo;• O Lugar que Vive (escola);• Conexões e Escalas;• Mundo do Trabalho;• Formas de representação e pensamento espacial;• Natureza, Ambientes e qualidade de vida.	<p>Estudo dos espaços: escolar, o bairro onde se situa a escola, os bairros onde moram os alunos e o centro da cidade.</p> <p>Noção de cidade: analisar e comparar os diferentes bairros, tipos de moradias, acidentes geográficos, recursos naturais existentes em cada local, meios de transporte, de comunicação.</p> <p>Trabalhar pontos de referência que facilitem a sua locomoção pela cidade: conhecimento e uso adequado de locais públicos como: igrejas, bancos, lojas, postos de saúde e supermercados etc.</p> <p>Atividades de vida comunitária: uso de transporte, compra de materiais em locais próximos à escola e centro da cidade, feira livre, atividades esportivas, visita a casas de amigos e familiares, descoberta de espaço turístico, visitas a eventos culturais.</p>
<p>4- Ciências</p> <ul style="list-style-type: none">• Vida e Evolução• Terra e Universo• Matéria e Energia	<p>Higiene, apresentação e cuidados pessoais.</p> <p>Segurança (defender a si próprio e aos outros).</p> <p>Autogerenciamento (uso de medicamentos).</p> <p>Alimentação saudável.</p> <p>Conhecimento do próprio corpo e de suas diferentes reações.</p> <p>Vestuário, meios auxiliares de locomoção (muletas, cadeiras de rodas, andador).</p> <p>Prevenção de doenças como dengue, febre amarela, doenças sexualmente transmissíveis.</p> <p>Animais, plantas e elementos da natureza e ecologia.</p> <p>Cuidados com a casa e atividades</p>



	<p>típicas do lar. Preparo e ingestão de alimentos Dinâmica de vida em família. Comportamentos adequados em diferentes situações. Afetividade e interações com pessoas significativas. Cuidados com o vestuário. Utilização de aparelhos e tecnologia doméstica. Participação em atividades de lazer dentro de casa. Poluição ambiental, reciclagem, reutilização e redução do lixo, preservação do meio ambiente-economia de recursos naturais: água, energia, alimentos. Preparo de pequenos canteiros, plantio de mudas e sementes de plantas medicinais e ornamentais comuns ao espaço domiciliar.</p>
<p>5- História</p> <ul style="list-style-type: none">• Mundo pessoal: meu lugar no mundo• Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo• A Comunidade e seus registros• As Pessoas e os grupos que compõem a cidade e município• O lugar em que vive• A noção de espaço público e privado	<p>Ênfase sobre a história de vida de cada aluno, da sua família, da escola, do seu bairro e da cidade. Acesso à cultura local e regional.</p> <p>Noção sobre a deficiência e potencialidades dos alunos.</p> <p>Estudo das fases da vida e as necessidades em cada uma delas, para que os alunos se identifiquem como adolescentes e adultos e não mais como crianças.</p> <p>Regras sociais (respeito, cumprimentos, hábitos de cortesia, colaboração mútua, comportamento adequado em locais públicos).</p> <p>Noções básicas de trânsito.</p> <p>Aprendizagem de habilidades de autodeterminação.</p>



	<p>Busca de informações sobre sua história de vida do aluno e de sua família.</p> <p>Palestras e oficinas sobre o desenvolvimento humano e social.</p> <p>Pesquisa e visitas a bairros, museus, locais públicos e pontos turísticos da cidade.</p> <p>Construção de murais, livros e maquetes com os conhecimentos adquiridos.</p>
<p>6- Arte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Artes Visuais• Música• Teatro• Dança	<p>Percepção, a imaginação, a observação, o raciocínio, o controle gestual.</p> <p>Pesquisar a própria emoção.</p> <p>Organização de pensamentos, sentimentos e sensações.</p> <p>Percepção, a imaginação, a observação, o raciocínio, o controle gestual.</p> <p>Pesquisar a própria emoção.</p> <p>Organização de pensamentos, sentimentos e sensações.</p> <p>Desenvolvimento da musicalidade;</p> <p>Estímulos do pensamento criativo e a busca de diferentes soluções para um mesmo desafio.</p> <p>Trabalho com as diferenças de estilo, produtividade, talentos, gostos de forma flexível, mostrando que há espaços para as diferenças e valorizando a expressão individual e a forma de perceber o mundo de cada aluno.</p> <p>Percepção, a imaginação, a observação, o raciocínio, o controle gestual.</p> <p>Pesquisa a própria emoção.</p> <p>Organização de pensamentos, sentimentos e sensações.</p> <p>Desenvolvimento da musicalidade e do senso rítmico.</p> <p>Habilidades expressivas e</p>



	<p>comunicativas.</p> <p>Atividades diversificadas, a partir de um tema central, utilizando técnicas de pintura, modelagem, montagens, mosaicos, misturas de materiais, experimentação de novas técnicas, inclusive com sucatas.</p> <p>Atividades de expressão corporal e verbal, desinibição, interpretação de pequenas histórias, criação de pequenos textos, caracterização de personagens, aulas de maquiagem, e de construção de cenários simples, oficina de circo, peças teatrais e apresentações de dança, na própria escola e comunidade.</p> <p>Atividades para ampliar o conhecimento cultural dos alunos, como passeios e visitas a museus de arte, festivais etc.</p> <p>Atividades que envolvam movimento associado à música, parlendas, trava-línguas e pequenas canções, exercícios de acuidade rítmica e melódica, relaxamento, atividades instrumentais de percussão, teclado e outros, experiências de manipulação sonora, criação e audição de banda.</p>
<p>7- Informática Educativa</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilização do computador como recurso para aprendizagem e/ou como recurso para comunicação.• Criação de novos modelos de educação.• Experiência interativa com o computador na construção de conceitos.• Comunicação complementar e alternativa.• Acessibilidade e inclusão digital.	<p>Utilização dos recursos da informática como estratégia didático-pedagógica.</p> <p>Atividades interdisciplinares com a Pedagoga Especializada, para auxiliar os alunos no desenvolvimento de competências linguísticas, cognitivas, sócio-afetivas e motoras.</p> <p>Recursos: Softwares educacionais livre de licença de uso, adaptações de baixo custo e recursos disponíveis na rede mundial de computadores (internet), facilitando o acesso e aplicação.</p> <p>Softwares livres de licença</p>



	<p>Site: – Racha Cuca, Brincando se Aprende, Friv Jogos, Discoverykids, Smartkids, Escola Games.</p> <p>Boardmaker – software para construção de prancha de comunicação alternativa, também utilizado como vocalizador e recurso didático-pedagógico.</p> <p>LIVOX – A comunicação alternativa destina-se a pessoas sem fala ou sem escrita funcional ou defasagem entre sua necessidade comunicativa e sua habilidade de falar e/ou escrever.</p> <p>Sugestões de recursos: Construção de mouses adaptados, ponteiras, máscara de teclado, entre outros.</p> <p>Play Table-Mesa Digital com Jogos educativos A Play Table é uma ferramenta prática, fácil de usar, intuitiva e que encanta os alunos, uma mesa interativa e multidisciplinar que se propõe a explorar a ludicidade por meio da tecnologia.</p>
<p>8- Educação Física</p> <ul style="list-style-type: none">• Brincadeiras e Jogos• Dança• Esportes (Basquete, Handebol, Vôlei, Tênis de Mesa, Bocha, Dama, Dominó, Futsal).• Ginástica	<p>Aperfeiçoamento das capacidades motoras; Aperfeiçoar e consolidar técnicas e táticas da modalidade; Manutenção da preparação física geral para melhor colocação nas competições a ser disputada;</p> <p>Educar e disciplinar a coragem, a capacidade de sofrimento no esporte, a perseverança, alimentando sempre a autoconfiança e autoestima;</p> <p>Fortalecer os laços de solidariedade, humildade e respeito aos colegas e adversários;</p> <p>Saber comemorar a vitória e saber perder e entender a derrota.</p>



<p>9- Projeto de Convivência</p> <ul style="list-style-type: none">• Regras de convivência no ambiente escolar e na comunidade.• Desenvolver Habilidades Emocionais.• Demonstrar os Sentimentos• Desenvolver a Empatia	<p>Identificar e acolher sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um.</p> <p>Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p>
<p>10- Habilidades para o trabalho</p> <ul style="list-style-type: none">• Mundo do Trabalho• Preparação para o mercado de trabalho/Emprego Apoiado	<p>Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.</p>
<p>11-Cultura Maker</p> <p>Quatro pilares da educação relacionados à cultura Maker:</p> <p>Aprender a Conhecer; Aprender a Fazer; Aprender a Conviver; Aprender a Ser</p>	<p>Através das atividades Maker, o aluno descobre através da construção de seus artefatos o conhecimento tornando-o prazeroso o ato de compreender além de se tornar um aluno mais interessado no assunto, estimulando o aprender, exercitando a concentração, atenção, memória e o pensamento.</p> <p>O aluno desenvolve o seu conhecimento teórico através da prática.</p>



APAE
Americana - SP
CERTIFICAÇÃO
DO IBOPE 2011

ASSOCIAÇÃO DE PAIS E AMIGOS DOS EXCEPCIONAIS DE AMERICANA
Rua Abraham Abraham, 97 Pq. Residencial Nardini – CEP 13468-395 – Americana/SP
Fones (19) 21089393 – (19) 99285-1647 – CNPJ 43.262.708/0001-23
www.apaeamericana.com.br - apae@apaeamericana.com.br

	<p>Desenvolve habilidades sociais com seus colegas de forma interativa. O aluno aplica seus conhecimentos prévios de maneira colaborativa, assim aprendendo de maneira prazerosa como viver em sociedade, respeitando opiniões sendo elas parecidas ou diferentes. Exercitando o ato de colaboração dentro da sala de aula, o aluno aprende a respeitar diversidades de opiniões, assim formando um aluno que respeita as diferenças individuais e também formando um aluno mais social.</p> <p>O aluno desenvolve sua autonomia, pensamento crítico gerando então sua própria personalidade a partir do momento em que o aluno aprende a exercitar seu potencial, assim então abrindo portas a personalidades inovadores que podem ser meios de inovação na sociedade.</p>
--	---

X. ÁREAS DE ATUAÇÃO E EQUIPE

Deve haver oportunidade de diálogo e interação entre as Áreas de Educação, Saúde, Assistência Social, Mercado de Trabalho/Emprego Apoiado para que juntas possam buscar soluções para os problemas específicos destes alunos, contribuindo assim para o desenvolvimento integral dos mesmos.

XI. OUTROS APOIOS

Fornecimento de alimentação especial

- Dieta com modificação de consistência: oferecendo alimentos batidos espessados a usuários com dificuldade de mastigação e deglutição.
- Dieta hipocalórica: a) com restrição de calorias para alunos obesos e acima do peso (dieta rica em alimentos sem gordura acrescida de frutas, carnes magras e vegetais, que objetiva o controle das calorias



consumidas para ajudar o aluno a restabelecer o peso ideal); b) restrita em gorduras e carboidratos. Nesta dieta é oferecida grande quantidade de vegetais, fibras, carnes magras, alimentos sem gordura, controle na quantidade de açúcar e farinhas. Essa dieta visa favorecer o bem-estar físico e evitar possíveis complicações futuras como doenças cardiovasculares e a obesidade. É indicada nos casos de colesterol, diabetes, triglicérides e outros;

- Dieta geral rica e/ou acrescida de fibras.

Administração de medicamentos (conforme orientação médica)

A manutenção da saúde (controle da epilepsia, melhora do comportamento, entre outros) é de extrema importância no processo de aprendizagem dos alunos.

Desenvolvimento / indicação e uso quanto a Tecnologia Assistiva

No atendimento educacional de pessoas com deficiência grave faz-se necessário o uso e desenvolvimento de recursos que melhorem as condições de progresso do aluno.

Tecnologia Assistiva é toda e qualquer ferramenta, recurso ou processo utilizado com a finalidade de proporcionar uma maior independência e autonomia à pessoa com deficiência ou dificuldades. É considerada Tecnologia Assistiva, portanto, desde artefatos simples, como uma colher adaptada ou um lápis com uma empunhadura mais grossa para facilitar a preensão, até sofisticados programas especiais de computador que visam à acessibilidade. (ISO 9999)

É importante ressaltar que as decisões sobre os recursos de acessibilidade que serão utilizados com os alunos têm que partir de um estudo pormenorizado e individual.

XII. AVALIAÇÃO

A avaliação do aluno deverá ser contínua, por meio de:

- Avaliação Inicial-Anexo I; que contemple informações de natureza física, psíquica, sócio-afetiva e psicomotora, além de enfatizar o aspecto funcional e habilidades do aluno;
- Avaliação- Anexo II- PAI (Plano de Atendimento Individual),
- Verificação das habilidades desenvolvidas no Planejamento Educacional Individualizado (PEI);
- Observações do desempenho nas atividades realizadas, utilizando os seguintes instrumentos de registro: Diário de Classe, Conselho de Classe PAI e PEI.

Os resultados da avaliação de aproveitamento e atividades realizadas expressas por meio de notas, na escala de 0 (zero) a 10 (dez), refletindo desempenhos claramente discerníveis, registrados na seguinte conformidade:

1º - 0 a 4 - Não Adquirido.

2º - 5 a 7 - Em Desenvolvimento.

3º - 8 a 10 - Adquirido.

4º- N.A. – Não Aplicável

Serão promovidos os alunos que alcançarem os objetivos propostos sem limitações do período letivo desde que tenha 75% de frequência para com atividade desenvolvida e tenha adquirido os conteúdos de acordo com a matéria específica no final do ano letivo.