

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Marisa Silveira Moraes dos Santos

**TICS COM JOGOS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA  
PARA ALUNOS COM NECESSIDADE EDUCACIONAL ESPECIAL EM  
DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

Sant'Ana do Livramento, RS  
2017

**Marisa Silveira Moraes dos Santos**

**TICS COM JOGOS EDUCACIONAIS E EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA  
ALUNOS COM NECESSIDADE EDUCACIONAL ESPECIAL EM  
DEFICIÊNCIA INTELECTUAL**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Orientador: Catherine de Lima Barchet

**Marisa Silveira Moraes dos Santos**

**TICS COM JOGOS EDUCACIONAIS E EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA ALUNOS  
COM NECESSIDADE EDUCACIONAL ESPECIAL EM DEFICIÊNCIA  
INTELLECTUAL**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

**Aprovado em 14 de julho de 2017**

---

**Catherine de Lima Barchet, Ms. (UFSM)**  
(Presidente/Orientador)

---

**Alencar Machado, Dr. (UFSM)**

---

**Gilse Antoninha Morgental Falkembach, Dra. (UFSM)**

Sant'Ana do Livramentos, RS  
2017

# TICS COM JOGOS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA ALUNOS COM NECESSIDADE EDUCACIONAL ESPECIAL EM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL<sup>1</sup>

## TICS WITH EDUCATIONAL GAMES IN INCLUSIVE EDUCATION FOR STUDENTS WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS IN INTELLECTUAL DISABILITY

Marisa Silveira Moraes dos Santos<sup>2</sup>  
Catherine de Lima Barchet<sup>3</sup>

### RESUMO

Este trabalho científico demonstra a utilidade das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), como uma ferramenta de apoio para o desenvolvimento das habilidades intelectuais de alunos com Necessidade Educacional Especial (NEE), em deficiência intelectual, através dos jogos educacionais no computador. O objetivo é constatar de que o uso da TICs pode despertar o processo de ensino e aprendizagem de alunos com necessidade educacional especial, em deficiência intelectual. De acordo com a pesquisa e as observações realizadas, o trabalho foi desenvolvido na sala de recursos com os alunos com NEE, em deficiência intelectual, nos jogos educacionais com recursos das TICs. Percebeu-se que os alunos com NEE, que realizaram as atividades com TICs, com os jogos educacionais desenvolveram um avanço na aprendizagem na sala regular com mais atenção e concentração portanto as atividades pedagógicas com os recursos oferecidos pelas TICs, estimularam no educando o interesse e a curiosidade favorecendo a aprendizagem de forma lúdica.

**DESCRITORES:** Mídias na Educação Inclusiva.

### ABSTRACT

This scientific work demonstrates the usefulness of Information and Communication Technologies (ICTs) as a support tool for the development of the intellectual abilities of students with special educational needs (SEN) in intellectual disabilities through computer educational games. The objective is to verify how the Use of Information and Communication Technologies (ICTs) can awaken in the teaching and learning process of students with special educational needs, in intellectual disability. According to the research and observations made, the work was developed in the resource room with students with Special Educational Needs (SEN), in intellectual disabilities, in educational games with the resources of Information and Communication Technologies (ICTs). It was noticed that students with special educational needs (NEE), who carried out activities with ICTs, with educational games developed a progress in learning in the regular classroom with more attention and concentration. Therefore, the pedagogical activities with the resources offered by the ICTs, stimulated in the student; Interest and curiosity favoring learning in a playful way.

**KEYWORDS:** Inclusive Education Media.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora Orientadora, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

Para Bayer (2010) o tema inclusão está inserido em diversos contextos sociais e culturais. No entanto para a inclusão de crianças com ou sem necessidades especiais, deve haver uma metodologia diferenciada no currículo escolar que contemple os alunos com NEE, tanto na sala de recursos, quanto na sala regular, e que tenha o professor como mediador no processo do ensino e aprendizagem.

O Art.58. da Lei de Diretrizes e Bases nº9394/96 diz que: “Entende-se por educação especial, para os efeitos desta lei, a modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos portadores de necessidades especiais.” (Lei de Diretrizes e Bases Nº 9394,1996)

De acordo com Passerino (2001), o computador está inserido no ambiente educacional possibilitando recurso na educação. Mas, para ser um ambiente de aprendizagem, o aluno deve-se permitir que seja criativo em novas situações no meio social e não apenas individual.

Segundo Veronezi et al. (2005) acredita-se que o uso das TICs e mídias com jogos educacionais, proporciona aos alunos com computador o desenvolvimento das habilidades mentais, a criticidade, autonomia, e na coordenação motora com o uso do *mouse*, no qual o aluno aprende melhor quando ele é livre nas suas descobertas.

Ainda de acordo com Veronezi et al. (2005), as funções psicológicas superiores, como atenção, memória, imaginação, pensamento e linguagem são organizadas em sistemas funcionais, cuja finalidade é instituir adequadamente a vida mental de um indivíduo em seu meio.

Considerando o sucesso da implantação das TICs na educação especial como citado em trabalhos anteriores de Passerino, Valente Morellato e Bayer, acredita-se na real necessidade de aplicar a metodologia das atividades com jogos educativos, especificamente para os alunos com DI para que os mesmos aprendam de forma lúdica e com autonomia na aquisição da aprendizagem.

Segundo Passerino & Geller (2005), as TICs vêm ocasionar uma proposta positiva no processo de ensino aprendizagem, dando possibilidades novas de acesso ao conhecimento universal e permitindo uma interessante maneira de produzir conhecimentos na rede digital de comunicação. Possibilidades que o aluno encontra de aprender com o lúdico e com novas alternativas de linguagem e comunicação.

Sampaio (2005, pp.213-214) propõe que, inclusão digital “é o direito de acesso ao mundo digital para o desenvolvimento intelectual (educação, geração de conhecimento, participação e criação) e para o desenvolvimento de capacidade técnica e operacional”. Ou seja, mais do que simplesmente ter acesso a computadores em rede, é preciso ter capacidade de operá-los com autonomia, criticidade e criatividade num universo globalizado.

De acordo com esta perspectiva, o desenvolvimento cultural de uma criança vincula-se em um primeiro momento de um plano social (coletivo) e, após, em um plano psicológico (individual) (VYGOTSKY, 1988). Frente a isso, Passerino (2005) afirma que a utilização das TICs no processo educativo pode promover o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo de todos os sujeitos, particularmente dos Plano Nacional de Educação (PNE) que se beneficiam do uso das TICs, pois estas propiciam “espaços alternativos” de comunicação e construção, não somente individual, mas também colaborativo.

Desta forma, este trabalho apresenta uma metodologia diferenciada, significativa e atrativa para alunos com NEE especificamente com DI na prática docente através do uso da TICs. Foi aplicado na Sala de AEE (Atendimento Educacional Especial), atividades diferenciadas para alunos com DI (Deficiência Intelectual), de acordo com a idade mental e cognitiva, como por exemplo, jogos educacionais no computador (jogo da memória dos numerais, cruzadinha das palavras, quebra-cabeça da Mônica entre outros), que estimulou nas operações mentais, o raciocínio lógico, a atenção, a memória e a percepção, proporcionando a autonomia e a interação aluno-máquina no processo do desenvolvimento da aprendizagem de forma lúdica e na elaboração de estratégias na solução de problemas, resultando em novas descobertas e habilidades.

Nesta pesquisa, o segundo capítulo apresenta uma revisão de literatura, com concepções de NEE TICs e mídias, além de que buscou-se desenvolver um levantamento sobre a utilização de TICs e mídias na educação de alunos com NEE. O terceiro capítulo descreve a metodologia utilizada para o estudo, a população de amostra, a coleta e a análise dos dados. Enquanto o quarto capítulo apresenta os resultados e discussões acerca dos dados coletados a partir da aplicação deste estudo. Por fim, as considerações finais são apresentadas no quinto capítulo.

## **2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Para embasar o estudo incluiu-se neste capítulo referências sobre a Necessidade Educacional Especial (NEE), conceitos de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e de mídias.

## **2.1 NECESSIDADE EDUCACIONAL ESPECIAL (NEE) E DEFICIÊNCIA INTELECTUAL (DI)**

Conforme Sasaki (2011), a substituição do adjetivo mental por intelectual, assumida oficialmente por diferentes países, desde 2004 quando a Organização Pan-Americana da Saúde e a Organização Mundial da Saúde aprovaram a Declaração de Montreal sobre Deficiência Intelectual, encontra a sustentação em duas razões principais: a primeira razão tem a ver com o fenômeno propriamente dito, ou seja, é mais apropriado o termo “intelectual” por referir-se ao funcionamento do intelecto especificamente e não ao funcionamento da mente como um todo. A segunda razão consiste em possibilitar distinguir melhor entre “deficiência mental” e “doença mental”, dois termos que tem gerado muita confusão há décadas, principalmente na mídia. Os dois fenômenos trazem o adjetivo “mental” e muitas pessoas pensam que “deficiência mental” e “doença mental” são a mesma coisa.

Nessa perspectiva, passa-se a considerar a deficiência intelectual como ênfase no funcionamento do intelecto de determinados sujeitos que, comparados com sujeitos cujo funcionamento intelectual é considerado “normal”, terminam sendo classificados como deficientes. Nessa situação, o resultado do processo será com avaliação e diagnóstico, determinando se há ou não limitações e dificuldades.

Diante disso, acredita-se que as possibilidades de desenvolvimento do indivíduo que possui deficiência intelectual podem ser avaliadas e, portanto condicionadas por pelo menos duas perspectivas: uma concepção clínica e uma concepção sociológica (BEYER, 2005). Sendo que no primeiro caso, impõe uma condição impeditiva de “aprendizagem e desenvolvimento” e reforça a ideia que a dificuldade de “não aprender” é que se encontra na condição de deficiente e assim, não considera outros fatores no processo de aprendizagem e desenvolvimento, como: relações familiares, sociais e escolares ou entre fatores sociais, econômicos e culturais.

Segundo Bridi (2010), os manuais internacionais de classificação das doenças, como a Classificação de Transtornos Mentais e de Comportamento, CID-10, publicado pela Organização Mundial da Saúde e o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais – DSM – IV publicado pela Associação Psiquiátrica Americana, tem sido utilizados como

referências para as avaliações e processo de diagnósticos dos sujeitos. Em se tratando da deficiência intelectual, em função da compreensão de deficiência que tais manuais utilizam, é comum vermos a produção de discursos limitadores e deterministas com relação as possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem dos sujeitos que possuem tal deficiência. Especialmente a partir do CID- 10 e o DSM-IV é possível verificarmos exemplos de “previsibilidade sobre as possibilidades de existência desses sujeitos “como destaca a autora:

No que tange as habilidades acadêmicas, para um sujeito com diagnóstico de retardo mental leve, o DSM-IV prevê que “ao final da adolescência, podem atingir habilidades acadêmicas equivalentes aproximadamente a sexta série” (DSM-IV, 2002, p.74). Tal previsibilidade varia conforme o grau de deficiência, ou seja, se o sujeito apresenta um quadro de retardo mental moderado “suas habilidades acadêmicas provavelmente não progredirão além do nível da segunda série.” (DSM-IV,2002, p.75). Os sujeitos pertencentes a um quadro de retardo mental grave “beneficiam-se apenas em um grau limitado de matérias escolares, tais como, familiaridade com o alfabeto e contagem simples” (DSM-IV,2002, p.75). Para o grupo sobre a classificação de retardo mental profundo e retardo mental gravidade inespecífica, as previsibilidades acadêmicas não são mencionadas, como se o processo de escolarização não fosse possível para estes sujeitos (BRIDI, 2010, p.3).

Segundo Paulon; Freitas; Pinho (2005), o que caracteriza a deficiência intelectual é, basicamente, as defasagens e alterações nas estruturas mentais que possibilitam o processamento das informações.

Entretanto, conforme os referidos autores, é possível olharmos tal condição a partir de diferentes perspectivas, o que resultará, conseqüentemente, no desenvolvimento de práticas distintas.

A necessidade empreender um esforço, para a construção de uma educação inclusiva, encontra seus alicerces em âmbito legal por meio da Constituição Federal (BRASIL, 1988) e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDBEN 9394/96 (BRASIL,1996). Após a LDBEN, temos o ingresso e a permanência, por meio da Política Nacional Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL 2008), se resinificaram e ganharam novos movimentos. O texto da Política Nacional Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) avança quanto à orientação da matrícula de todos os alunos no sistema comum de ensino. O processo de inclusão pressupõe uma mudança na sociedade, como primeira etapa, para que o aluno com necessidades especiais possa construir seu desenvolvimento e desempenhar seu papel de cidadão. A inclusão defende a ideia de que todas as crianças podem aprender e fazer parte de uma vida escolar e comunitária. Há uma valorização das singularidades como oportunizar a novas aprendizagens.



Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei nº 9394/96 (BRASIL,1996), é preconizado que os sistemas de ensino devem assegurar que os alunos sejam atendidos por professores com formação específica para o atendimento especializado, da mesma forma que também os professores da classe comum estejam capacitados para receber esses alunos.

De acordo com Sasaki (1997), a inclusão social trata-se de “um processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais gerais, pessoas com necessidades especiais e, simultaneamente, estas preparam para assumir seus papéis na sociedade”. A inclusão social constitui, então, um processo bilateral no qual as pessoas ainda excluídas e a sociedade buscam, em parceria, equacionar problemas, decidir sobre soluções e efetivar a equiparação de oportunidades para todos.

De acordo com o Atendimento Educacional Especializado (BRASIL, 2008), os objetivos são “identificar, elaborar e organizar os recursos didáticos pedagógicos e de acessibilidade, para que eliminem as barreiras encontradas no desenvolvimento da aprendizagem”.

As atividades no AEE são diferenciadas daquelas da sala regular, não sendo substituídas a escolarização.

Esse atendimento complementa e possibilita a interação com o outro através da aprendizagem e na formação da autonomia na sociedade.

Na sala regular e na sala de recursos vimos a importância de um planejamento diferenciados com alunos com necessidade educacional especial, para que sejam feitas as políticas de inclusão.

## **2.2 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS) E MÍDIAS**

Conforme Valente (1999), as primeiras experiências do uso do computador na educação não são recentes, tiveram início na década de 50, época em que começaram a ser comercializados os primeiros computadores. Nessa época, serviam para armazenar informações que posteriormente eram transmitidas ao aprendiz. Esta maneira de utilização do computador na educação era inerente às tecnologias à visão de sujeitos e às concepções e objetivos da educação daquela época. Porém, frente às constantes mudanças tecnológicas e às exigências de formação de um sujeito que saiba resolver problemas com autonomia e criatividade, é necessário que se repense a utilização do computador na educação.

Atualmente nas escolas há muitos computadores, fazendo-se necessário definir a finalidade na educação, para que servirá e como será usado por professores e alunos. Exige uma reflexão sobre os aspectos que constituem a educação em mudanças na estrutura organizacional, no currículo, na metodologia e na própria concepção de conhecimento. Segundo Valente (1993), o uso do computador na educação tem servido para ensinar sobre computação, aprender sobre informática e ter conhecimentos específicos nessa área.

Conforme Valente (1993) a tecnologia da informação possibilita uma aprendizagem em diversas áreas educacionais. O professor deve se atualizar no processo de ensino e aprendizagem no mundo tecnológico, para que seja um mediador nesse processo.

As novas perspectivas na educação nos levam a pensar em mudanças educacionais em que todos tenham o direito ao acesso tecnológico, não somente às informações, como também estar inseridos em ambientes de aprendizagem proporcionando a construção de conhecimentos, considerando suas diferenças e necessidades, visando ao processo de inclusão social (VALENTE, 1993).

Conforme Tajra (2001, p.56):

O computador é um meio interativo, possibilitando inserir diversas mídias e demais recursos tecnológicos, desde rádio, televisão, os vídeos e as filmadoras, portanto são recursos privilegiados para trabalhar com os alunos com NEE, os sons, cores, figuras e imagens no ambiente educacional, auxiliando-os na aquisição do conhecimento no aspecto lúdico.

A inserção dos recursos tecnológicos na sala de aula requer um planejamento de como aplicar as TICs para facilitar no processo didático-pedagógico. Para Moraes (1997, p. 53) “o simples acesso à tecnologia em si, não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas”.

### **2.3 UTILIZAÇÃO DE TICS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Segundo Valente (2001, p.30):

O uso do computador para deficientes mentais vem como um meio para a construção de conhecimento, além de aprimorar, complementar, aperfeiçoar e estimular o ensino dos alunos. Seguindo as palavras do autor, o indivíduo com NEE aprende por meio da interação com o outro e com o objeto que está se apropriando para seu desenvolvimento na sociedade.

Para Pellanda, Schulünzen & Junior (2005), com o uso do computador o educando pode explorar a inteligência, capacidade e a coordenação motora dos alunos com deficiência

mental. Tanto na educação regular, quanto na educação especial devemos sempre estar buscando novas ferramentas e materiais para melhorar o método de ensino, mas sem fugir dos objetivos da educação, porque se fugimos não teremos conseguido alcançar o objetivo esperado de garantir uma educação de qualidade.

Com base nos autores citados, é possível perceber que o uso do computador estimula as áreas de desenvolvimento e aprendizagem aos alunos com NEE - Necessidade Educacional Especial em especial os alunos com Deficiência Intelectual - DI.

### **3 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO E POPULAÇÃO**

O presente estudo desenvolvido teve como propósito identificar os benefícios trazidos pelo uso de TICs na educação de alunos com NEE e DI. Além do levantamento bibliográfico, anteriormente apresentado, acerca dos temas que envolvem a pesquisa, também foi realizado um experimento prático com uma turma do 3º e 4º anos de Escola Municipal de Ensino Fundamental Camilo Alves Gisler da cidade de Sant'Ana do Livramento no estado de R.S - Brasil.

Nesta seção serão descritos os locais de aplicação das atividades do experimento realizado nesta pesquisa e a população que participou deste estudo, de forma a contextualizar o ambiente em que se deu este trabalho.

#### **3.1 LOCAL**

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Camilo Alves Gisler, situa-se na zona urbana, na Vila Santa Isabel, no Bairro Prado, na cidade de Sant'Ana do Livramento-RS. A escola atende 153 (cento e cinquenta e três) alunos com idade entre 4 (quatro) a 16 (dezesseis) de idade, distribuídas em 11 (onze) turmas, sendo 2 (duas) turmas do Pré-escola A e B e 9 (nove) do 1º(primeiro) aos 9º (nono) anos.

A metodologia de ensino adotada pela escola está baseada na proposta sócio interacionista, cujo objetivo é levar a criança aprender na interação com o outro, por meio da internalização, na troca, na interação com objetos. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento. A avaliação ocorre por meio de observações, pareceres e notas. Os conselhos de classe participativos cumprem o papel de reflexão e planejamento de novas etapas tanto para os educadores, pais e alunos, bem como a análise do desempenho da escola.

As TICs atualmente disponíveis na Escola Municipal de Ensino Fundamental Camilo Alves Gisler são: TV, vídeo, *data show*, computador, *tablet* e Internet.

### **3.2 POPULAÇÃO**

O experimento foi realizado nas turmas do 3º e 4º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Camilo Alves Gisler, composta por 12 (doze) crianças do 3º (terceiro) ano e destas 07 (sete) são meninos e 05 (cinco) meninas, ambos com idade entre 7 (sete) e 8 (oito) anos e por 9 (nove) crianças do 4º (quarto) ano, destas 5 (cinco) são meninos e 4 (quatro) meninas, ambos com idade entre 9 (nove) e 10 (dez anos). Nas turmas atuam 3 professores, sendo: uma professora regente da turma, uma professora de educação artística e um professor de educação física.

### **METODOLOGIA**

Ao iniciar as atividades no Atendimento Educacional Especializado (sala de recursos) na Escola Camilo Alves Gisler, observou-se que a maioria dos casos em sala de aula são decorrentes da deficiência intelectual, déficits de atenção, dislexia, síndrome de Asperger, baixa visão, que comprometem a aprendizagem em determinadas áreas do desenvolvimento infantil, acrescidas de fatores psicológicos, sociais e afetivos, que bloqueiam as aprendizagens dos alunos.

Neste projeto científico o público-alvo atendido na sala de recursos são alunos com necessidades educacionais especiais com déficit cognitivo e deficiência intelectual.

Observou-se as atividades realizadas pelos alunos na sala regular e ficou constatado as dificuldades encontradas, como: atenção, percepção e memória.

Foi realizado um parecer do professor da sala de recursos juntamente com o professor da sala regular e ficou estabelecido o atendimento especializado na sala de recursos.

Esta pesquisa foi desenvolvida com a professora da Sala de Recursos na Escola de Ensino Municipal Camilo Alves Gisler, com o público-alvo, alunos com NEE com DI. Sendo uma pesquisa qualitativa com observação sistemática dos fatos ocorridos com o sujeito diante de situações que o leve a refletir e agir mediante os recursos tecnológicos nas atividades propostas.

De acordo com a pesquisa e as observações dos fatos no tema proposto, estudos de artigos e embasamento teóricos, este trabalho foi realizado na prática com o desenvolvimento das atividades de acordo com o nível de desenvolvimento intelectual dos alunos nas suas necessidades, classificados em: DI ligeira (ou leve), DI moderada (ou média), DI (grave) e DI (profunda),

O projeto desenvolvido teve duração de trinta dias, com o recurso de um computador, na sala de recursos. Com atividades para 12 alunos do 3º anos e 9 alunos do 4º anos, durante 3 dias da semana, com jogos didáticos, sendo eles:

- Quebra-Cabeça Interativo: Nível fácil. Desenvolve a coordenação motora, observação e o raciocínio lógico. É um jogo de montar de quatro peças, o aluno clica na opção “misturar” em uma das peças do vestuário, ao lado do espaço em branco para que a peça seja movida e colocada no lugar correto. Ao terminar de montar a imagem, será mostrado a quantidade de clique para terminar a atividade. Caso haja erro, clicar na opção “solução”.

- Jogo com as Letras Embaralhadas: Organizar as letras e formar palavras. Esta atividade propõe alfabetização com as vogais, auxilia na memorização e coordenação motora.

- Somando as Maçãs: Contar as maçãs e clicar no número do resultado. Desenvolve o raciocínio lógico, a memorização e a concentração.

- Gravuras e Letras Iniciais: Desenvolve a memorização, a atenção e a relação entre objeto e palavra. Relacionar as gravuras com as letras iniciais dos nomes, separar as imagens pela letra do nome, após mover as imagens para a coluna correta. Se a imagem ficar “verde” acertou, se ficar “vermelha” errou. Arrastar as imagens quantas vezes forem necessárias até atingir o objetivo proposto.

- Jogo da Memória das Frutas: Ajuda na memorização, na atenção e no conhecimento de frutas. O aluno clica em uma figura e tem que encontrar outra figura igual.

- Labirinto do Tatu: O aluno clica em um número de um a cinco, que corresponde ao caminho certo para a cesta de frutas, acertando terá um som do animal, caso errar, tentará novamente até atingir o objetivo proposto. Desenvolve a memorização, a atenção e o conhecimento dos numerais.

Nas Figura 1, 2 e 3 é possível observar os alunos praticando as atividades propostas com o uso de TICs.





individual (ontogenético) de cada um, ou seja, como cada indivíduo vivencia suas relações, com qualidade e influências ao seu desenvolvimento.

O indivíduo constrói seu conhecimento através do outro e do objeto utilizado na aprendizagem para serem formadores de conceitos e atitudes no contexto social e cultural.

As atividades propostas na sala de recursos, com os jogos didáticos no computador, estabeleceram a relação e interação entre alunos e professor no processo da aprendizagem. No decorrer das atividades observou-se o desenvolvimento potencial e contínuo dos alunos na atenção, percepção e autonomia.

Os alunos sentiram-se estimulados com os jogos didáticos, internalizaram e realizaram de acordo com os objetivos propostos. O professor auxiliou-os no processo das regras do jogo, no qual deram continuidade sem maiores dificuldades.

Segundo relato da professora da sala regular em relação aos alunos que frequentam a sala de recursos com os jogos didáticos no computador: “os alunos adquiriram mais atenção, raciocínio lógico e autonomia nas atividades da sala regular.” Observei a importância do uso das TICs e Mídias no processo da aprendizagem dos alunos, onde adquiriram conceitos atitudinais nas áreas do desenvolvimento motor, psicológico e cognitivo.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise sobre as TICs e mídias para alunos com necessidades educacionais especiais em deficiência intelectual, por meio dos jogos educacionais que possibilitou ao aluno a interação com a tecnologia de forma lúdica e prazerosa, obtendo resultados satisfatórios, que estimulou a atenção, a memória, a percepção, o raciocínio lógico matemático, a leitura e a escrita, a coordenação motora fina no processo da aprendizagem.

Para que se efetive uma educação de qualidade o professor da sala regular e o professor da sala de recursos devem atuar juntos com metodologias diferenciadas no processo do ensino e aprendizagem para o aluno com NEE.

No decorrer das atividades foi observado que os alunos atendidos na sala de recursos tiveram um grande avanço significativo nas atividades como leitura e escrita, cálculos nas quatro operações como também o interesse em resolver as questões propostas pela professora da sala regular.



É necessário um planejamento adequado às necessidades de cada aluno, respeitando o processo de desenvolvimento cognitivo, para melhorar e garantir uma educação de qualidade e enriquecedora, no qual eles podem aprender com interesse e dedicação.

A construção do conhecimento em diversas áreas no desenvolvimento da linguagem, como foi aplicada com TICs e mídias, possibilitou aos alunos estarem inseridos no meio social e fazendo com que sejam agentes de sua própria autonomia e que no futuro alcancem seus objetivos.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Murillo Pereira. **A Escola dos Nativos Digitais entre TICs e Mídias**. UFPR, 2016.

IZIDÓRIO, Barbosa Fabiana. A Diversidade em Sala de Aula. PPGE/UFAL, 2017-Portal Platinus-Inovando à Docência.

LEMOS, Helen Denise Daneres- UFSM. **O Significado do Jogo e do Brinquedo no Processo Inclusivo**

MENDES, Rodrigo Cezar. **O Papel do Jogo no Processo de Inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais**: alternativas do cotidiano escolar. Disponível em: <https://periodico.UFSC.br/index.php/pontodevista/art/e/download/1095/1457>. Ponto de Vista, Florianópolis, n. 8, p. 31-54, 2006

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO-MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO-Portal do MEC (2006). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/index.php.link:Educação>

NUNES, Ana Luísa Rushel. Ponto de Vista, Florianópolis. 8, p 31-54, 2006.

PASSERINO, Liliana Maria. **Informática na Educação Infantil**: Perspectivas e possibilidades. In: ROMAN, Elenilda Dias. Canoas, 2001.

PEREIRA, Eliana da Costa. **Informática e Educação Inclusiva**: Discutindo Limites e Possibilidades. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro De Educação- UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA, SANTA MARIA, 2005.

SILUK, P.C.A.; PAVÃO.O.M.S(org.). **Trajetórias de professores formadores para o Atendimento Educacional Especializado**. Santa Maria: ED da UFSM, 2015.

STEYER, Vivian Edite. (Org.). **A Criança de 0 a 6 anos e a Educação Infantil**: Um retrato multifacetado. Canoas, 2001.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa. Aprendizagem Docente e Processos Formativos- UFSM/CE/PPGE. Santa Maria, 2007

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA, **Resolução 011/07**. Institui o programa de ações afirmativas de inclusão social e racial. Santa Maria: UFSM, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.