



## Inclusão e o uso das Tecnologias

Inclusion and use of technologies

Andréa Andriola Valim\*

Gladis Falavigna\*\*

**Palavras-chave:** Inclusão. Atendimento Educacional Especializado. Jogos Interativos.

**Linha Temática:** Tecnologia Educacional

Este trabalho ancora-se no interesse a necessidade de aprofundar conhecimentos no sentido de aprimorar a prática docente, refletindo sobre a utilização dos jogos interativos como estratégia de ensino e desenvolvimento das possibilidades dos alunos na escola durante a realização do Atendimento Educacional Especializado que ocorre na Sala de Recursos Multifuncional para alunos de inclusão.

Teve como objetivo geral descrever como os jogos educativos interativos podem contribuir para o desenvolvimento do aluno com deficiência múltipla.

O enquadramento teórico centrou-se nos seguintes aspectos: Abordagens das temáticas sobre as pessoas com necessidades educativas especiais; Legislação do Ministério da Educação (MEC) brasileiro relativamente à inclusão; Atendimento Educacional Especializado; Usos das Tecnologias de Informação e comunicação (TICs) e das Tecnologias Assistivas (T.A); Jogos no Contexto Escolar; Deficiência mental e múltipla.

A Metodologia utilizada centra-se em um estudo de caso, segundo Gil (2008): “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado”.

---

\* Mestra, Professora, [andrivalim@yahoo.com.br](mailto:andrivalim@yahoo.com.br)

\*\*Doutora, Professora UERGS, [gladisfalavigna@gmail.com](mailto:gladisfalavigna@gmail.com)



A intervenção foi realizada durante o atendimento educacional especializado com uma aluna com deficiência múltipla (mental e física), uma vez por semana, com horário determinado, tendo duração de cinquenta minutos cada encontro, durante quatro meses.

Ela foi registrada através do diário de bordo. Coutinho (2013, p.341) descreve que o diário de bordo constitui-se em um dos principais instrumentos de estudo de caso, ele representa, não só, uma fonte importante de dados, mas também pode apoiar o investigador no desenvolvimento do estudo.

Contextualização do aluno: Alice (nome fictício para preservar sua identidade) nasceu no ano de 2005, está em processo de alfabetização, ainda não reconhece as letras do alfabeto, não consegue escrever seu nome, sua fala compreende a pronuncia de algumas sílabas, não fala o nome de objetos assim como não consegui se fazer entender por meio da fala, utiliza gestos e aponta para o que quer.

Os temas abordados com a aluna durante o trabalho partiram da observação diárias com a aluna tendo em vista no que poderíamos interferir para melhorar sua qualidade de vida e ajudá-la no seu cotidiano, assim como em conversa com a professora da sala de aula regular sugestões de temas que gostaria que fosse trabalhado com Alice, para sua melhor inserção em sala de aula.

Durante os encontros foram trabalhados inicialmente o contato com o equipamento adaptado colmeia e mouse adaptado, após passamos para o convencional, pois na sala de informática onde utiliza os computadores com sua turma não tem equipamento adaptado, no que se refere ao tema higiene bucal foi utilizado do jogo “Bob Esponja vai ao dentista”, personagem este de grande estima da aluna, este jogo trabalha a parte da higiene bucal, a importância de ir ao dentista e escovar os dentes, enfim cuidar da sua higiene bucal.



Posteriormente conforme solicitado pela professora o tema trabalhado com ela foi cores, para este contexto utilizamos os jogos: “jogo das cores” e “que cor é a estrela”, sendo que durante todos os encontros o professor da sala de recursos teve uma atuação ativa no processo, estimulando, indagando e incentivando a aluna e no início muitas vezes fazendo com ela, até mesmo pegando em sua mão para ajudar nos movimentos necessários com o mouse.

Pode-se perceber, no decorrer das intervenções, um avanço significativo na sua coordenação motora, principalmente no que se refere ao uso do mouse e, posteriormente, em atividades como de pinturas em local demarcado.

Acreditamos que ao encontrar jogos do interesse do aluno focando na aprendizagem, conseguimos desenvolver habilidades que visem potencializar seu conhecimento. Salientamos que a interação do professor junto ao aluno torna-se de suma importância, pois não é jogar por jogar, mas sim jogar com o objetivo de desenvolver algo a mais no seu aluno.

Para que isto ocorra é importante a mediação do professor, fazendo o que Vygotsky chamava de Zona de Desenvolvimento Proximal, onde o trabalho de cooperação e interação do professor com o aluno torna-se de suma importância.

No decorrer da intervenção, utilizando o computador através dos jogos interativos, constatou-se a evolução da aluna em vários aspectos, como a autoconfiança, autoestima, coordenação motora, higiene bucal, autonomia, concentração e interesse pelas atividades no computador, participação em aula e reconhecimento das cores.

## Referências

COUTINHO. C. P. *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: teoria e prática*. Coimbra: Almedina, 2013.

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 2008.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.