



CARTILHA DE MODELAGEM NO USO DA COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA

Guia Prático para Professores – Uso do Boardmaker 7 na Escola

1. O que é Modelagem na Comunicação Alternativa?

A modelagem é uma estratégia em que o professor utiliza os símbolos da Comunicação Alternativa (CAA) enquanto fala com o aluno, apontando ou selecionando pictogramas para mostrar como a comunicação funciona.

É um processo de ensinar pelo exemplo, similar à forma como crianças aprendem a linguagem oral: escutando e observando outras pessoas usando a linguagem.

A modelagem:

- Mostra ao aluno *como usar* os símbolos.
- Desenvolve vocabulário.
- Reduz a pressão para que o aluno "acertar".
- Ajuda alunos verbais e não verbais.
- Demonstra que o recurso faz parte da rotina de todos.

O professor modela quando:

- Aponta símbolos durante a rotina.
- Usa a prancha para expressar escolhas, emoções e orientações.
- Mostra que o recurso é válido mesmo para quem fala.



- Expande a fala do aluno através de combinações simples.

Destacamos:

- A modelagem NÃO é correção.
- A modelagem NÃO exige resposta do aluno.
- A modelagem é EXPOSIÇÃO constante e consistente.

A Comunicação Alternativa:

- Não é exclusividade de crianças sem fala.
- Não é uma ferramenta terapêutica isolada.
- Não é "último recurso".

Ela é um caminho real, eficiente e humanizado para desenvolver linguagem, autonomia e inclusão.

E a modelagem é o elo entre o professor, a ferramenta e o aluno.

2. Por que modelar na escola?

A modelagem é essencial porque:

- Amplia o acesso à linguagem para alunos com atraso, deficiência intelectual, TEA e dificuldades de fala.
- Fortalece a compreensão, mesmo quando o aluno ainda não produz símbolos.
- Naturaliza o uso da CAA, integrando-a às rotinas escolares.
- Melhora o comportamento ao oferecer meios funcionais de comunicação.



- Facilita a inclusão, pois todos os alunos passam a entender e usar os pictogramas.

3. O papel do Boardmaker 7 na Modelagem

O Boardmaker 7 é uma ferramenta que permite criar:

- Pranchas de comunicação
- Quadros de rotinas visuais
- Histórias sociais
- Pictogramas personalizados
- Atividades interativas (Player)

Ele é o software ideal para modelagem porque:

- Possui símbolos PCS, reconhecidos mundialmente.
- Permite personalizar vocabulários conforme a realidade da escola.
- Oferece integração de voz, clique, toque e emulação.
- Facilita a criação de rotinas visuais em sequência, essenciais para alunos neurodivergentes.

4. Como iniciar a modelagem usando Boardmaker 7

Passo 1: Crie um vocabulário básico

Exemplos de palavras essenciais:

- eu, você, quero, mais, parar, ajudar, fazer, brincar, ir, não, sim

Essas palavras devem estar sempre acessíveis na prancha principal.



Passo 2: Crie vocabulários específicos

Exemplos:

- Rotina da manhã
- Materiais escolares
- Atividades da aula
- Emoções
- Brincadeiras

Passo 3: Organize as pranchas em níveis:

- Nível 1 – símbolos amplos e simples
- Nível 2 – combinações de duas palavras
- Nível 3 – frases curtas e construção linguística

5. Como modelar na prática (passo a passo)

1. Mostre a prancha ao aluno sempre que possível.

Deixe o recurso visível (caderno de comunicação, painel, tablet etc.)

2. Use a prancha enquanto fala.

Exemplo:

“Vamos brincar?” → Tocando ou apontando o pictograma *brincar*.

3. Não exija que o aluno repita.

A modelagem é *exposição*, não cobrança.

4. Modele em diferentes situações do dia:

Situação	Exemplo de Modelagem
Entrada na escola	“Bom dia” + “feliz”
Lanche	“Quero” + “água”
Aulas	“Ajuda”, “fazer”, “terminar”
Recreio	“Brincar”, “amigos”, “bola”
Conflitos	“Pare”, “triste”, “me ajude”

5. Amplie progressivamente o vocabulário.

Quando o aluno aprender “água”, modele:
“Eu quero água” → “eu” + “quero” + “água”.

6. Use modelagem durante comportamentos desafiadores.

Exemplo:

Aluno chorando → “triste” + “me ajude”.

6. Estruturas de atividades para modelagem com Boardmaker 7

A. Rotina Visual da Sala

- Chegada
- Atividade 1
- Lanche
- Brincadeira
- Higiene
- Saída



A modelagem acontece quando o professor aponta cada etapa conforme ela ocorre.

B. Atividades pedagógicas usando CAA

1. História com pictogramas
 - O professor lê e aponta os símbolos das ações.
2. Caça-palavras com figuras
 - Alunos encontram símbolos no painel.
3. Jogos de escolha
 - Ex.: "Você quer desenhar ou brincar?"
4. Painel de emoções
 - Modelar quando o aluno demonstra sentimento.

C. Momento de socialização

- Modelar “amigo”, “brincar”, “vez”, “posso ir?”.

7. Como criar pranchas eficientes no Boardmaker 7

Regras de ouro:

- Utilize símbolos grandes e claros para crianças pequenas.
- Deixe o vocabulário essencial sempre fixo (Core).
- Use bordas coloridas para categorias (opcional).
- Inclua fotos reais quando necessário (alunos, professores, materiais).
- Mantenha o layout consistente entre páginas.

8. Estrutura ideal de um caderno de comunicação

1. Página de vocabulário principal
2. Página de ações
3. Página de pessoas da escola
4. Página de lugares
5. Página de emoções
6. Página de materiais escolares
7. Página de brincadeiras e recreio
8. Página de necessidades básicas

9. A base neurocientífica da modelagem

A modelagem funciona porque:

- Estimula a via visual da linguagem, altamente preservada em crianças neurodivergentes.
- Auxilia a formação de conexões neurais entre símbolo → significado → ação.
- Reforça o aprendizado por repetição multissensorial (visual + auditiva).
- Diminui ansiedade, regulando o sistema límbico, pois oferece previsibilidade.

10. Como registrar a evolução do aluno

Use fichas simples registrando:

- Vocabulário compreendido
- Vocabulário utilizado espontaneamente
- Situações em que usou a prancha
- Emoções expressas



- Comunicação iniciada pelo aluno

O Boardmaker 7 permite fazer atividades interativas que geram dados de desempenho.

11. O papel da escola

Para a modelagem funcionar, é necessário:

- Todos os professores utilizarem a prancha.
- A prancha estar disponível em TODOS os ambientes (sala, pátio, refeição).
- Formação dos profissionais.
- Envolvimento da família (cartilha para casa).

12. Exemplos de frases para modelar diariamente

- “Eu quero brincar.”
- “Me ajuda, por favor.”
- “Estou triste.”
- “Eu gosto disso.”
- “Quero mais.”
- “Vamos juntos!”
- “Eu penso que...”
- “Eu vou ali.”

13. Materiais que podem ser criados no Boardmaker 7

- Caderno de comunicação completo
- Pranchas penduradas na parede

- Mini pranchas para recreio
- Pulseiras de símbolos (wearables)
- Cartazes de emoções
- Sequências visuais
- Jogo da rotina
- Histórias sociais personalizadas

14. Conclusão

A modelagem com o uso da Comunicação Alternativa é uma das práticas mais eficazes para promover inclusão, autonomia e desenvolvimento linguístico no ambiente escolar.

Com o Boardmaker 7, os profissionais têm à disposição uma ferramenta poderosa para criação de suportes visuais adequados, garantindo que todas as crianças tenham voz.

Transformando Espaços, Impactando Vidas

BEM-VINDO À MELIORE LOCO

Uma empresa dedicada a transformar os lugares onde seus projetos são implementados.

Acreditamos que cada ambiente pode ser aprimorado e que o fornecimento de equipamentos corretos e a capacitação dos usuários são os pilares para um futuro mais acessível e justo.

Com uma abordagem inovadora e uma visão voltada para o progresso, nossa missão é criar soluções que impactam positivamente a vida das pessoas e das comunidades. A *Meliore Loco* oferece programas especializados, treinamentos e tecnologias que visam adaptar os ambientes, **tornando-os melhores para todos.**

