

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: UMA PRÁTICA EDUCATIVA E INCLUSIVA COM O JOGO DA MEMÓRIA DIGITAL

Thais Faustino Bezerra¹, José Márcio Severino de Sousa²

Resumo: No âmbito do Atendimento Educacional Especializado (AEE), é importante o desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas para auxiliar positivamente os alunos com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento, e altas habilidades ou superdotação. Partindo desse pressuposto, um recurso bastante pertinente no Atendimento Educacional Especializado é a Tecnologia Assistiva (TA), a partir de jogo educacional virtual que oferece diversas ferramentas e possibilidades educacionais inclusivas para alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento, e altas habilidades ou superdotação. Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo relatar uma prática educacional e inclusiva, a qual ocorreu na Escola Adauto Leite, no município de Mauriti-CE, com os alunos do Atendimento Educacional Especializado.

Palavras-chave: Aprendizagem. Inclusão. Tecnologia.

1. Introdução

No âmbito do Atendimento Educacional Especializado (AEE), é importante o desenvolvimento de práticas educacionais inclusivas para auxiliar positivamente os alunos com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento, e altas habilidades ou superdotação.

Desse modo, o Atendimento Educacional Especializado (AEE) “[...] tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas” (BRASIL, 2008, p. 10).

Partindo desse pressuposto, um recurso bastante pertinente no Atendimento Educacional Especializado é a Tecnologia Assistiva (TA), a partir de jogo educacional virtual que oferece diversas ferramentas e possibilidades educacionais inclusivas para alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento, e altas habilidades ou superdotação. Com isso, visando a autonomia, a aprendizagem, a independência, a qualidade de vida educacional e a inclusão social (BRASIL, 2007).

Através do jogo educacional digital como ferramenta assistiva, é possível ampliar as possibilidades educacionais e inclusivas dos alunos no espaço do Atendimento Educacional Especializado, trabalhando conteúdos específicos que, muitas vezes, os alunos do público-alvo do AEE não têm a oportunidade de aprender e participar na sala de aula comum.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: thaisfaustinob1@gmail.com

² Universidade Regional do Cariri, email: marcioseverino1978@gmail.com

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

Complementando, é um recurso importante no processo de ensino-aprendizagem, pois os materiais e recursos didáticos adaptados às necessidades destes alunos vão auxiliá-lo no desenvolvimento da aprendizagem, na participação das diferentes práticas vivenciadas na escola, na sua autonomia e na sua qualidade de vida.

Contudo, é fundamental escolher o software educativo adequado e realizar uma análise para conhecer suas etapas e funcionalidades. Além disso, o planejamento das atividades é importante e deve estar associado a estratégias que serão aplicadas na mediação do professor junto aos alunos (Pedro, 2012).

2. Objetivo

Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo relatar uma prática educacional e inclusiva, a qual ocorreu na Escola Adauto Leite, no município de Mauriti-CE, com os alunos do Atendimento Educacional Especializado.

3. Metodologia

O trabalho é metodologicamente ancorado a partir de uma revisão da literatura, com base em autores correlacionados à proposta de estudo. Foi utilizada como referência a plataforma Google Acadêmico. O estudo dos artigos na plataforma ocorreu entre setembro e outubro de 2024.

Diante disso, o trabalho refere-se aos resultados parciais do Atendimento Educacional Especializado em uma escola da rede pública do município de Mauriti-CE, a Escola de Ensino Médio Adauto Leite, que possui uma sala de recursos multifuncionais para o atendimento dos alunos da rede pública.

Nesta escola, há um espaço no laboratório de informática, com computadores e internet, que permitiu a prática educativa e inclusiva com os alunos nesse ambiente para trabalhar o jogo virtual. O jogo da memória está disponível na plataforma digital "Jogos - Recursos de Ensino - Wordwall", que oferece uma variedade de recursos educacionais que podem auxiliar na aprendizagem e inclusão dos alunos com necessidades específicas.

Com isso, foi utilizado o descritor "jogo da memória", que nos direcionou a diversos jogos educativos, com grande potencial para desenvolver inúmeras habilidades nos alunos. Nessa prática, seis alunos participaram, cada um em momento distinto, o que permitiu um maior envolvimento individual de cada estudante com o Jogo da Memória - Sítio do Seu Lobato.

Lembrando que foi realizada uma conversa clara e objetiva com cada aluno antes da introdução ao tema. No laboratório, foram apresentados detalhes sobre o funcionamento do computador, como ligar e desligar, bem como do jogo.

4. Resultados

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

Diante de todo o esboço metodológico, parte-se para os resultados, que foram significativos para os alunos. Os participantes da ação educativa e inclusiva, a partir da tecnologia assistiva, envolvem alunos com autismo e deficiência do ensino médio. O jogo da memória no qual foi trabalhado na sala de aula do AEE, abordou de maneira bastante significativa com os (06)alunos que estão inseridos na sala de aula do AEE.

Primeiramente, foi conversado com cada aluno sobre o tema “animais”, seguindo o dia a dia dos estudantes para facilitar a compreensão, deixando-os livres para apontar fatos sobre o tema. Em seguida, foi feita a leitura da música “O Sítio do Seu Lobato”. Após isso, houve a explicação de que os alunos iriam ao laboratório de informática e que lá estaria disponível o jogo virtual da memória. Folque (2011) considera que “a partilha e a troca de experiências, ideias e questões sobre o mundo, fazem avançar o desenvolvimento psicológico e social de quem aprende, enfatizando o potencial da comunicação como motor do conhecimento [...]” (FOLQUE, 2011, p. 10).

Além da aprendizagem sobre o tema dos animais, a proposta também objetiva que os alunos desenvolvessem sua aprendizagem a partir do dia a dia, bem como desenvolvessem habilidades como percepção, memória, associação de pares, atenção, coordenação motora, raciocínio visual, entre outras.

Na prática com os alunos, dois estudantes demonstraram mais dificuldade no manuseio do mouse para mover os pares das cartas. Foi necessária intervenção constante para auxiliar no posicionamento das mãos e no direcionamento no jogo.

No início, embora sendo bem explicado várias vezes a metodologia do processo de ensino, alguns alunos sentiram dificuldades, e com muita calma, paciência e disciplina, o conteúdo abordado foi assimilado pelos os alunos. Segundo Esquivel (2017, p. 28), “portanto, uma ressignificação do erro, o que dá aos estudantes mais autonomia e coragem para errar, e com isso, testar seus conhecimentos sem que haja uma consequência negativa”.

Além disso, mais dois alunos tiveram dificuldade em encontrar os pares e demoraram mais tempo. Já para o outro aluno, foi mais fácil, pois ressaltou que tem acesso ao computador e está acostumado a jogar memória virtual.

Os alunos demonstraram alegria ao participar da proposta educacional, pois foi uma experiência nova, a partir da tecnologia, que contribuiu para os diversos aspectos educacionais e inclusivos dos quais um aluno tem o direito de participar no ambiente escolar. A tecnologia, através do jogo, facilitou não só a aprendizagem do tema, mas também envolveu outras habilidades de maneira lúdica e interativa. Nessa linha de pensamento, Piaget (1998, p. 160) ressalta que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” e inclusiva.

É de suma importância trabalhar na sala do AEE com materiais e jogos pedagógicos digitais que possam estimular as habilidades físicas e motoras dos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem. Complementando, “aumentam a possibilidade de aprendizagem, pois, os aprendizes se envolvem

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

na trama do jogo, fazendo o possível para vencer determinados desafios, em consequência, aprendem os conteúdos inseridos no jogo" (TIELLET *et al.*, 2007, p. 4).

A escola deve ter um currículo bem elaborado para que os alunos possam ter acessibilidade, além da equidade e um currículo inclusivo. Dessa maneira, "[...] temos que fazer uso das diversas tecnologias disponíveis na escola para que o estreitamento entre esta e a realidade seja mais forte" (KOBAYASHI; BRITO TESTA, 2008, p. 68).

5. Conclusão

De acordo com o trabalho realizado na sala de aula do AEE da Escola, pudemos observar que os alunos têm um interesse maior em participar da aula, manifestam um grau maior de socialização entre eles, tornando o ambiente mais prazeroso. Contudo vale salientar que devemos sim sempre buscar, criar e desenvolver jogos educativos para facilitar o aprendizado dos alunos.

Para nós professores, o objetivo alcançado nos alegra e nos motiva, para que possamos cada vez mais dar continuidade ao nosso trabalho e criar recursos para facilitar o aprendizado.

Em suma, o resultado da primeira parte do atendimento educacional especializado foi significativo, pretende-se continuar com a proposta educativa e inclusiva mediante aos jogos educativos digitais.

6. Agradecimentos

Agradecemos à Crede 20 e à Escola de Ensino Médio Adauto Leite por permitirem o desenvolvimento do estudo com os alunos.

7. Referências

BRASIL. Comitê de Ajudas Técnicas, Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República (CORDE/SEDH/PR). **Ata da Reunião VII, de dezembro de 2007**. Brasília, 2007a. Disponível em: <www.mj.gov.br>. Acesso em: 30 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política nacional da educação especial na perspectiva da educação inclusiva**. Brasília, 2008. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/politica.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2024.

ESQUIVEL, Hugo. **Gamificação no ensino de matemática**: uma experiência no ensino fundamental. Dissertação de Mestrado, 64 f.: il. – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional – PROFMAT, 2017.

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



FOLQUE, M. da A. **Educação Infantil, tecnologia e cultura**. Revista Pátio Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p. 8-11, 2011.

KOBAYASHI, M. do C. M.; TESTA, A. G. do B. **Projetos de trabalho e tecnologia**: uma proposta de articulação entre o ensino e a realidade. Mimesis, Bauru, v. 29, n. 2, p. 57-67, 2008.

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PEDRO, K. M. **Softwares educativos para alunos com deficiência intelectual**: planejamento e utilização. 2012, 120 p. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/9e55014f-e3be-47fc-906a-8463aa2b29f8/content>. Acesso: 14.10.2024.

TIELLET, C. A. B. et al. **Atividades digitais**: Seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas. In: CICLO DE PALESTRAS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, IX., 2007, Cidade. Anais... Porto Alegre: CINTED/SEAD-UFRGS, 2007.