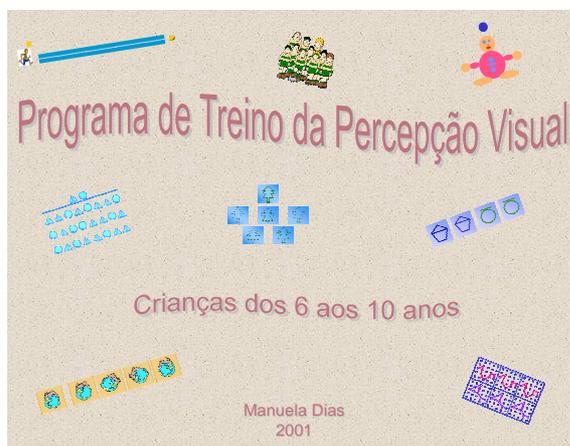


PROGRAMA DE TREINO DA PERCEPÇÃO VISUAL (PTPV)

Versão informática realizada no Programa *PowerPoint* do Windows ®.



MANUAL DE UTILIZAÇÃO

(Destinado a professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico)

1. Programa de Treino da Percepção Visual: suas características e tipologia

O PTPV é constituído por 8 módulos, todos com o mesmo formato.

Cada módulo é composto por 8 itens: Coordenação óculo-manual, Posição no Espaço, Cópia, Figura-fundo, Relações Espaciais, Completamento visual, Velocidade Visual Motora e Constância da Forma. Alguns itens contêm mais do que um exercício.

O Módulo 1 tem um grau de dificuldade mínimo relativamente à idade das crianças a quem se destina e ao nível de escolaridade (1.º ao 4.º ano do Ensino Básico).

Os módulos seguintes (do 2 ao 8) vão aumentando gradualmente a dificuldade até que o oitavo já tem um grau de exigência bastante maior, embora ainda de acordo com o nível escolar e etário.

2. Como realizar o treino da Percepção Visual com o PTPV

Sempre que possível, o treino da PV deve ser aplicado de forma individual, principalmente quando o grau de dificuldade do aluno é grande.

No entanto, o primeiro módulo deve sempre ser aplicado de forma individual e com o apoio do professor para que este forneça as instruções precisas e explique ao aluno o modo de resolução de cada exercício. No início de cada item deve explicar-se ao aluno o que tem de fazer.

Assim, no Módulo 1 - item 1, referente à Coordenação óculo-manual, diz-se ao aluno:

“Tens aqui um rapaz que quer seguir pelo caminho para pegar na cesta de fruta. Tu vais ajudá-lo, carregando neste botão que conduz ao Programa *Paint* do *Windows*® e aí, vais fazer um traço, começando junto do rapaz e acabando na cesta”.

No início e durante a realização do exercício o professor deverá dar indicações ao aluno para evitar que erre.

Após a resolução do exercício, o professor dirá ao aluno se o realizou bem ou não. Se estiver incorrecto, deve-se apagar e fazê-lo de novo, até que fique o mais perfeito possível. Se persistirem dificuldades, avança-se para o item 2 e seguintes. Esta regra serve para todos os módulos e itens.

2.1. Indicações para a utilização dos diferentes itens dos 8 Módulos do PTPV

Módulo 1

- Coordenação óculo-manual

Dizer ao aluno que terá de fazer traços ligando objectos uns aos outros ou realizando diversas trajectórias. Para tal, tem de aceder ao Programa *Paint*® do *Windows* através do botão de hiper-ligação existente em dado local do diapositivo. O exercício deverá ser repetido sempre que o aluno necessite de melhorar o desempenho. Nos exercícios seguintes o procedimento será o mesmo.

- Posição no espaço

Dizer ao aluno que deve observar com atenção a figura que está à esquerda da 1.^a linha. De seguida, deverá observar, com muita atenção, as outras figuras da mesma linha e carregar sobre a que pensa ser igual. Se houver engano, deverá tentar-se de novo procurando que esteja com mais atenção aos pormenores. Nas linhas seguintes o procedimento é o mesmo.

- Cópia

Dizer ao aluno que observe a 1.^a figura da página com muita atenção, observando bem os diversos traços que a compõem e a posição em que se encontram. De seguida, carregar no local onde deve desenhar para aceder ao Programa *Paint* do *Windows* ® e aí usar a ferramenta “lápiz” desenhando uma figura igual à observada. O exercício deverá ser repetido sempre que o aluno necessite de melhorar o desempenho. Segue-se procedimento idêntico para as restantes figuras.

- Figura-fundo

Dizer ao aluno que observe com atenção a imagem confusa do diapositivo e verifique todos os pormenores, procurando descobrir todos os elementos da imagem, mesmo os que estão sobrepostos. Se o aluno não conseguir descobrir sozinho, o professor deve ajudá-lo a encontrar os elementos em falta ou todos os elementos se ele não encontrar nenhum. Para os restantes exercícios deverá proceder-se do mesmo modo.

- Relações espaciais

Dizer ao aluno que observe a figura desenhada no primeiro conjunto de pontos e que verifique bem a posição dos diversos traços em relação uns aos outros, no sentido vertical, horizontal e oblíquo. De seguida, carregar no botão escondido sob a primeira figura para aceder ao Programa *Paint* do *Windows* ® para criar uma figura igual à observada usando as ferramentas necessárias para fazer os traços. O exercício deverá ser repetido sempre que o aluno necessite de melhorar o desempenho. Os restantes exercícios executam-se de igual modo.

- Completamento Visual

Dizer ao aluno que observe as diferentes imagens desenhadas a tracejado, após realizar uma observação atenta da figura completa que está em cima. De seguida, o aluno carregará no botão que está na figura que lhe parece estar certa.

Se o aluno não conseguir descobrir sozinho, o professor deve ajudá-lo a ver melhor o modelo para lhe explicar o que é que está errado na sua escolha, até que ele acerte a resposta. Os restantes exercícios executam-se de igual modo.

- Velocidade Visual Motora

Dizer ao aluno que observe, com atenção, a figura que está no cimo da folha e, de seguida, o conjunto de figuras equivalentes a esta, verificando que algumas estão completas e que outras têm falhas em alguns pormenores. O aluno terá de completar as que figuras incompletas, fazendo traços na mesma posição em que estão no modelo devendo, para tal, carregar no botão de hiper-ligação para aceder ao Programa *Paint* do *Windows* ® onde poderá realizar o exercício. O exercício deverá ser feito o mais rápido possível, mas com traços bem desenhados. Repetir, se necessário.

- Constância da Forma

Dizer ao aluno que observe a forma desenhada no cimo da folha e que procure, nos diversos elementos das imagens, a forma igual ao modelo. Explicar ao aluno que esta característica poderá ser encontrada em vários pontos das figuras que estão na parte de baixo embora possa aparecer em posição diferente ou com tamanho diverso do apresentado. Carregar no botão de cada um dos elementos com a forma observada para verificar se acertou ou errou. Se o aluno não conseguir descobrir sozinho, o professor deve ajudá-lo a ver melhor o modelo para lhe explicar o que é que está errado na sua escolha, até que ele acerte a resposta.

Nas páginas seguintes são apresentados os ecrãs do Programa de Treino da Percepção Visual (PTPV) da versão informática interactiva que foi desenvolvido no Programa *PowerPoint* do *Windows* ®, sendo destacadas as animações personalizadas seleccionadas para cada um dos diapositivos.

