



# O uso dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto da sala de recursos multifuncionais



Maria Raquel Souza dos Santos  
Emily Grittem Gaertner

# **O uso dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto da sala de recursos multifuncionais**

1ª Edição

Belém-PA  
Home Editora  
2023

© 2023 Edição brasileira  
by Home Editora

© 2023 Texto  
by Autor

Todos os direitos reservados

Home Editora

CNPJ: 39.242.488/0002-80

www.homeeditora.com

contato@homeeditora.com

9198473-5110

Av. Augusto Montenegro, 4120 - Parque Verde, Belém - PA, 66635-110

**Editor-Chefe**

Prof. Dr. Ednilson Ramalho

**Diagramação e capa**

Autores

**Revisão de texto**

Autores

**Produtor editorial**

Laiane Borges

**Bibliotecária**

Janaina Ramos

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

Home Editora

U86

O uso dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto da sala de recursos multifuncionais / Maria Raquel Souza dos Santos . - Belém: Home, 2023.

Outros

Emily Grittem Gaertner

16 x 23 cm

Livro em pdf.

ISBN 978-65-85712-69-9

DOI 10.46898/home.e60567d4-3ed3-455c-ac06-2dfe0e4e908c

1. Educação. I. Santos, Maria Raquel Souza dos . II. Título.

CDD 370

Índice para catálogo sistemático

I. Educação.



Todo o conteúdo apresentado neste livro é de responsabilidade do(s) autor(es).  
Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-SemDerivações 4.0 Internacional.

### **Conselho Editorial**

Prof. Dr. Ednilson Sergio Ramalho de Souza - UFOPA

(Editor-Chefe)

Prof. Dr. Laecio Nobre de Macedo-UFMA

Prof. Dr. Aldrin Vianna de Santana-UNIFAP

Prof. Dr. Carlos Erick Brito de Sousa-UFMA

Prof<sup>a</sup>. Dra. Renata Cristina Lopes Andrade-FURG

Prof. Dr. Clézio dos Santos-UFRRJ

Prof. Dr. Rodrigo Luiz Fabri-UFJF

Prof. Dr. Manoel dos Santos Costa-IEMA

Prof. Dr. Rodolfo Maduro Almeida-UFOPA

Prof. Dr. José Moraes Souto Filho-FIS

Prof. Dr. Deivid Alex dos Santos-UEL

Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria de Fatima Vilhena da Silva-UFPA

Profa. Dra. Dayse Marinho Martins-IEMA

Prof. Dr. Daniel Tarciso Martins Pereira-UFAM

Prof<sup>a</sup>. Dra. Elane da Silva Barbosa-UERN

*“Acreditamos que um mundo melhor se faz com a difusão do conhecimento científico”.*

Equipe Home Editora

## SUMÁRIO

CAPÍTULO I .....	8
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
1.1 Especialização do Problema .....	10
1.2 Objetivos .....	11
1.2.1 <i>Objetivo Geral</i> .....	11
1.2.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	11
1.3 Motivação .....	12
1.4 Organização do Trabalho .....	13
1.5 Metodologia .....	14
1.6 Pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo .....	15
1.7 O campo escolhido para a presente pesquisa: Caracterização da Escola .....	17
1.8 Técnicas utilizadas para a construção da pesquisa .....	17
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	19
<b>2.1. As salas de recursos multifuncionais como espaço de atendimento educacional especializado</b> .....	20
<b>2.2. As mídias interativas, os jogos educacionais como elemento motivador e mediador de aprendizado.</b> .....	23
<b>3. O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE) E AS ESTRATÉGIAS PARA EFETIVAÇÃO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA.</b> .....	24
<b>3.1 A inclusão como marco no processo de acesso a igualdade de oportunidades</b> .....	27
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	34
<b>6. CRONOGRAMA</b> .....	35
REFERÊNCIAS .....	36

## **APRESENTAÇÃO**

Neste trabalho os leitores são convidados a um diálogo com as práticas na especificidade da Educação Especial quanto ao uso dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto das salas de recursos multifuncionais no seguimento do Ensino fundamental. A pesquisa se deu no contexto de uma escola pública municipal na periferia da cidade de Manaus. Percebemos que no caso específico da Educação Especial, as novas técnicas e metodologias de ensino devem sempre estar em ampliação, visando contribuir com a promoção do aprendizado dos educandos, com sua integração educacional e sua inclusão social desenvolvendo suas percepções neuro-sensoriais e motoras. Dentro desse íterim, vemos que com as mudanças ocorridas através dos tempos a tecnologia ganha cada vez mais notoriedade e importância dentro das diversas modalidades de ensino, sendo imprescindível que seja trabalhada de forma integralizada e comprometida de forma a despertar nos alunos que apresentam comprometimentos cognitivos, físicos, motores ou sensoriais uma sedução, uma motivação maior, que possa ser traduzida em estímulo e que se converta em mediação com o resultado de facilitar o processo de aprendizado e fixação de conteúdos por estes alunos. Dentro desta perspectiva a utilização do lúdico, advindo do uso dos jogos e da mediação através das mídias interativas para os estudantes público alvo da educação especial, pluraliza a didática de ensino para o atendimento a este seguimento. O processo de estudo desta proposta é descrito dentro da legislação vigente para o uso da tecnologia no contexto da educação especial até a utilização das ações de mediação por meio do uso de atividades lúdicas para o ensino da temática tecnológica no que tange a sua utilização nas salas de recursos multifuncionais.



# **CAPÍTULO I**

**O USO DOS JOGOS E DAS MÍDIAS INTERATIVAS DENTRO  
DO CONTEXTO DA SALA DE RECURSOS  
MULTIFUNCIONAIS**



## **1 INTRODUÇÃO**

O estímulo de crianças na educação especial por meio das mídias interativas torna-se uma ferramenta cada vez mais aceita e praticada nas escolas nos dias atuais. É inegável o fato de que os aparatos tecnológicos e as TIC'S (Tecnologia da Informação e Comunicação) nos dias atuais, tem se transmutado em grandes ferramentas utilizadas por educadores na busca de articulações que cada vez promovam mais sintonia entre o que é ensinado nos bancos escolares.

Este trabalho analisa a utilização dos jogos e das mídias interativas como mediadores na facilitação dos conteúdos educacionais pelos alunos de uma sala de recursos, localizada na zona sul da cidade de Manaus, que atende alunos com deficiência, sendo na sua grande maioria alunos inclusos em salas de ensino regular.

O público alvo do concernente a este trabalho corresponde a 14 discentes das diversas etapas do ensino fundamental estando já em processo de alfabetização, com faixas etárias entre 06 e 12 anos de idade. As especificidades das deficiências atendidas pela sala de recursos na ocasião da elaboração deste trabalho são Autismo clássico, Síndrome de Down, Síndrome de Kabuki e paralisia parcial.

A motivação pela temática aconteceu partindo da observação do fascínio que os jogos eletrônicos exerciam pelas crianças com deficiência. Quando oportunizadas para estarem na sala de informática da escola, os discentes se mostravam sempre muito dispostos e entusiasmados para o aprendizado mediatizado pelo uso do computador e dos dispositivos móveis. Partindo deste pressuposto e da efetivação para aplicabilidade desta pesquisa no intuito de verificar a assertiva para melhoria na facilitação dos conteúdos e das habilidades para as práticas de vida diária, que também fazem parte da aquisição do processo de autonomia do indivíduo, mediados pelos jogos e pelas mídias, buscou-se a fundamentação teórica e vasta pesquisa bibliográfica sobre a temática, seguidas de aplicação de questionário e aplicabilidade dos jogos e das mídias dentro do contexto da sala de

recursos multifuncional de uma escola pública do município de Manaus.

Os resultados da pesquisa foram satisfatórios no sentido de proporcionar uma visão mais ampla da metodologia mediada pela tecnologia dos alunos com deficiência atendidos pela sala de recursos da escola. Comprovando um duplo ganho dentro do contexto da educação inclusiva e para a comunidade escolar uma vez que facilitou o poder de estimulação do aprendizado também servindo como instrumento de facilitação da interação entre professores e alunos, objetivando melhorias de ordem não só educacional, mas também na autonomia destes indivíduos nas especificidades das diferentes deficiências oportunizando grandes benefícios na questão de interação e comunicação como no caso dos Transtornos Globais de Desenvolvimento.

Alguns alunos em situação de deficiência se diferenciam acentuadamente de seus pares, ditos normais, por apresentarem dificuldades na aprendizagem decorrentes da qualidade das respostas educativas que lhes são oferecidas e da natureza das limitações impostas por suas condições físicas, sensoriais, intelectuais e mentais. Tais dificuldades não nos autorizam, porém, a estabelecer limites em sua capacidade para aprender (CARVALHO, 2012, p. 110).

Sendo assim este trabalho buscou perceber os avanços no aprendizado das crianças com deficiência dentro do âmbito da sala de recursos multifuncional por meio da mediação dos jogos educacionais e das mídias interativas atrelados ao currículo comum adaptado.

### **1.1 Especialização do Problema**

O mundo globalizado em que vivemos pede cada vez mais qualificação e aperfeiçoamento das novas técnicas e instrumentais mediadores da aprendizagem através do ensino.

A Educação Especial dentro desse contexto requer uma maior atualização no âmbito das salas de recursos de forma a despertar nos alunos que apresentam dificuldades cognitivas, físicas, motoras ou sensoriais uma sedução, uma motivação maior, que possa ser traduzida

em estímulo e que se converta em mediação com o resultado de facilitar o processo de aprendizado e fixação de conteúdos por estes alunos.

O uso dos jogos e dos recursos de mídia interativa tanto na ferramenta do computador como estando disponível em dispositivos digitais móveis tem seu uso cada vez mais difundido e utilizado pelos alunos.

No caso específico da Educação Especial, novas técnicas e metodologias de ensino devem sempre estar em ampliação, visando contribuir com a promoção do aprendizado dos educandos, com sua integração educacional e sua inclusão social desenvolvendo suas percepções neuro-sensoriais e motoras. A partir desse pressuposto faz-se o seguinte questionamento: “A mediação da aprendizagem por meio dos jogos e mídias interativas dentro do contexto da sala de recursos pode favorecer a fixação de conteúdos e habilidades?”

## **1.2 Objetivos**

### *1.2.1 Objetivo Geral*

Identificar e analisar as melhorias e outras possibilidades acerca da fixação dos conteúdos escolares e desenvolvimento de habilidades por meio da utilização de jogos e mídias interativas no contexto da sala de recursos.

### *1.2.2 Objetivos Específicos*

a) Analisar as concepções dos professores da sala de recursos sobre jogos educativos e mídias interativas.

b) Elencar principais dificuldades na fixação de habilidades e conteúdos pelas crianças com necessidades educacionais especiais (NEEs).

c) Comparar o uso dos jogos educacionais e mídias interativas no âmbito da sala de recursos com as técnicas tradicionais e verificar avanços ou possíveis retrocessos.

d) Analisar o uso de acessibilidade pedagógica por meio de jogos e mídias interativas para alunos com Deficiência Intelectual.

e) Apontar resultados eficazes na melhoria da fixação da aprendizagem e das habilidades dos alunos.

### **1.3 Motivação**

O mundo globalizado promove uma nova estruturação no processo educacional à medida que evolui. A todo instante surgem novas ideias, novas técnicas e novos instrumentais com o objetivo de tornar o processo de ensino aprendizagem mais eficaz.

Dentro do contexto da Educação Especial é imprescindível que os professores estejam sempre em constante busca pela novidade, por técnicas mais elaboradas que facilitem a assimilação de conteúdos e que consigam fazer a mediação do que é proposto no currículo com as características que precisam ser desenvolvidas pelo alunado por meios que promovam esta articulação motivacional com o que será ensinado.

O uso dos Jogos educacionais e das mídias interativas dentro do contexto das salas de recursos multifuncionais vem de encontro a esta urgência de atualização e desta necessidade de se utilizar instrumentais que cada vez venham otimizar e oportunizar as crianças com necessidades educacionais especiais meios de favorecer a fixação dos conteúdos e habilidades. O processo dinâmico que a educação requer vem sendo fomentado a partir da utilização das mídias interativas que muitas vezes poderão ser acessadas até dos dispositivos móveis, que atualmente tem sua utilização em larga escala em todos os níveis sociais e faixas etárias.

Nesse sentido é importante observar (ALMEIDA 2012, P.60), que nos ensina que “É mister que a educação se torne um campo onde a

igualdade de fato e a oportunidade aconteçam, para que a igualdade de direitos se atualize e não fique apenas nas suas potencialidades legais” .

O uso destes instrumentos associados aos métodos de ensino voltados para área da educação especial tem o poder de desenvolver a criatividade, a melhoria na percepção cognitiva e um maior desenvolvimento das funções neuro-sensoriais. Auxiliando alunos com deficiência nas suas particularidades e especificidades pedagógicas e de convívio diário. Estimulando o raciocínio e desenvolvendo competências cognitivas. Dinâmicos, interativos, coloridos despertam curiosidade, fator primordial na busca pelos saberes.

O jogo estimula a capacidade de interagir, integrar socialmente e internacionalizar regras para operar situações de conflito que facilitem e favoreçam aprendizagem significativa.

O jogo motiva e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção de esquemas de raciocínio, através de sua ativação. O desafio por ele proporcionado mobiliza o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas e, gradativamente, o conduz ao esforço voluntário. A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual (RIZZO, 2001 p. 40).

A inserção das novas tecnologias por meio das mídias interativas e dos jogos como mediadores da aprendizagem são elementares ferramentas que o professor pode lançar mão para estimular o raciocínio e combater a fragmentação dos conteúdos disciplinares e habilidades da clientela atendida pela sala de recursos.

#### **1.4 Organização do Trabalho**

O referido trabalho de pesquisa está dividido em quatro partes as quais sendo: A primeira parte se refere a motivação pessoal e escolha do tema, explicitando no seu conteúdo a importância que o projeto prevê dentro do contexto das salas de recursos, onde se pode utilizar como ferramentas os jogos e as mídias interativas para uma melhoria

na fixação das habilidades e conteúdos de educandos com deficiência auxiliando a igualdade de oportunidades no aprendizado.

A segunda parte do trabalho corresponde ao referencial teórico, embasado nos fundamentos legais que norteiam a prática pedagógica e o funcionamento das salas de recursos multifuncionais juntamente com a pesquisa sobre o uso dos jogos como elementos motivacionais do aprendizado segundo os autores de referência na temática.

Na terceira parte será de caráter de aplicação onde poderemos vislumbrar a utilização dos recursos dos jogos na prática cotidiana de uma sala de recursos do município de Manaus. E por fim a última parte do trabalho corresponde as considerações finais da pesquisa, onde serão explicitados os resultados oriundos das observações.

### **1.5 Metodologia**

Deve-se ressaltar que na elaboração de um projeto ou qualquer espécie de trabalho que envolva pesquisa, é necessário que se cumpra alguns passos que resultam na coleta de dados, e posteriormente nas informações exatas e precisas, que constituem o objetivo a ser alcançado pela pesquisa.

O referido projeto é consequência de uma pesquisa bibliográfica e de campo e teve como metodologia a abordagem qualitativa dos dados, baseada no enfoque da dialética materialista, tendo como seu principal objetivo analisar o uso dos jogos e das mídias eletrônicas no contexto das salas de recursos multifuncionais partindo como parâmetro uma escola da rede municipal de ensino de Manaus e os objetivos específicos que estão interligados dando suporte construção da pesquisa.

Silva et.al (2005. p.27) fundamenta sobre o método dialético:

Na dialética proposta por Hegel, na qual as contradições se transcendem dando origem a novas contradições que passam a requerer solução. É um método de inter-pretção dinâmica e totalizante da realidade.

Da mesma forma Lakatos e Marconi (2003,p. 105), sobre o método dialético Considera que os fatos não podem ser considerados fora de um contexto social, político, econômico, etc.

Sobre a abordagem qualitativa Minayo afirma que:

Trabalha com o universo dos significados, dos motivos, as aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (2011, p.21).

É imprescindível a construção do projeto na trajetória acadêmica onde se incrementam as ações para que o aluno pesquisador lance mão de enriquecer seus conhecimentos e fazer as inferências e correlacionar a teoria com a prática. A pesquisa é, portanto, a ponte entre o caminho trilhado da problemática *in loco* e as possíveis soluções das dificuldades encontradas, segundo Soares por pesquisa científica entende-se:

Uma pesquisa é motivada pela necessidade do conhecimento para aplicação imediata dos resultados, buscando solucionar problemas ou dificuldades encontrados na realidade (2011, p. 04).

### **1.6 Pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo**

A construção do projeto de pesquisa consiste em uma investigação pormenorizada da ampla realidade que abarca a problemática estudada. Passando pela pesquisa e estudos relacionados ao tema em questão fundamentado em pesquisa bibliográfica que é fator fundamental para o aprofundamento detalhado das questões como base para a coleta de dados que servirão de fundamento para a pesquisa de campo. A coleta de dados por meio de levantamento bibliográfico que embasou esta pesquisa foi primeiramente a pesquisa bibliográfica documental para se ter uma visão mais ampla das questões legais que versam atualmente sobre o funcionamento das salas de recursos multifuncionais, onde foram analisados dados sobre a Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva – PNEEPEI juntamente com a parte específica da Lei de diretrizes e bases da educação Nacional – LDB que se restringe especialmente a educação especial. Sobre a pesquisa documental, Gil afirma:

O desenvolvimento da pesquisa documental segue os mesmos passos da pesquisa bibliográfica. Apenas cabe considerar, que enquanto na pesquisa bibliográfica as fontes são constituídas sobretudo por material impresso localizados nas bibliotecas, na

pesquisa documental, as fontes são muito mais diversificadas e dispersas (2002, p. 46).

Nos momentos seguintes deu-se a análise do referencial teórico embasados nos estudos recentes feitos sobre o uso da informática dentro das escolas regulares. Com base nestes dados foram feitas as seleções e organizações do material bibliográfico para posterior interpretação e análise dos dados coletados relacionando-os a utilização dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto das salas de recursos multifuncionais. Portanto a finalidade da pesquisa bibliográfica “[...] é de colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi descrito” (LAKATOS & MARCONI; 1992 p.44).

Sobre a pesquisa bibliográfica Barros e Lehfeldd argumentam:

No processo de formação do acadêmico, a pesquisa bibliográfica é de grande eficácia porque lhe permite obter uma postura científica quanto à elaboração de informações da produção científica já existente, quanto à elaboração de relatórios e quanto à sistematização do conhecimento que lhe é transmitido no dia-a-dia. (2007, p. 85).

No terceiro momento foi realizada a coleta e dados realizada durante a pesquisa de campo. A pesquisa de campo fundamental para a sondagem da realidade observada, por pesquisa de campo entende-se de acordo com Tachizawua e Mendes “é aquela em que a fonte dos dados é desconhecida e será levantada através de busca diretamente no universo de estudo” (1998, p.92).

Lakatos ressalta :

Pesquisa de campo é aquela utilizada como objetivo de conseguir informações e/ ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre eles( 2001, p.186).

Barros e Lehfeldd explicitam sobre a pesquisa de campo:

O investigador na pesquisa de campo assume o papel de observador e explorador, coletando diretamente os dados do local (campo) em que se deram ou surgiram os fenômenos. O trabalho de campo se caracteriza pelo contato direto com o fenômeno de estudo [...] A pesquisa de campo favorece o acúmulo de informações sobre fenômenos, mas requer procedimentos metodológicos previamente estabelecidos e apresentados no anteprojeto de pesquisa (2007, p. 90).



As informações foram colhidas mediante as visitas feitas a escola determinada na qual houve um contato direto entre o pesquisador e os entrevistados da maneira que se obtivesse respostas e resultados precisos para a elaboração deste.

As visitas que eram feitas no horário das aulas e permitiram observações extremamente relevantes para elucidar algumas questões pré-elaboradas em um roteiro de visitas que direcionaram as anotações das observações. Todas as informações colhidas através de observações, questionários e entrevistas voltadas para professores e alunos foram examinados de maneira que pudessem ter resultados de caráter qualitativo e quantitativo.

### **1.7 O campo escolhido para a presente pesquisa: Caracterização da Escola**

Escola da Rede Pública Municipal de Ensino, fica localizada na zona sul de Manaus, atendendo as crianças da comunidade, no Ensino Fundamental nos turnos matutino e vespertino com 232 alunos. A sala de recursos atualmente atende 14 alunos com seguintes deficiências: autismo clássico, síndrome de down, síndrome de Kabuki e paralisia cerebral parcial. O corpo docente que participou da pesquisa possui graduação no curso de Pedagogia e Educação Física, atuando somente na rede pública de ensino.

Participaram da pesquisa um grupo de 14 alunos da educação básica na modalidade de ensino fundamental todos os alunos são pessoas com deficiência comprovados por laudo médico, 01 professora da sala de recursos multifuncionais e 02 professoras que ficam responsáveis pelo laboratório de informática, sendo a do turno matutino, professora readaptada de função permanentemente e a do turno vespertino professora de educação física readaptada de função temporariamente.

### **1.8 Técnicas utilizadas para a construção da pesquisa**

No primeiro momento foi elaborado 01 questionário com 12 perguntas, questionário esse fechado contendo questões dicotômicas e

com questões de múltipla escolha, de acordo com Carvalho “questionário pode ser aberto, fechado ou misto. Na sua elaboração deve-se levar em conta os objetivos fixados e, eventualmente, as hipóteses formuladas. (1989, p. 155). Outra técnica utilizada foi observação direta na sala de recursos multifuncional.

Quanto a observação direta Carvalho ressalta (1989, p. 156):

[...] observação como fonte de dados para a pesquisa, queremos dizer que a partir do momento em que o pesquisador se interessa pelo estudo de um dado aspecto da realidade, a observação espontânea deve ser verificada através da observação sistemática, para que se elabore então o conhecimento científico daquele aspecto do real que se quer conhecer.

Barros e Lehfeld argumentam sobre a técnica da observação:

A técnica da observação, do ponto de vista dos estudos e trabalhos científicos oferece a vantagem de possibilitar contato direto com o fenômeno permitindo a coleta de dados sobre um conjunto de atitudes comportamentais. É preciso, porém, que o observador se preocupe em não criar impressões subjetivas (2007, p.74).

Seguiu-se após estas fases a entrevista realizada com a professora da sala de recursos multifuncionais e com as professoras que ficam responsáveis pelo laboratório e informática. As entrevistas seguiram roteiro do tipo não estruturada, focalizada, onde as entrevistadas puderam livremente discorrer sobre a problemática enfrentada e suas experiências sobre a uso dos jogos com os alunos com deficiência que frequentam a sala de recursos.

Os encontros para a entrevista ocorreram na própria escola, algumas em horário diferenciado de trabalho do professor e outras durante o turno das aulas da sala de recursos. Cada entrevista com duração média entre 30 e 40 minutos. Sobre a entrevista não estruturada : “ O entrevistador tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão” ( LAKATOS 2003, p. 197).

Quanto a análise do material da pesquisa foi utilizada a análise de Conteúdo com a técnica da análise temática que segue a ordem de operacionalização de 1) pré análise, 2) exploração de material, 3) tratamento dos resultados obtidos. Bardin(1979) “o tema é a unidade

de significação que se liberta naturalmente de um texto, analisando segundo critérios relativos que serve de guia à leitura”.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

Percebe-se dentro do ambiente da educação especial, uma necessidade cada vez maior de trazer para o contexto das salas de aula inovações que motivem os alunos com deficiência.

Há uma urgência na utilização de metodologias e técnicas que venham ao encontro do anseio de profissionais que lidam diretamente com pessoas que apresentam dificuldades cognitivas, físicas, motoras ou sensoriais.

Um fator primordial para o sucesso das estratégias utilizadas é a qualificação do professor em instrumentalizar seu trabalho de modo que, este alcance o cerne do processo pedagógico, a saber: o desenvolvimento de competências e conceitos com uma abordagem de aprendizagem significativa.

Sendo assim “cabe ao professor (...), partir da prática social buscando alterar qualitativamente a prática de seus alunos como agentes de transformação social. O conhecimento cotidiano ao conhecimento científico.” (FACCI,2004, p 232,233)

São inúmeras as contribuições que melhorias nas estratégias técnico-pedagógicas trazem para o espaço escolar. As inovações tecnológicas cada vez mais acessíveis pela população contribuem para essa nova dinâmica no processo da construção do conhecimento.

Introduzir as novas tecnologias no âmbito das salas de aula é um avanço necessário visto que fora deste ambiente pedagógico este recurso é largamente utilizado seja através dos dispositivos móveis como os *smartphones*, *tablets*, ou mesmo através do computador de uso familiar.

A criação de políticas públicas com o ensejo do incentivo a internet e programas governamentais que estimulem o desenvolvimento

da economia impulsionam cada vez mais a expansão do acesso aos recursos interativos e de acesso na rede.

As transformações resultantes desse processo de introdução dessas novas tecnologias não somente na economia ou no mundo do trabalho, mas na vida das pessoas, trouxeram implicações diversas para a forma de organização a sociedade. Uma das principais implicações daí decorrentes constitui a quase fusão entre o que é humano e o que é maquinico, tamanha foi a intensidade com a qual as tecnologias de informação e comunicação passaram a fazer parte da vida cotidiana (MILL, 2006, p. 21).

O uso da informática e das mídias interativas dentro das escolas está tornando possível a construção de ambientes inclusivos que favoreçam o desenvolvimento das competências básicas de aprendizado.

A educação neste processo tem a função de inserir os educandos com deficiência no mundo tecnológico, urge a necessidade do processo de ensino e aprendizagem acompanhar tal desenvolvimento.

A utilização desses novos recursos pluraliza a didática do ensino, as técnicas e a normatização da aprendizagem. Trazendo em seu bojo uma nova dinamicidade no processo de ensinar. A aprendizagem significativa se torna relativamente mais motivadora com estas ferramentas.

Sendo assim “a atividade de uso do computador pode ser feita tanto para continuar transmitindo a informação para o aluno e, portanto, para reforçar o processo instrucionista, para criar condições do aluno construir seu conhecimento” (VALENTE, 1999, p.117).

## **2.1. As salas de recursos multifuncionais como espaço de atendimento educacional especializado**

A Educação Especial concebida tal qual a conhecemos hoje, é fruto da luta do movimento histórico de defesa da dos direitos da pessoa com deficiência e luta esta pelo acesso e permanência destes alunos nos bancos escolares.

O resultado desses embates vem sendo promissor na tentativa de oportunizar de fato as pessoas com deficiência no âmbito da política

inclusiva permeio de manutenção e assistência especializada a estes educandos uma educação que atenda de fato as suas necessidades.

A escola foi durante muito tempo reprodutora do contexto social em que se encontrava inserida. De forma segregatória e excludente, para as pessoas com deficiência, durante muito tempo serviu mais para evidenciar essa delimitação que excluía indivíduos de grupos considerados fora do padrão homogeneizante da escola.

Com a Declaração de Salamanca (1994) o processo de mudança nos paradigmas da inclusão escolar foram sendo modificados e revistos. A declaração tinha a proposta de que todos se comprometerem com a eliminação das barreiras que vinham excluindo uma parcela considerável da população mundial, a das pessoas com deficiências física, sensorial e mental. Era uma tentativa de esforços onde cada um teria que assumira o seu papel no aporte de romper com as barreiras segregatórias da exclusão, seria uma esforço conjunto de superação na busca de fato de uma educação inclusiva.

No que diz respeito ao comprometimento conjunto, a Declaração afirma que:

É nesse contexto que os que tem necessidades educativas especiais podem conseguir maior progresso educativo e maior integração social. O sucesso das escolas inclusivas que favorecem um ambiente propício a igualdade de oportunidades e à plena participação depende dum esforço concertado, não só dos professores e do pessoal escolar, mas também dos alunos, pais e voluntários. A reforma das instituições sociais não é, somente, uma tarefa de ordem profissional; depende, acima de tudo, da convicção, empenhamento e boa vontade dos indivíduos que constituem a sociedade (UNESCO/MinistryofEducationand Science – Spain, 1994 P.11).

Com este passo dado, a educação inclusiva passou a ser visualizada com mais seriedade e a busca por uma educação inclusiva de qualidade e que tratasse de um currículo funcional para esta clientela se tornou um ideal.

No Brasil os primeiros progressos feitos em relação à Educação Especial datam-se a partir da constituição de 1988. O marco da

promulgação da constituição foi o primeiro alavanque no sentido de embasar as questões pertinentes ao sistema organizacional que impulsionaria o processo educacional inclusivo.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB nº 9394/96 vem tratando em todo seu Capítulo 5º da Educação Especial, seu acesso e permanência desta clientela tanto em salas de ensino regular como nas salas de ensino especializado.

Dentre os inúmeros artigos e alíneas que compõem esta lei podemos destacar a importância do ensino especializado que a lei se refere quando trata de um ensino individualizado de forma a priorizar as necessidades e particularidades educacionais desta clientela.

Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com necessidades especiais: I- currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender as suas necessidades

Dentro deste contexto de serviços de apoio especializado surge a figura da sala de recursos multifuncional. Apoio complementar a escolarização de alunos com dificuldades na aprendizagem e atrasos que advenham das especificidades das deficiências que apresentem bem também como dos transtornos funcionais e dos transtornos globais de desenvolvimento. Funcionam em período contrário a classe de ensino regular onde o aluno está incluso e denota-se como espaço de trabalho pedagógico complementar paralelo e não como substituto a sala de ensino regular.

Dentro do âmbito do Município de Manaus as Salas de Recursos foram organizadas de acordo com o Decreto n. 6.571/08 que é embasado a partir da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI-2008) que vem regulamentar o parágrafo único Art. 60 da LDB no 9.394/96.

Dentre vários objetivos deste decreto está a o atendimento educacional especializado (AEE) a alunos com deficiência e transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação.

No Art. 10. O decreto vem explicitar de forma clara o que vem a ser o atendimento educacional especializado que as outras normativas não esclareciam. Ele considera atendimento educacional especializado o conjunto de atividades, recursos de acessibilidade e pedagógicos organizados institucionalmente, prestado de forma complementar ou suplementar à formação dos alunos no ensino regular.

## **2.2. As mídias interativas, os jogos educacionais como elemento motivador e mediador de aprendizado.**

A dinamicidade e a motivação que são necessárias ao processo de ensino aprendizagem proporcionam ao processo de construção do conhecimento um fator preponderante na aprendizagem significativa dos educandos. Tendo em vista, ao se aprender e se aprender de uma forma inovadora. As estratégias de ensino do mundo globalizado em que estamos atualmente inseridos, são convites atraentes.

Meios de recursos multimídia e jogos educacionais cada vez mais avançados são recursos que dispomos na atualidade e que vão além dos livros e cadernos convencionais. Temos na era tecnológica e digital arcabouços atraentes para despertar a curiosidade e a sede de conhecimento dos educandos.

Dentro deste contexto o uso da informática no âmbito do ambiente escolar e mais especificamente dentro das salas de recursos multifuncionais vem somar forças e trazer novas formas de acesso e fixação dos conteúdos aos alunos da Educação Especial. Crianças com deficiência já possuem na grande maioria e principalmente os com transtornos globais de desenvolvimento uma inclinação natural ao uso da tecnologia.

A contribuição dos jogos e dos recursos de mídia interativa tanto na ferramenta do computador como estando disponível em dispositivos digitais móveis tem seu uso cada vez mais difundido e utilizado por crianças cada vez mais precocemente, a indústria sabedora deste mercado em expansão tem cada vez investido em instrumentos

tecnológicos e digitais para suprir o desejo desta clientela cada vez mais precoce e mais exigente.

No entanto no que concerne ao uso das novas tecnologias no ambiente escolar é necessário cada vez mais uma formação de professores engajados e qualificados no uso das novas mídias tecnológicas para garantir uma mediação eficiente e proveitosa dos conteúdos que são ministrados dentro das escolas.

Os jogos possuem, portanto elementos importantes e pertinentes a mediação necessária ao processo de ensino-aprendizagem dos alunos com deficiência que são atendidos pela sala de recursos, pois ajudam não só a parte do intelecto, mas também as habilidades motoras sensoriais e de compreensão.

Pode-se supor que um trabalho sistemático por meio de jogos, com sujeitos que apresentam dificuldades na aprendizagem, desencadeie o processo de equilíbrio responsável pela estruturação cognitiva e a tomada de consciência. Isso ocorre porque uma situação- problema engegrada pelo jogo constitui um desafio ao pensamento, isto é, uma perturbação que, ao ser compensada, resulta em progresso no desenvolvimento o pensamento (BRENELLI, 1996 P. 42)

Sendo assim a incorporação das mídias interativas e dos jogos no contexto das salas de recursos multifuncionais são uma alternativa de mediação viável, prática e motivacional para alunos com deficiência auxiliando no aprendizado e fortalecendo assim a inclusão social desses educandos, pois ao se constituírem estratégias motivadoras de mediação são prazerosas interessantes e desafiantes configurando-se em rico suporte na construção dos saberes.

### **3. O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE) E AS ESTRATÉGIAS PARA EFETIVAÇÃO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA.**

É inegável a contribuição que o uso de jogos e das mídias eletrônicas possam ter quando se fazem instrumentos na mediação da aprendizagem de crianças com deficiência. A dinamicidade que o ensino exige requer um amparo maior na qualificação dos instrumentos de mediação principalmente no âmbito do Atendimento Educacional



Especializado (AEE), pois é principalmente neste espaço onde serão desenvolvidos os recursos que tornaram possível a adequação das normativas descritas no currículo comum para que os alunos com deficiência possam desenvolver-se no ensino sistemático de forma satisfatória.

Dentro da conjuntura atual que preconiza a inclusão e permanência dos alunos com deficiência nas escolas, o Atendimento Educacional Especializado surge como marco auxiliar neste processo. É importante salientar que, para que haja sucesso quantitativo e qualitativo de estratégias educacionais e forma efetiva e real o currículo escolar do estabelecimento de ensino deve estar em conformidade com as normativas descritas dentro do Projeto Político Pedagógico da escola (PPP). É no interior do PPP que se nortearão as normativas de mediação adequadas quanto a execução e avaliação do processo de ensino aprendizagem por alunos com deficiência.

Na definição de Libâneo o Projeto Político Pedagógico expressa (2004, p. 151):

De certo modo, o projeto pedagógico-curricular é tanto a expressão da cultura da escola (cultura organizacional) como sua recriação e desenvolvimento. Expressa a cultura da escola porque ele está assentado nas crenças, valores significados, modos de pensar e agir das pessoas que o elaboram. Ao mesmo tempo é um conjunto de princípios e práticas que reflete e recria essa cultura, projetando a cultura organizacional que se deseja visando a intervenção e transformação da realidade. O projeto, portanto, orienta a prática de produzir uma realidade: conhece-se a realidade presente, reflete-se sobre ela e traçam-se as coordenadas para a construção de uma nova realidade, propondo-se as formas mais adequadas de atender necessidades sociais e individuais dos alunos.

De nada adianta estratégias e recursos serem estabelecidos como forma de adequação de conteúdos e aquisição de habilidades por estes alunos, se o documento norteador não estiver em consonância com a finalidade principal que versa sobre a educação inclusiva, que é justamente o desenvolvimento destes alunos respeitando as suas particularidades e singularidades. É necessário que as práticas pedagógicas dialoguem com os documentos normatizadores para que se efetive a inclusão escolar na sua forma mais plena.

Carvalho afirma sobre a proposta inclusiva (2012, p. 96):

A proposta inclusiva diz respeito a uma escola de qualidade para todos, uma escola que não segregue, não rotule e não “expulse” alunos com “problemas”; uma escola que enfrente, sem adiamentos, a grave questão do fracasso escolar e que atenda a diversidade de características do seu alunado [...] Não se pode entender a inclusão numa escola onde os alunos não estejam de fato aprendendo.

A importância de se viabilizar estratégias na busca de uma educação inclusiva de qualidade são primordiais para se alcançar êxito nos objetivos propostos, incluir por incluir não é a solução. A inclusão meramente por imposição da lei, não denota mudança nos paradigmas estabelecidos através dos tempos tenebrosos, onde pessoas com deficiência eram puramente vistos como incapazes e o tratamento destinado a elas era puramente assistencialista. É preciso vivenciar a inclusão com seriedade e aí está a importância de se construir mecanismos, criar-se estratégias de consolidação para o aprendizado por parte destes alunos. A aprendizagem deve ser significativa para que haja motivação no aprendizado.

Ainda sobre a proposta Inclusiva Carvalho afirma (2012, p. 97):

Não se trata, portanto de inserir, fisicamente, este ou aquele aluno nesta ou naquela turma do ensino comum. Há que se considerar o risco de expor essa pessoa a uma situação similar à vivida em espaços segregados, com a diferença de estar presente no espaço físico das salas regulares sem estarem, nelas verdadeiramente integradas. Não basta entrar na roda, parafraseando uma cantiga infantil, é preciso não ficar sozinha!

Os jogos eletrônicos e as mídias interativas, como instrumentos de motivação cumprem este papel nos dias atuais, e podem ser utilizados dos como instrumentos de mediação no processo do ensino aprendizagem. Estimulando o raciocínio, criando mecanismos de assimilação de conteúdos e habilidades por meio de aplicativos e softwares específicos, se tornam grandes aliados na busca fixação da aprendizagem por estes alunos, evitando assim parcelas consideráveis de exclusão deste grupo específico. Tendo como aporte a base da inclusão que diz que todos tem direito à educação e que esta deve levar em conta as necessidades da aprendizagem.

### **3.1 A inclusão como marco no processo de acesso a igualdade de oportunidades**

A Inclusão escolar dentro do contexto atual na legislação nacional advém de lutas e buscas por melhores condições de acesso ao ensino pelas pessoas com deficiência. É importante salientar que dentro das prerrogativas que a legislação outorga a máxima que versa sobre o direito a igualdade de oportunidades é bem clara no seu Art.206 da Constituição Federal que preconiza o texto : “O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola” enfatizando que a todos sem discriminação deve oportunizar o pleno desenvolvimento da pessoa humana.

Vivemos na época regida pela busca desta igualdade de oportunidade no que tange ao ensino. No entanto a questão dessa igualdade é questionável á medida que a qualidade de acesso as pessoas com deficiência ao ensino dito regular avança. De fato a inclusão de pessoas com deficiência tem se mostrado bem expressiva principalmente na última década. Pessoas com deficiência tem adentrado cada vez mais nos índices de matriculas e de fato a educação inclusiva, ainda que de forma formal preconizada na lei tem se efetivado.

No entanto, podemos observar que de uma forma geral a escola regular não tem se preparado para o enfrentamento das questões do incluir e incluir com qualidade estes estudantes. O que vemos é muitas vezes, escolas despreparadas na sua forma de executar a ação de ensino, obrigada ora por prerrogativas legais do imperativo do incluir, “colocar pra dentro” , partindo do pressuposto de que o “que está dentro está muito bom”, ora por necessidades impostas pela própria sociedade que atualmente mediatizada pelas facetas da modernidade exige uma nova ótica do ensino.

Sobre estas reflexões afirma Klein e Hattge (2010, p.13)

A inclusão não pode ser vista apenas sob o aspecto de um imperativo legal que recentemente tem se instituído, e, muito menos, centrada numa única dimensão referente à educação do sujeito com deficiência no espaço da escola comum. A mídia, de inúmeras maneiras, tem ajudado a exaltar esse entendimento de uma pretendida harmonia social através de todos na escola. No entanto a educação depende também de investimentos financeiros para melhorar as condições de acesso de determinados alunos à escola e qualificar a formação dos professores

Podemos perceber que é necessário bem mais que os imperativos da legislação para fazer da escola, uma escola de fato inclusiva, uma escola onde a educação de fato acontece, o primeiro deles tem o foco nas adaptações curriculares, que são requeridas para efetivação da proposta inclusiva. Outro fator preponderante é também na questão da aceitação pelos próprios professores que também precisam de aperfeiçoamento e capacitação para poder elaborar estratégias e mecanismos que possam auxiliar no processo do aprendizado por parte destes alunos.

Sobre as adaptações curriculares e diferenciações nos ritmos de aprendizagem das pessoas com deficiência Carvalho diz (2012, p. 110).

Alguns alunos em situações de deficiência se diferenciam acentuadamente, de seus pares ditos normais, por apresentarem dificuldades na aprendizagem decorrentes da qualidade das respostas educativas que lhes são oferecidas e na natureza das limitações impostas por suas condições físicas, sensoriais, intelectuais e mentais. Tais dificuldades não nos autorizam, porém, a estabelecer limites com a sua capacidade de aprender.

E fazendo uma reflexão profunda sobre adequação de currículo expressa:

Adequar currículos para todos os alunos é uma tarefa extremamente complexa, mas é uma necessidade que se impõe. E não se trata apenas de pensar nos alunos egressos da educação especial e que estejam nas classes regulares. Repensar o currículo e as metodologias utilizadas é da maior

urgência para evitar elevados inaceitáveis índices de fracasso escolar com que temos convivido (2012, p.110).

Enfim muito ainda precisa ser revisto no que concerne ao vislumbre e efetivação da educação inclusiva como marco no processo de acesso a oportunidade de igualdades no ensino. Políticas públicas mais eficientes, preparação de mão de obra com qualificação continua e voltada para adaptações curriculares urgem para qualificar a educação inclusiva como de fato aquela educação que oportuniza igualdade de condições. Sobre este olhar afirma Matos ( 2008, p.40).

A inclusão é hoje mais o que uma proposta escolar, é uma proposta social. Passa pela luta por uma escola para todos, passa pela importância de educar para a pluralidade, para a convivência numa sociedade diversificada, na qual o encontro das diferenças físicas, culturais, ideológicas, entre outras é condição primeira para a transformação de toda uma sociedade.

#### **4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DA PESQUISA- AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS MÍDIAS ELETRÔNICAS PARA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL.**

Os resultados coletados oriundos dos questionários serviram de base para uma melhor compreensão sobre a problemática levantada na pesquisa, retornamos a base de estudo que deu aporte teórico para a reflexão acerca dos dados coletados. A pesquisa foi realizada em 2015 em uma Escola da Rede Pública Municipal de Ensino na Cidade de Manaus.

A construção da pesquisa apontou que 70% dos alunos que frequentam a sala de recursos multifuncionais são do gênero masculino e apenas 30% gênero feminino, desta forma percebemos que a maioria das crianças com deficiência incluídas nesta sala de recursos em sua maioria é ocupada pelo gênero masculino, com a média de idade entre 8 e 9 anos.

No que se refere ao nível de seriação da educação básica em que se encontram, 10% dos entrevistados estão cursando a Educação Infantil, 10% cursam o 1º ano do Ensino Fundamental, 50% cursam o 2º ano, 20% cursam o 3º ano, 10% cursam o 4º ano.

<b>Nível de Seriação da Educação Básica dos alunos participantes da pesquisa</b>	<b>U</b>	<b>%</b>
<b>Educação Infantil</b>	1	10%
<b>1º Ano do Ensino Fundamental</b>	1	10%
<b>2º Ano do Ensino Fundamental</b>	7	50%
<b>3º Ano do Ensino Fundamental</b>	4	20%
<b>4º Ano do Ensino Fundamental</b>	1	10%

**Tabela 1.** Unidade Absoluta-quantitativa (U) e Valor Proporcional (%) do nível de seriação da Educação Básica dos participantes da pesquisa.

Observamos que com as crianças mais velhas a distorção idade série é maior e se evidencia de forma gradativa. Percebemos que um dos fatores decisórios para efetivação deste dado estatístico é realmente a ausência efetiva de um currículo funcional adaptado. A Resolução do Conselho Nacional de Educação/ Câmara de Educação Básica (CNE/CEB), 2001 refere-se a flexibilização e adaptação de currículo em seu Art. 17:

Em consonância com os princípios da Educação Inclusiva, as escolas das redes regulares de educação Profissional, públicas e privadas, devem atender alunos que apresentem necessidades educacionais especiais, mediante a promoção das condições de acessibilidade, a capacitação de recursos humanos, a flexibilização e adaptação do currículo e o encaminhamento para o trabalho, contando, para tal, com a colaboração do setor responsável pela educação especial do respectivo sistema de ensino.

Dentre os entrevistados na pesquisa 100% moram com os pais e são alunos inclusos no ensino regular. No entanto, apenas 70% dos alunos que frequentam a sala de recursos em que foi realizada a pesquisa frequentam a referida escola, 30% são oriundos de outras escolas, as quais são desprovidas da sala de recursos multifuncionais e foram encaminhados para a sala de recursos através da secretaria municipal de educação.



**Figura 1:** campo da pesquisa

Cerca de 70% dos alunos entrevistados frequentam a sala de recursos a mais de um ano e 30% a menos de um ano. 80 % das crianças ainda não é alfabetizada e o restante de 20 % já se encontram alfabetizadas. Quanto a questão que versa sobre o domínio da coordenação motora grossa para utilização do mouse 100% dos alunos possuem. Bem como 100% apontou gostar de se utilizar do uso de jogos e da mídias interativas como instrumento mediador do aprendizado.

As maiores dificuldades no âmbito pedagógico que o aluno evidenciava antes da aplicabilidade do projeto foram assinaladas e

divididas em: 70% para dificuldades de ordenamento sequencial da vida diária, sendo a maioria dos alunos com esta dificuldade tinham como deficiência o transtorno do espectro do autismo, 20% apresentava dificuldade no reconhecimento de letras e sílabas e 10% apresentava dificuldades no reconhecimento de palavras.

<b>Principais dificuldades pedagógicas presentes em alunos com autismo</b>	<b>Principais dificuldades pedagógicas presentes em alunos com Síndrome de Down, Síndrome de Kabuki e Paralisia Cerebral Parcial</b>
Dificuldade em sequenciar eventos de tempo	Dificuldade em reconhecimento de letras e sílabas
Dificuldades em sequenciar hábitos comuns da vida cotidiana	Dificuldade em reconhecimento de palavras
Dificuldades em ordenamento sequencial de atividades pedagógicas	Dificuldade em compreensão textual

**Tabela 2.** Principais dificuldades pedagógicas assinaladas no âmbito das deficiências apresentadas pelos alunos.

Após aplicação do projeto, questionados quanto a evolução das problemáticas elencadas os professores assinalaram que 60% dos alunos apontavam melhoria no reconhecimento sequencial da vida diária, 20 % apresentou maior tempo útil de concentração nas atividades pedagógicas, houve um aumento de 10% de melhoria quanto a questão da psicomotricidade e 10% apresentou maior facilidade no reconhecimento de identificação de cores primárias e secundárias.



<b>Melhorias pedagógicas pós – Aplicabilidade do Projeto</b>	<b>U</b>	<b>%</b>
<b>Ordenamento sequencial da vida diária</b>	9	60%
<b>Maior tempo de concentração nas atividades pedagógicas</b>	3	20%
<b>Melhora na psicomotricidade</b>	1	10%
<b>Maior facilidade no reconhecimento de cores primárias e secundárias</b>	1	10%

**Tabela 3.** Unidade Absoluta-quantitativa (U) e Valor Proporcional (%) assinalados pelos professores nas melhorias pedagógicas observadas pós- aplicabilidade do projeto.

Os softwares utilizados durante o projeto foram o Lina educa, desenvolvido pela Universidade Federal do Amazonas voltado para crianças autistas, dentro deste projeto foi aplicado com crianças com todas as especificidades de deficiência na abrangência da pesquisa. Este software foi utilizado principalmente pela problemática apontada quanto as questões relacionadas a dificuldade de ordenamento em habilidades simples da vida diária( AVDs). O Tuxpaint, editor de imagem do Linux disponível nos computadores da sala de informática que também é utilizada como telecentro pela comunidade escolar.



**Figura 2:** Sala de recursos.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Inferir-se através do levantamento de estudos relacionados ao funcionamento das salas de recursos bem como o programa de ensino a ser seguido a necessidade dentro da proposta das salas de recursos de individualizar as estratégias de ensino a ser definida para cada aluno dentro das especificidades de cada deficiência. O uso dos jogos e das mídias interativas estimulam os alunos com deficiência a estarem inclusos em um ambiente onde aprendam fatos, sejam estimulados nas suas dificuldades cognitivas, motoras, sociais e afetivas. Desenvolvendo sua autonomia.

O levantamento das principais dificuldades de aprendizagem em nível de acessibilidade das mídias e dos jogos por parte da clientela atendida, pelas salas de recursos, serviu de base para análise dos resultados dos alunos que apresentem deficiência intelectual visto que, grande parte dos alunos atendidos possuem variados graus de comprometimento cognitivo.

Espera-se como resultado desta pesquisa a possibilidade de poder usar a ludicidade e a criatividade como molas propulsoras do conhecimento através das mídias para o auxílio à retenção de conteúdos e habilidades dentro do contexto da sala de recursos facilitando o processo de aprender, aumentando a retenção do que foi ensinado, estimulando a criatividade, exercitando as funções cognitivas sensoriais e físicas, aumentando o grau de concentração e incentivando o lado imaginativo dessa clientela.

A educação Especial é, portanto, lugar de dinamicidade e atualização constantes no âmbito da busca por técnicas e instrumentos que venham cada vez mais agregar valor ao processo de ensino aprendizagem das crianças com necessidades educacionais especiais.

## 6. CRONOGRAMA

<b>Atividades</b>	<b>Meses</b>					
	07	08	09	10	11	12
1. Levantamento Bibliográfico	X	X	X	X		
2. Aplicação dos Questionários, Observação Direta e Entrevista			X	X		
3. Organização dos resultados e tabulação				X	X	
4. Apresentação					X	X

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. F. **Educação e informática**. São Paulo, Cortez, 2012.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação Sobre Necessidades Educativas Especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96** de 20 de dezembro de 1996. Disponível no site [www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br) Acessado no dia 12 de julho de 2023

BRASIL. **Decreto nº 6.571**, de 17 de setembro de 2008. Disponível em: [www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br). Acesso no dia 12 de julho de 2023. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva** -PNEEPEI/2008.

BRENELLI, R. P. **O Jogo como espaço para pensar**. São Paulo, Papirus, 1996.

CARVALHO, R. E. **Escola Inclusiva: A organização do Trabalho Pedagógico**. 5 ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.

FACCI, M. G. D. **Valorização ou esvaziamento do trabalho de professor? Um texto crítico- comparativo da teoria do professor reflexivo, do construtivismo e da psicologia Vigotskiana**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

GIL, A. C. **Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas., 2002.

KLEIN R. R. HATTGE M. D. **Inclusão Escolar Implicações para o Currículo**. São Paulo, Paulinas, 2010.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. 5.ed. Goiânia: Alternativa, 2004.

LÁKATOS, Eva Maria; MARINA de Andrade Marconi. **Fundamentos de Metodologia Científica** 4ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MILL, D. **Educação a Distância e Trabalho Docente Virtual: Sobre Tecnologia Espaços Gêneros, Coletividade na Idade Mídia**. São Paulo: Paulos, 2006.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola**. Ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001.

VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento**/ José Armando Valente, organizador. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

## **SOBRE AS AUTORAS**

Maria Raquel Souza dos Santos

Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e especialista em Informática na Educação pelo Instituto Federal do Amazonas (IFAM), atuando como professora regente na Secretaria Municipal de Educação de Manaus (SEMED- MANAUS).

Emily Grittem Gaertner

Graduada em Letras- LIBRAS pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e Graduada em Letras- Português pelo Centro Universitário do Norte (UNINORTE), atuando como professora regente na Secretaria Municipal de Educação de Manaus (SEMED- MANAUS).

# O uso dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto da sala de recursos multifuncionais

Neste trabalho os leitores são convidados a um diálogo com as práticas na especificidade da Educação Especial quanto ao uso dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto das salas de recursos multifuncionais no seguimento do Ensino fundamental. A pesquisa se deu no contexto de uma escola pública municipal na periferia da cidade de Manaus. Percebemos que no caso específico da Educação Especial, as novas técnicas e metodologias de ensino devem sempre estar em ampliação, visando contribuir com a promoção do aprendizado dos educandos, com sua integração educacional e sua inclusão social desenvolvendo suas percepções neuro-sensoriais e motoras.

Autoras

Home Editora  
CNPJ: 39.242.488/0002-80  
www.homeeditora.com  
contato@homeeditora.com  
9198473-5110  
Av. Augusto Montenegro, 4120 - Parque Verde, Belém - PA, 66635-110

