

Oficina Literadeira



Produto Educacional - Scratch para inclusão de alunos com TEA

Autores

Cristina Beatriz Weschenfelder Dias
Marcelo Augusto Rauh Schmitt
Márcia Hafele Islabão Franco



Ficha catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

D541o Dias, Cristina Beatriz Weschenfelder

Oficina Literadeira: Scratch para inclusão de alunos com TEA [recurso eletrônico]/
Cristina Beatriz Weschenfelder Dias, Marcelo Augusto Rauh Schmitt, Márcia Hafele
Islabão Franco -- 1.ed.-- Porto Alegre, RS, 2025.

1 arquivo em PDF (23 p.)

ISBN 978-65-5950-135-9

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: "*O Scratch como Ferramenta Pedagógica para a Formação Leitora de Alunos com Transtorno do Espectro Autista*". (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - MPIE). - IFRS, Campus Porto Alegre, RS, 2025.

1. Educação inclusiva. 2. Transtornos do espectro autista. 3. Scratch (Linguagem de programação de computador). 4. Literatura. I. Schmitt, Marcelo Augusto Rauh. II. Franco, Márcia Hafele Islabão. III. Título.

CDU: Ed. 2007 (online) – 376

Catálogo na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

Ficha Técnica



Título do Produto: Oficina Literadeira

Autora: Cristina Beatriz Weschenfelder Dias

Instituição: Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Sul

Programa: Mestrado Profissional em Informática na Educação

Orientador: Marcelo Augusto Rauh Schmitt

Coorientadora: Márcia Hafele Islabão Franco

Público-alvo: Professores de Ensino Fundamental - Séries Finais e Professores de AEE (Atendimento Educacional Especializado)

Área de atuação: Língua Portuguesa, Inclusão, Tecnologia Educacional

Formato: Oficina pedagógica com propostas lúdicas, leitura e tecnologia

Plataforma utilizada: Scratch



**INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
Rio Grande do Sul




MPIE
Mestrado Profissional em
Informática na Educação

Sumário

Apresentação.....	4
O que é a Oficina Literadeira.....	5
Por que TEA requer atenção especial na leitura?.....	5
Por que usar o Scratch?.....	6
Objetivos	7
Público Alvo.....	8
O que o professor vai encontrar neste guia?.....	8
Contexto de aplicação.....	9
Enfoque do produto.....	9
Estrutura da Oficina Literadeira.....	10
Etapa 1 - Boas-vindas e introdução.....	11
Etapa 2 - Consolidação do Painel Literário.....	12
Etapa 3 - Construção Criativa e Leitura Digital.....	13
Etapa 4 - Leitura remota.....	14
Etapa 5 - Multiformatos de leitura.....	15
Etapa 6 - Compreensão narrativa e ates visuais.....	16
Etapa 7 - Introdução à programação criativa.....	17
Etapa 8 - Aprendizado guiado no Scratch.....	18
Etapa 9 - Finalização da maquete e criação digital.....	19
Etapa 10 - Celebração Literária.....	20
Etapa 11 - Remixagem do Scratch.....	21
Etapa 12 - Remixagem final.....	22
Oficina Literadeira- Considerações Finais.....	23

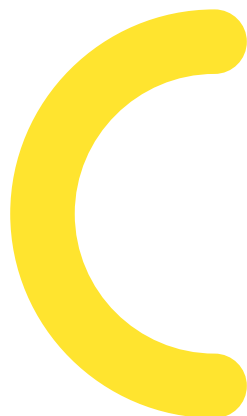


Apresentação



A inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) é um dos maiores desafios de atendimento nas escolas regulares.

Nesse cenário, a Oficina Literadeira surge como uma proposta prática para favorecer a leitura, a criatividade e a socialização desses estudantes.





O que é a Oficina Literadeira?

- »» Um produto educacional que une literatura e “brincadeira”, através da aprendizagem criativa.
- »» Baseado no livro “O Menino e a Casa na Árvore: entre sonhos e pesadelos”, de Samuel Erhart Robinson.
- »» Usa o **Scratch**, uma plataforma de programação visual interativa.
- »» Estimula a **leitura**, a **compreensão textual** e a **expressão criativa**.

Por que o TEA requer atenção especial na leitura?

Os alunos podem apresentar:

- »» Dificuldades de comunicação (oral e escrita).
- »» Sensibilidade a estímulos (barulho, luzes e sons).
- »» Desafios na compreensão de textos.
- »» Recursos visuais e sonoros ajudam a manter a atenção e o engajamento.

Por que usar o Scratch?

- »»» Interface simples, com blocos coloridos (inspirados no Lego).
- »»» Permite criar **histórias, jogos e animações**.
- »»» Estimula a **criatividade, autonomia e socialização**.
- »»» Funciona no conceito de:
 - **Piso baixo**: fácil para começar.
 - **Teto alto**: permite avançar em projetos complexos.
 - **Paredes amplas**: diversidade de possibilidades.
- »»» Os projetos podem ser realizados em dupla ou grupo, o que aumenta a **motivação** e a **socialização**.
- »»» **Feedback imediato**: favorece a experimentação e facilita a compreensão de causa e efeito.
- »»» **Conexão com a BNCC**: desenvolve competências digitais e o pensamento computacional.
- »»» **Integração com a literatura**: os alunos podem transformar livros em narrativas digitais.
- »»» **Gratuito e acessível**: pode ser utilizado online ou offline em computadores ou tabletes.
- »»» **Inclusão**: favorece a participação de alunos com TEA, pois combina recursos visuais, sons e interatividade, respeitando diferentes estilos de aprendizagem

<https://scratch.mit.edu>

Objetivos

- »»» Estimular o interesse pela leitura.
- »»» Desenvolver a criatividade, a socialização e a autonomia de alunos com (TEA).
- »»» Favorecer a socialização e o trabalho colaborativo entre os alunos.
- »»» Ampliar formas de Comunicação e expressão, respeitando as individualidades.
- »»» Integrar literatura e Scratch com o uso de recursos pedagógicos inovadores.
- »»» Oferecer ao professor atividades práticas e inclusivas, adaptáveis ao contexto escolar



Público Alvo

- »»» Professores do Ensino Fundamental – Anos Finais, especialmente de Língua Portuguesa.
- »»» Alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), em ambientes inclusivos.

O que o professor vai encontrar neste guia?

- »»» Etapas de aplicação da oficina em sala de aula;
- »»» Sugestões práticas pra engajar os alunos;
- »»» Orientações inclusivas para adaptar atividades conforme as necessidades.




Contexto de aplicação

- » Salas de aula regulares;
- » Salas de Atendimento Educacional Especializado (AEE).



Enfoque do Produto

- » Estimular o interesse pela leitura;
 - » Incentivar a expressão e a criatividade;
 - » Promover socialização e colaboração entre os estudantes;
 - » Utilizar práticas lúdicas e recursos de tecnologia educacional.
- 

Estrutura da Oficina Literadeira

A oficina está organizada de forma simples e prática para que possa ser aplicada em diferentes contextos.

- »» **Livro base:** O Menino e a casa na Árvore: entre sonhos e pesadelos.
- »» **Duração:** pode ser realizada em encontros de 1h30min a 2h.
- »» **Metodologia:** baseada nos 4 P's da Aprendizagem Criativa (projetos, Paixão, Pares e Pensar Brincando)
- »» **Recursos:** livros de literatura infantil/juvenil, computadores ou tablets, aceso ao Scratch, materiais de registro (papel, caneta, cartolina, etc).
- »» **Participantes:** alunos com TEA e seus colegas em ambiente colaborativo.
- »» **Produto Final:** criação de histórias digitais ou animações no Scratch.



Etapa 1

Boas-vindas e introdução

»»» Objetivos

- Apresentar a oficina e o livro;
- Observar as primeiras impressões dos alunos;
- Iniciar a construção de um painel coletivo sobre o livro.

»»» Recursos

- Livro, papel pardo, lápis de cor, canetinhas, cola, tesoura, gliter e tinta guache.

»»» Atividades

1. Apresentar os livros e permitir o manuseio livre;
2. Incentivar comentários sobre textura, cheiro e imagens;
3. Iniciar a leitura do capítulo 1;
4. Construir o painel coletivo;
5. Registrar passos, fotos, vídeos ou anotações;
6. Permitir que os alunos levem o livro para casa.

»»» Dicas

- Valorize percepções espontâneas;
- Aplicar entrevista breve para registrar impressões.



Etapa 2

Consolidação do Painel Literário

Objetivos

- Retornar a leitura coletiva (capítulo 2);
- Finalizar o painel coletivo;
- Incentivar a socialização e a colaboração.

Recursos

- Livro, papel pardo, lápis de cor, canetinhas, cola, tesoura, gliter e tinta guache.

Atividades

1. Continuação da leitura do livro (capítulo 2);
2. Conclusão do painel;
3. Conversa sobre o livro e registro das observações;
4. Exposição do painel pronto.



Etapa 3

Construção Criativa e Leitura Digital

Objetivos

- Início da maquete da Casa da Árvore;
- Estimular criatividade e colaboração;
- Introduzir leitura digital e envio de áudios.

Recursos

- Materiais naturais (galhos, folhas, musgo), palitos de picolé, papelão, cola quente, tinta, cordão, enchimento, retalhos.

Atividades

1. Construção da maquete;
2. Leitura do capítulo 3;
3. Envio de áudios do capítulo 4 para casa.

Dicas

- Se possível coletar materiais da natureza;
- Incentivar a colaboração e cuidado com os materiais.





Etapa 4

Leitura Remota

»»» Objetivos

- Avaliar formatos de leitura mais motivadores;
- Atender diferentes perfis de aprendizagem.

»»» Recursos

- Livro físico, acesso à plataforma digital de leitura e aplicativo de mensagens.

»»» Atividades

1. Envio de áudio dos capítulo 4;
2. Exploração dos diferentes formatos de leitura;
3. Registro de percepções para discussão posterior.

»»» Dicas

- Envio de mensagens explicativas para alunos e famílias;
- Incentivar a colaboração e cuidado com os materiais.

Etapa 5

Multiformatos de Leitura

Objetivos

- Comparar leitura física, digital e audiolivro;
- Estimular a reflexão sobre as vantagens e desvantagens de cada formato, de acordo com as percepções individuais;
- Comparar leitura física, digital e audiolivro.

Recursos

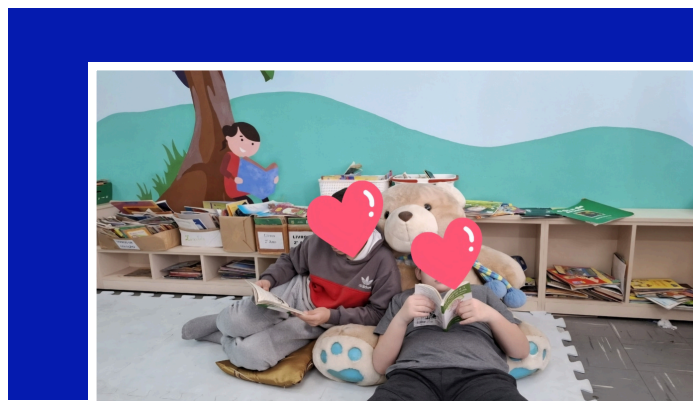
- Ambiente propício à leitura (ex.: sala de leitura/biblioteca), livros, chromebooks/notebooks ou tablets, caixa de som.

Atividades

1. Conversa inicial sobre os diferentes formatos de leitura;
2. Leitura silenciosa individual com áudio;
3. Compartilhamento de experiências;
4. Registros das atividades.

Dicas

- Aplicar questionários aos alunos sobre suas percepções em relação aos formatos trabalhados, para posterior avaliação do processo.



Etapa 6

Compreensão Narrativa e Artes Visuais

»»» Objetivos

- Desenvolver a compreensão narrativa (capítulos 6 a 8);
- Identificar personagens, enredo e espaço;
- Criar desenhos dos personagens para a narrativa digital.

»»» Recursos

- Livros, papel pardo ou cartolina, folhas, lápis, giz de cera, lápis de cor e canetinhas.

»»» Atividades

1. Leitura compartilhada com pausas (capítulos 6 a 8).
2. Conversa sobre os elementos da narrativa (personagens, enredo, tempo e espaço);
3. Desenho dos personagens escolhidos pelos alunos;
4. Registros das atividades.



Etapa 7

Introdução à Programação Criativa

»»» Objetivos

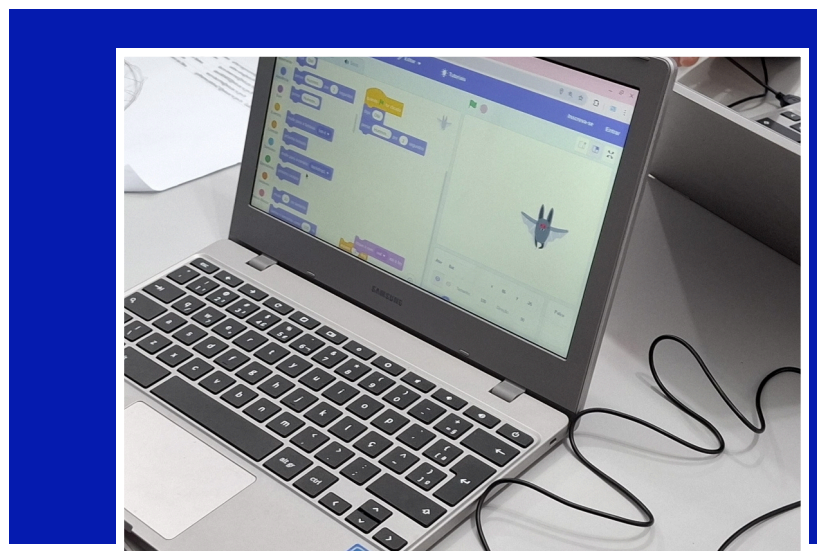
- Apresentar o Scratch como ferramenta de programação;
- Estimular o primeiro contato com a plataforma e a exploração livre.

»»» Recursos

- Computadores ou tablets, acesso ao Scratch e projetor multimídia.

»»» Atividades

1. Apresentação inicial da plataforma Scratch utilizando imagens ilustrativas e vídeos tutoriais;
2. Exploração livre da plataforma Scratch;
3. Criação inicial de personagens, cenários ou pequenas animações



Etapa 8

Aprendizado Guiado no Scratch

Objetivos

- Orientar o aprendizado da plataforma de forma guiada;
- Coletar percepções dos alunos sobre o uso do Scratch.

Recursos

- Computadores ou tablets com acesso ao Scratch e projetor multimídia.

Atividades

1. Exploração guiada de funções e blocos do Scratch;
2. Criação de pequenos projetos sob orientação.

Dicas

- Aplicar questionários aos alunos sobre suas percepções em relação à plataforma.



Etapa 9

Finalização da Maquete e Criação Digital

Objetivos

- Integrar os desenhos e o painel criados pelos estudantes ao projeto no Scratch.

Recursos

- Computadores ou tablets com acesso ao Scratch, os desenhos e painel feitos pelos alunos e os materiais para finalizar a maquete.

Atividades

1. Finalização da maquete com os elementos planejados;
2. Exploração do Scratch para recriação da narrativa do livro estudado.



Etapa 10

Celebração Literária

Objetivos

- Proporcionar uma experiência de interação direta com um jovem escritor, incentivando o interesse pela leitura e escrita;
- Valorizar a participação dos estudantes na oficina por meio de um momento de reconhecimento e celebração;
- Estimular a motivação intrínseca, utilizando reforço positivo.

Recursos

- Livro do autor, medalhas de participação, espaço para autógrafos.

Atividades

1. Entrevista com o autor.
2. Sessão de autógrafos com o autor do livro;
3. Entrega de medalhas e reconhecimento das produções dos alunos.



Etapa 11

Remixagem do Scratch

»»» Objetivos

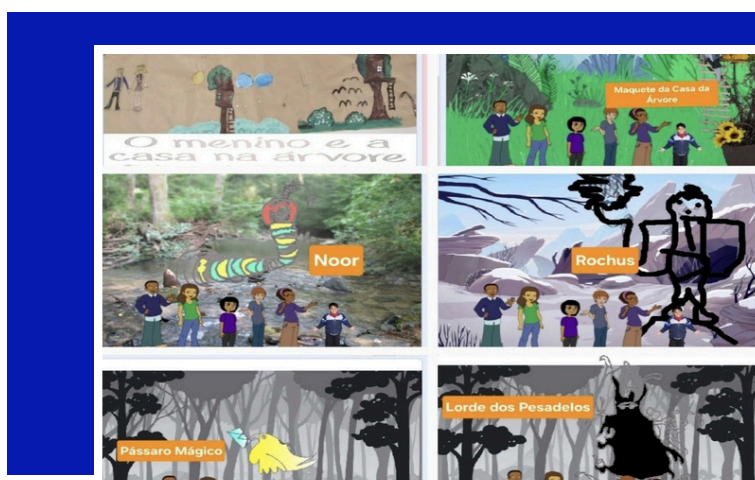
- Realizar a remixagem parcial da história no Scratch, incorporando elementos produzidos ao longo da oficina e reforçando o vínculo dos alunos com a narrativa.

»»» Recursos

- Computadores, notebooks ou Chromebooks com acesso à internet, os desenhos, painel e maquete produzidos pelos alunos, projetor multimídia e o link do scratch para remixar e tela para projeção.

»»» Atividades

1. Remixagem dos projetos digitais já criados;
2. Integração dos personagens e elementos físicos da oficina no projeto digital;
3. Acompanhar e orientar a produção dos estudantes.



Etapa 12

Remixagem Final do Scratch

»»» Objetivos

- Realizar a remixagem final da história;
- Avaliar a percepção dos alunos e responsáveis sobre a oficina.

»»» Recursos

- Computadores, notebooks ou Chromebooks com acesso à internet, os desenhos, painel e maquete produzidos pelos alunos, projetor multimídia e o link do scratch para remixar .

»»» Atividades

1. Retomar a remixagem do projeto no Scratch, com foco na finalização da animação e inserção de falas, sons e movimentação dos personagens;
2. Promover um momento de descontração e confraternização entre os estudantes para o encerramento da oficina.



Oficina Literadeira

Considerações Finais

As tecnologias podem mudar a educação. Mais do que ferramentas, elas são pontes que conectam alunos, professores e saberes, tornando possível uma escola mais inclusiva, criativa e acessível para todos.

Que este guia seja apenas o começo de novas práticas, experiências e descobertas rumo a uma educação mais inclusiva e transformadora.

Cristina Beatriz Weschenfelder Dias

Professora, Psicopedagoga e Mestranda em Informática na Educação

