Lista de Figuras

2.1 – Aspectos relacionados ao processo de aprendizagem 12

2.2 – Eixo Histórico e A-Histórico 14

2.3 – Estágios do desenvolvimento cognitivo piagetiano 24

3.1 – Tela de trabalho inicial do Kid Pix Studio Deluxe® para escolha de um ambiente 34

3.2 - Janela principal do Kid Pix Deluxe® 34

3.3 - Janela Pincel Animado 35

3.4 – Janela Carimbos Divertidos 35

3.5 - Janela Marionete Digital 35

3.6 - Janela TV Maluca 36

3.7 - Janela Slide Show 36

3.8 – Tela da página interna do Storybook Weaver Deluxe® 40

3.9 – Banco de dados de imagens do Storybook Weaver Deluxe® 40

3.10 – Menu de categorias do banco de imagens do Storybook Weaver Deluxe® 41

3.11 – Gravador de som e banco de dados de sons do Storybook Weaver Deluxe® 41

4.1 – Classes e Objetos no software Imagine 54

4.2 - Classes e Objetos usados para o desenvolvimento do software *Construindo um espaço* 54

4.3 – Classes e Objetos usados para o desenvolvimento do software *Construindo um espaço* 55

4.4 – Classes e Objetos na tela final do software *Construindo um espaço* 55

4.5 – Conceito de Lugar no software Imagine 56

4.6 – Janela de exploração no Imagine mostrando os Lugares *Página* e P*ainel* 57

4.7 – Caixa de diálogo para configuração de Eventos no Imagine no projeto do software *Construindo um espaço* 60

4.8 – Janela de exploração no *Imagine* mostrando os procedimentos 61

4.9 – Caixa de diálogo para criação de procedimentos na programação de *Construindo um espaço* 61

4.10 – Ferramenta Som 62

4.11 – Ferramenta Som com opções wav ou mp3 63

4.12 – Área de trabalho de humanização dos ambientes internos 65

4.13 – Barra Principal 66

4.14 – Ferramenta Casa ou Apartamento 66

4.15 – Interface acionada pela ferramenta C*asa ou Apartamento* 66

4.16 – Ferramenta Abrir 67

4.17 – Caixa de diálogo para abrir arquivos tipo LOG 67

4.18 – Ferramenta Gravação. 68
4.19 – Caixa de diálogo para salvar arquivos tipo LOG contendo as ações executadas pelos usuários ao interagir com o software 68
4.20 – Ferramenta Ação Carregada 68
4.21 – Tela com as primeiras ações executadas 69
4.22 – Tela com a última ação executada 69
4.23 – Ferramenta Finalização 70
4.24 – Planta baixa para escolha dos cômodos para ser mobiliado e humanizado 70
4.25 – Ferramenta Plantas Baixas 70
4.26 – Planta baixa de casas para escolha da residência 71
4.27 – Planta baixa de apartamentos para escolha da residência 71
4.28 – Ferramenta Imprimir 71
4.29 – Caixa de diálogo para impressão 72
4.30 – Ferramenta Ajuda 72
4.31 – Tela inicial da ajuda 72
4.32 – Ferramenta S*air* 73
4.33 – Caixa de diálogo para salvar na saída do software 73
4.34 – Barra de trabalho lateral 74
4.35 – Ferramenta Limpar..... 75
4.36 – Tela apresentada ao usar a ferramenta Limpar 75
4.37 – Ferramenta Plano de Fundo 75
4.38 – Caixa de diálogo para a escolha do Plano de Fundo do cômodo escolhido 76
4.39 – Tela apresentada ao ser escolhido o Plano de Fundo 76
4.40 – Ferramenta Objetos e Personagens 77
4.41 – Caixa de diálogo para a escolha das categorias de objetos e/ou personagens 77
4.42 – Caixa de diálogo para a escolha de objetos e/ou personagens 77
4.43 – Ferramenta Redimensionar 78
4.44 – Tela apresentando um objeto para ser redimensionado 78
4.45 – Tela apresentando um objeto já redimensionado 78
4.46 – Ferramenta Ordenação 79
4.47 – Tela apresentando um objeto para ser reordenado 79
4.48 – Tela apresentando um objeto depois de reordenado 79
4.49 – Ferramenta Lateralidade 80
4.50 – Tela apresentando um menino para ser posicionado de acordo com sua lateralidade 80
4.51 – Tela apresentando um menino que foi posicionado de acordo com sua lateralidade 80

4.52 – Ferramenta Apagar 81
4.53 – Tela apresentando um objeto para ser apagado 81
4.54 – Tela apresentando um objeto que foi apagado 81
4.55 – Ferramenta Escrever 82
4.56 – Tela apresentando a ferramenta Escrever..... 82
4.57 – Ferramenta Som 82
4.58 – Tela apresentando a ferramenta Som 83
4.59 – Ferramenta Gravador 83
4.60 – Tela apresentando o gravador de som 83

5.1 – Estruturas que compõem um sujeito individual 88
5.2 – Elementos que compõem a interação sujeito x ambiente computacional 90
5.3 – Tela apresentando as plantas baixas para a escolha casa. 94
5.4 – Tela apresentando as plantas baixas para a escolha apartamento 94
5.5 – Tela apresentando uma planta baixa de uma casa de três quartos escolhida pelo sujeito 95
5.6 – Tela apresentando uma planta baixa de um apartamento de um quarto escolhido pelo sujeito 95
5.7 – Tela apresentando o ambiente em corte de perspectiva escolhido pelo sujeito 96
5.8 – Tela para início da atividade 112
5.9 – Tela apresentando convidando o sujeito para “entrar” na atividade 112
5.10 – Ferramenta Casa ou Apartamento 113
5.11 – Ferramentas Abrir, Gravação e Ação Carregada 114
5.12 – Ferramenta Finalização 114
5.13 – Ferramentas Plantas Baixas 115
5.14 – Ferramenta Imprimir 116
5.15 – Ferramenta Ajuda 116
5.16 – Ferramenta Sair 117
5.17 – Ferramenta Limpar 118
5.18 – Ferramenta Plano de Fundo 119
5.19 – Ferramenta Objetos e Personagens 120
5.20 – Ferramenta Redimensionar 121
5.21 – Ferramenta Ordenação 122
5.22 – Ferramenta Lateralidade 123
5.23 – Ferramenta Apagar 124
5.24 – Ferramenta Escrever 124
5.25 – Ferramenta Som 125

5.26 – Ferramenta Gravação 125

5.27 – Ferramentas do grupo Arquivamento ou Ferramentas: Abrir, Gravação e Ação Carregada 126

6.1 – Tela para escolha do cômodo 144

6.2 – Caixa de diálogo para seleção de imagem de personagem e/ou objeto 144

6.3 – Ferramentas de arquivamento 145

6.4 – Ferramenta Gravação 149

Lista de Quadros

6.1 – Questionário aplicado ao psicopedagogo no início da entrevista 133

6.2 – Resultados do questionário aplicado ao psicopedagogo no início da entrevista 136