II CONGRESSO INTERNACIONAL DE **GESTÃO E TECNOLOGIAS** COINTER - PDVGT 2018

JOGO DE TABULEIRO NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS SURDAS: ASPECTOS TECNOLÓGICOS E EDUCACIONAIS

BOARD GAME IN THE EDUCATION OF DEAF CHILDREN: TECHNOLOGICAL AND EDUCATIONAL ASPECTS

Apresentação: Comunicação Oral

Gilson Celso Rodrigues Filho¹; Alessandro da Silva Costa²; Ana Carolina Costa de Oliveira³

DOI: <https://doi.org/10.31692/2596-0857.ICOINTERPDVGT.2018.00021>

Resumo

Este artigo tem como objetivo principal identificar a contribuição de um jogo de tabuleiro pedagógico interdisciplinar para a educação infantil a partir da tecnologia assistiva, perante a apresentação de um jogo pedagógico interdisciplinar inclusivo e assistivo, no âmbito do cenário acadêmico entre alunos do curso de pedagogia de uma Faculdade Particular situada na cidade de João Pessoa/PB. Na fundamentação teórica exploram-se os temas Jogos Educacionais, Tecnologia Assistiva e Educação Inclusiva. Esta pesquisa, enquanto método caracteriza-se como um estudo de caso, de natureza aplicada, sob a forma quali-quantitativa, por abordagem de pesquisa mista. Sendo seus objetivos tratados de forma descritiva. Fez uso de procedimentos técnicos com a utilização de análise bibliográfica e estudo de caso. Quanto à técnica aplicada para a obtenção de dados foi utilizada o instrumento questionário. Os dados foram analisados, nos aspectos quantitativos e qualitativos, sob as formas estatísticas e semânticas. A pesquisa é norteada pela seguinte questão: Quais as contribuições da tecnologia assistiva na educação infantil através da utilização de um jogo de tabuleiro interdisciplinar e inclusivo? Os participantes avaliaram o jogo de tabuleiro conforme a dinâmica apresentada através da participação em apresentações do jogo de tabuleiro e respondendo um questionário sobre o mesmo. Da amostra de dados colhida foram retiradas duas variáveis para compor o momento de apresentação dos resultados e discussões no sentido de se entender os aspectos tecnológicos e educacionais presentes e responder a problemática da pesquisa. De forma unânime os participantes da pesquisa afirmam que o jogo de tabuleiro apresenta contribuições a Educação Infantil. Os participantes identificam de forma maciça a contribuição da tecnologia e do jogo na educação infantil, como item predominante nas suas avaliações sobre o jogo de tabuleiro, 100% dos participantes que participaram da pesquisa exprime esta condição ao jogo. Diante do exposto, podemos concluir que a tecnologia assistiva na educação infantil através da utilização do jogo de tabuleiro interdisciplinar e inclusivo auxilia o processo de ensino e fixação dos números, das cores e das formas geométricas e também favorece a compreensão do conceito do ganhar e perder e, por fim, prove a interação.

¹ Licenciatura em computação, UFPB/VIRTUAL, gilsonfilhopb@outlook.com

² Pedagogia, Faculdade Internacional da Paraíba (FPB), sandroasc1974@gmail.com

³ Mestre, Universidade Federal da Paraíba, carolyneoliveira@gmail.com

Palavras-Chave: Jogo Educacional, Tecnologia Assistiva, Educação Inclusiva.

Abstract

The main objective of this article is to identify the contribution of an interdisciplinary pedagogical board game for children's education based on assistive technology, in view of the presentation of an interdisciplinary pedagogical game, both inclusive and assistive, within the framework of the academic scenario among students of the pedagogy course at a Private Faculty located in the city of João Pessoa / PB. In the theoretical foundation are explored the themes Educational Games, Assistive Technology and Inclusive Education. This research, as a method, is characterized as a case study, of an applied nature, in the qualitative-quantitative form, by a mixed research approach. Its objectives are described in a descriptive way. He made use of technical procedures with the use of bibliographic analysis and case study. As for the technique used to obtain data, the questionnaire instrument was used. The data were analyzed, in quantitative and qualitative aspects, under the statistical and semantic forms. The research is guided by the following question: What are the contributions of assistive technology in early childhood education through the use of an interdisciplinary and inclusive board game. The participants evaluated the board game according to the dynamics presented through participation in presentations of the board game and answering a questionnaire about it. From the collected data sample, two variables were taken to compose the moment of presentation of the results and discussions in order to understand the technological and educational aspects present and to answer the research problem. The participants of the research unanimously affirm that the board game presents contributions to Early Childhood Education. Participants identify in a massive way the contribution of technology and play in early childhood education, as a predominant item in their evaluations of the game of board, 100% of the participants who participated in the research expresses this condition to the game. Considering the above, we can conclude that assistive technology in children's education through the use of an interdisciplinary and inclusive board game helps the process of teaching and fixing numbers, colors and geometric shapes and also favors the understanding of the concept of winning and lose, and ultimately prove interaction.

Keywords: Educational Game, Assistive Technology, Inclusive Education.

Introdução

No âmbito da sociedade inclusiva são produzidos recursos dos mais simples aos mais sofisticados, visando suprir as mais diversas necessidades da sala de aula. Nesta perspectiva a utilização de novas tecnologias, segundo Brito e Purificação (2017, p. 18), “são indispensáveis principalmente no uso da formação inicial e continuada do professor como aporte em sua atuação em sala de aula”. Em virtude da crescente importância “Na área educacional a Tecnologia Assistiva vem se tornando, cada vez mais, uma ponte para abertura de novo horizonte nos processos de aprendizagem e desenvolvimento de alunos com deficiências até bastante severas” (GALVÃO FILHO, 2009, p. 16). Assim sendo, os jogos, caso indicados, podem ser utilizados em sala de aula, como forma de facilitar o processo de

ensino-aprendizagem, principalmente os lúdicos e educacionais, pois estimulam a criatividade e a imaginação, ao possibilitar que o aluno interaja com o objeto de aprendizagem. Rodrigues Filho e Costa (2018, p. 258) constataam que “o lúdico tem um papel importante na aprendizagem e na socialização, pois por meio dele a criança adquire motivação e habilidades necessárias à sua participação social”.

Este artigo visa em enquanto objetivo principal identificar a contribuição de um jogo de tabuleiro pedagógico interdisciplinar para a educação infantil a partir da tecnologia assistiva, perante a apresentação de um jogo pedagógico interdisciplinar inclusivo e assistivo, no âmbito do cenário acadêmico entre alunos do curso de pedagogia de uma Faculdade Particular situada na cidade de João Pessoa/PB. De forma complementar foram seguidas as seguintes etapas: apresentação de um jogo de tabuleiro com características assistivas, simulações e aplicação de questionário. O interesse para formulação e discussão desta pesquisa partiu da necessidade de elaboração e execução de uma etapa proposta durante o processo de criação de um jogo de tabuleiro, destinado à educação infantil a ser utilizado com crianças surdas, cuja finalidade é sanar a necessidade de se ter no projeto a visão pedagógica para aperfeiçoá-lo.

Este estudo apresenta relevância na medida em que possibilita a vivência de novas situações de aprendizado, que conduziram a visualização do universo acadêmico e profissional. Academicamente proporciona experiências de aprendizagem diversificadas e interdisciplinares. Favorece a inclusão mediante a utilização da tecnologia assistiva, com intervenções na realidade do educando. Portanto, segundo Rodrigues Filho (2018, p.2), “essa pesquisa tem por relevância, a contribuição na ampliação de conhecimentos acerca do tema, subsidiar a produção de novas pesquisas que contribuirão para um melhor entendimento do fenômeno estudado [...]”.

Esta pesquisa, enquanto método caracteriza-se como um estudo de caso, de natureza aplicada, sob a forma quali-quantitativa, por abordagem de pesquisa mista. Sendo seus objetivos tratados de forma descritiva. Fez uso de procedimentos técnicos com a utilização de análise bibliográfica e estudo de caso. Quanto à técnica aplicada para a obtenção de dados foi utilizada o instrumento questionário. Os dados foram analisados, nos aspectos quantitativos e qualitativos, sob as formas estatísticas e semânticas. A pesquisa é norteadada pela seguinte questão: Quais as contribuições da tecnologia assistiva na educação infantil através da utilização de um jogo de tabuleiro interdisciplinar e inclusivo.

Fundamentação Teórica

Na fundamentação teórica exploram-se os temas Jogos Educacionais, Tecnologia Assistiva e Educação Inclusiva.

Jogos Educacionais

“Os jogos educacionais se caracterizam por estimular a imaginação infantil, auxiliar no processo de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar a construção do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima” (FALKEMBACH, 2006, p.XXX).

Para Rodrigues Filho e Costa (2018, p. 258) “os objetos educacionais lúdicos, em especial os jogos educativos, vêm a cada dia mais sendo produzidos com mais e mais tecnologias computacionais”.

“Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico” (FALKEMBACH, 2006, p. 3).

“O lúdico tem um papel importante na aprendizagem e na socialização, pois por meio dele a criança adquire motivação e habilidades necessárias à sua participação social” (RODRIGUES FILHO; COSTA, 2018, p. 258).

Já “o jogo por meio do lúdico pode ser desafiador e sempre vai gerar uma aprendizagem que se prolonga fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano e acontece de forma interessante e prazerosa” (FALKEMBACH, 2006, p. 2).

“[...] várias estratégias inovadoras estão sendo produzidas e apresentadas ao novo paradigma educacional, com a finalidade de aprimorar e atualizar as metodologias como forma de complementar e/ou suplementar o processo de ensino-aprendizagem” (BITTENCOURT et al., 2017, p. 2).

Tecnologia Assistiva

Tecnologia Assistiva é toda e qualquer ferramenta ou recurso utilizado com a finalidade de proporcionar uma maior independência e autonomia à pessoa portadora de deficiência (DAMASCENO; GALVÃO FILHO, 2002, p. 1).

Bersch (2009, p. 4) apresenta o conceito de Tecnologia Assistiva, como sendo o a ser considerado no Brasil conforme regulamentação do Governo Brasileiro baseado em estudos

realizados pela Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República, assim descrito:

Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (BERSCH, 2009, p. 4).

A utilização de recursos de Tecnologia Assistiva [...] remonta aos primórdios da história da humanidade ou até mesmo da pré-história (GALVÃO FILHO, 2009, p. 1).

Galvão Filho (2009, p. 2) ao estudar Bersch (2005) concluiu que a expressão Tecnologia Assistiva foi utilizada pela primeira vez no ano de 1988, dentro de um processo jurídico, nos EUA, em um conjunto de leis que regula os direitos dos cidadãos com deficiência naquele país.

“Tais tecnologias visam trazer qualidade de vida e independência educacional por meio da melhoria nos âmbitos da mobilidade, comunicação e aprendizado. São de extrema relevância para inserção de alunos com as mais variadas necessidades educacionais” (ARAÚJO, 2018, p.339).

“A tecnologia assistiva (TA) [...] tem características interdisciplinares voltadas a dotar a pessoa com deficiência, seja por incapacidade ou mobilidade reduzida, de uma melhor qualidade de vida” (SILVA JÚNIOR; RODRIGUES FILHO, 2018, p. 146).

Portanto para Araújo (2018, p. 339):

Outro aspecto relevante é o conhecimento das novas tecnologias educacionais que visam auxiliar na inclusão desses alunos em sala de aula. Conhecidas com Tecnologia Assistiva (TA), as mesmas têm permitido relevantes contribuições para a inserção cognitiva dos alunos com necessidades educacionais especiais (NEE) [...].

Educação inclusiva

“Ao longo do tempo, a sociedade passou por grandes transformações na forma de comunicação devido às inovações tecnológicas, isso acaba refletindo em mudanças no paradigma pedagógico, ou seja, no ensino-aprendizagem” (BITTENCOURT et al., 2017, p. 2)

“A educação de alunos com necessidades educacionais especiais que, tradicionalmente se pautava num modelo de atendimento segregado, tem se voltado nas últimas duas décadas para a Educação Inclusiva” (GLAT; FERNANDES, 2005, p. 1). Confirmando este relato

Galvão e Carli (2018) designam a escola de modelo segregado e as mudanças trazidas com a educação inclusiva, assim:

A educação inclusiva é um tema recorrente que gera muitas discussões e reflexões. Há algum tempo, os alunos com deficiência eram atendidos em escolas especiais, mas esta realidade mudou e os alunos são atualmente atendidos em escolas regulares, proporcionando-lhes assim, uma abertura para novos olhares, oportunidades, vivências e visões do mundo (GALVÃO; CARLI, 2018, p. 49).

“A educação escolar não era considerada como necessária, ou mesmo possível, principalmente para aqueles com deficiências cognitivas e / ou sensoriais severas” (GLAT; FERNANDES, 2005, p. 1).

É pertinente lembrar, conforme Glat e Fernandes (2005), que:

O conceito de escola inclusiva, de acordo com as *Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Especial* (MEC-SEESP, 1998), implica em uma nova postura da escola regular que deve propor no projeto político-pedagógico, no currículo, na metodologia, na avaliação e nas estratégias de ensino, ações que favoreçam a inclusão social e práticas educativas diferenciadas que atendam a todos os alunos. Pois, numa escola inclusiva a diversidade é valorizada em detrimento da homogeneidade (GLAT; FERNANDES, 2005, p. 1).

“A Educação Especial se constituiu originalmente como campo de saber e área de atuação a partir de um modelo médico ou clínico” (GLAT; FERNANDES, 2005, p. 1).

Galvão e Carli (2018, p. 49) ao apresentarem a importância da educação inclusiva condicionam à comunidade escolar a compreender o tema, finalizam suas considerações demonstrando caminhos para promover a educação inclusiva de qualidade. O que é mais bem abrangido com a análise do relato a seguir:

A relevância da discussão sobre a educação inclusiva está em que todos os envolvidos na escola devem buscar uma melhor compreensão sobre o tema, para que estejam preparados para atender os alunos com necessidades especiais, promovendo assim uma educação de melhor qualidade e os auxiliando em seu desenvolvimento psicológico e intelectual, no reconhecimento do mundo ao seu redor e afins. Todos os que participam da vida escolar dos alunos podem contribuir, motivando-os para o estudo e auxiliando-os na abertura das cortinas do saber (GALVÃO; CARLI, 2018, p. 49).

“A educação torna-se inclusiva à medida que proporciona de forma plena a cidadania, reconhecendo e valorizando as diferenças e, acima de tudo rejeitando a exclusão gerada pelas relações: iguais versus diferentes e/ou normais versus deficientes” (SILVA JÚNIOR; RODRIGUES FILHO, 2018, p. 146).

Metodologia

Quanto à técnica aplicada para a obtenção de dados foi utilizada o instrumento questionário, através de relatos colhidos no campo sala de aula, após as apresentações de um jogo de tabuleiro interdisciplinar, cujo objetivo foi o aperfeiçoamento do mesmo com as referidas contribuições dos questionários. A dinâmica utilizada para a obtenção dos dados consistiu, primeiro, da apresentação do jogo de tabuleiro que tem como propósito auxiliar a aprendizagem e fixação de números, cores e formas geométricas, destinado a crianças surdas na educação infantil. Na sequência foram realizadas simulações com a finalidade de facilitar a compreensão da interação aluno-professor. E, por fim, a aplicação do questionário.

A dinâmica da apresentação foi realizada no curso de Pedagogia, nas turmas P4/N, P5/M e P6/N, respectivamente, nas quais foi aplicado o questionário constituído das perguntas que versam sobre: a coleta de informação sobre o perfil profissional do participante em relação ao seu vínculo com a educação; sobre recursos didáticos utilizados com os alunos em sala de aula na educação infantil; sobre quais itens foram interessantes na apresentação do jogo de tabuleiro; avaliação da apresentação, na medida em que os participantes informam se a apresentação correspondeu às expectativas; quais as contribuições o jogo apresenta para a educação infantil; enumeração dos pontos negativos visualizados; sugestões. A participação vem antecedida do pressuposto que não existem respostas certas ou erradas.

Participaram da coleta de dados preenchendo o questionário 47 pessoas. Sendo suas informações usadas unicamente para fins de pesquisa e os dados tratados com o sigilo recomendado pelo código de ética em pesquisa, em consonância com a Resolução 510 de 70 de abril de 2016, que regula as pesquisas com seres humanos (BRASIL, 2016). No momento próprio, quando da necessidade de identificação, os participantes serão designados de acordo com a sequência (P1), (P2)... até (P47).

Trata-se de uma pesquisa de natureza quali-quantitativa, pois, os dados foram analisados, nos aspectos quantitativos e qualitativos, sob as formas estatísticas e semânticas.

Resultados e Discussão

Os participantes avaliaram o jogo de tabuleiro conforme a dinâmica apresentada anteriormente, através da participação em apresentações do jogo de tabuleiro e respondendo um questionário sobre o mesmo. Da amostra de dados colhida foram retiradas duas variáveis para compor o momento de apresentação dos resultados e discussões no sentido de se

entender os aspectos tecnológicos e educacionais presentes e responder a questão: Quais as contribuições da tecnologia assistiva na educação infantil através da utilização de um jogo de tabuleiro interdisciplinar e inclusivo.

Na apresentação do “Jogo de Tabuleiro” quais os itens foram interessantes?

Os participantes identificam de forma maciça a contribuição da tecnologia e do jogo na educação infantil, como item predominante nas suas avaliações sobre o jogo de tabuleiro, 100% dos participantes que responderam a questão exprime esta condição do jogo, com base nos aspectos tecnológicos e educacionais discutidos durante a apresentação. Um fator importante exposto aos participantes da pesquisa quanto ao desenvolvimento do jogo é que o mesmo utiliza a tecnologia dos microcontroladores e faz uso do princípio de reuso de código.

Figura 1: Na apresentação do “Jogo de Tabuleiro” quais os itens foram interessantes? Fonte: Própria

No momento das respostas os participantes podiam escolher mais de um item, na forma de múltipla escolha, o que traz ao universo da análise um percentual de mais de cem por cento, conforme pode se constatado com a visualização e interpretação dos dados contidos na Figura 1.

O “Jogo de Tabuleiro” apresentou contribuições à Educação Infantil? Quais?

De forma unânime os participantes da pesquisa afirmam que o jogo de tabuleiro apresenta contribuições a Educação Infantil. Condição bem traduzida pelos relatos a seguir:

“Sabendo que o objetivo do jogo é para inclusão, ele contribuiu de forma bastante significativa e lúdica para o aprendizado” (P5).

“Sim, nos mostrou como a tecnologia pode contribuir para o entretenimento e conhecimento infantil” (P8).

Dentre os participantes surgiu uma voz discordante que vislumbra a aplicação do jogo direcionada a utilização no ensino fundamental, da qual a maioria não corrobora.

“Na minha opinião não sei se estar adequado na educação infantil. Vejo mais no fundamental” (P20).

Um dos participantes consegue visualizar, em nível de aspecto educacional, a interdisciplinaridade ou multidisciplinaridade do jogo de tabuleiro.

“[...] trabalhando com várias disciplinas” (P44).

O Auxílio do jogo no processo de ensino de números, cores e formas geométricas é bem compreendido pelos participantes, outro importante aspecto educacional, vários são os relatos nesta perspectiva:

“[...] através do jogo os alunos tem facilidade para aprender as cores e os números, através da ludicidade” (P2).

“[...] ensina ludicamente a crianças sobre os números, as cores e a noção de saber ganhar e perder brincando” (P3).

“Através do jogo a criança vai poder identificar as cores e números, além de ajuda-lo na compreensão do ganhar e perder” (P4).

“[...] para trabalhar números, cores e sequência” (P9).

“[...] facilita na aprendizagem das cores, da soma na matemática, nas figuras geométricas e na interação das crianças” (P10).

“[...] facilitou no momento de apresentar as cores e formas geométricas, de uma maneira mais dinâmica e divertida” (P11).

“[...] ele promove a iteração, o conhecer sobre cores e formas geométricas de forma lúdica por meio da tecnologia” (P12).

“[...] Contribui para o raciocínio lógico da criança, conhecimento das cores e números” (P13).

“[...] principalmente na educação inclusiva, mostrando números, cores e formas” (P14).

“[...] de forma lúdica as crianças aprendem sobre as cores e figuras geométricas” (P15).

“[...] descoberta das cores e representação numérica” (P16).

“[...] na construção das formas geométricas, cores e números” (P17).

“[...] as cores, as formas” (P18).

“[...] a criança aprende sobre as cores, formas e números” (P23).

“[...] A associação das cores e formas, a sequência numérica e entre outros assuntos que são importantes no aprendizado da criança” (P24).

“[...] contribui com o aprendizado das formas geométricas, dos números e das cores” (P29).

“[...] auxilia na identificação dos números, cores e formas. Possibilita o brincar, a interação” (P30).

“[...] mostrando que através de jogos se pode aprender muito utilizando a matemática é suas formas geométricas, cores e números despertando na criança o desejo de aprender e ensinando a ele que o importante não é ganhar e sim aprender, mas gostei muito” (P37).

“[...] a questão das formas geométricas, números e associação de números com formas e as cores” (P39).

“[...] trabalhar com as crianças de forma lúdica, através do jogo, os números, as formas, mas as cores, o a correlação. Fazendo a inclusão” (P40).

“[...] a relação das cores, formas geométricas” (P42).

Dentre os relatos anteriormente apresentados outros fatores são expostos como a característica lúdica do jogo, compreensão do conceito do ganhar e perder, favorecimento da interação e o direcionamento à educação inclusiva. Sendo o aspecto da ludicidade também mencionados nos relatos abaixo:

“Sabendo que o objetivo do jogo é para inclusão, ele contribuiu de forma bastante significativa e lúdica para o aprendizado” (P5).

“[...] a ludicidade do jogo atrai muito a educar as crianças, ajudando assim no aprendizado” (P22).

“A interação com a tecnologia, onde é uma das coisas mais usadas, contudo também a ludicidade e a forma de trabalhar com as crianças” (P26).

“[...] a grande contribuição que esse jogo proporciona é exatamente o aluno aprender de uma forma fácil através do uso da ludicidade” (P31).

“[...] a criança aprende de forma lúdica. E desde cedo terá acesso à tecnologia” (P32).

“[...] é muito dinâmico, mas lúdico, estimulador e faz com que a criança aprenda brincando. Muito colorido e isso atrai o olhar da criança” (P35).

“[...] porque pode trabalhar a matemática de forma lúdica e que atrai a atenção do aluno, em especial a educação inclusiva que é tão esquecida” (P43).

De fato, os participantes trouxeram aspectos importantes para reflexão no processo de desenvolvimento do jogo de tabuleiro, tantos os tecnológicos quanto os educacionais, sendo a maior ênfase os educativos na medida em que ele se aplica a Educação Infantil.

Conclusões

De acordo com o exposto, identificamos aspectos tecnológicos e educacionais que respondem a problemática da pesquisa, a saber: Quais as contribuições da tecnologia assistiva na educação infantil através da utilização de um jogo de tabuleiro interdisciplinar e inclusivo? A afirmativa que delineia a identificação da contribuição da tecnologia assistiva na educação infantil através da utilização de um jogo de tabuleiro e inclusivo através da concretização dos objetivos propostos na pesquisa é evidenciada no momento em que os participantes confirmam a contribuição da tecnologia e do jogo na educação infantil.

Assim, podemos concluir que o jogo de tabuleiro surge com uma ferramenta alternativa de auxílio ao processo de ensino e fixação dos números, das cores e das formas geométricas, tem característica interdisciplinar ou multidisciplinar, é lúdico, favorece a compreensão do conceito do ganhar e perder e, por fim, prove a interação.

Referências

ARAÚJO, Paula Daiane. A PRECARIZAÇÃO DO TRABALHO DOCENTE DE GEOGRAFIA NAS ESCOLAS DE FEIRA DE SANTANA: Reflexos nas práticas Inclusiva. In: I Simpósio Nacional de Educação Inclusiva e Linguagem, 2018, João Pessoa – PB. **Anais** Comunicação e Pôsteres, 2018

BITTENCOURT, Daniele F. C. Denardin de et al. Acessibilidade do objeto de aprendizagem para surdos. In: I Seminário Luso-brasileiro de Educação Inclusiva, 2017, Porto Alegre – RS. **Anais** do 1º Seminário Luso-Brasileiro de Educação Inclusiva: o ensino e aprendizagem em discussão, 2017.

BRASIL. **Resolução nº 510**, de 7 de abril de 2016. Pesquisa com Seres Humanos. Publicada no DOU nº 98 (Seção 1; p. 44 - 46). Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/reso510.pdf>>. Acesso em: 22 Mar. 2018.

DAMASCENO, Luciana Lopes; GALVÃO FILHO, Teófilo Alves. **AS NOVAS TECNOLOGIAS COMO TECNOLOGIA ASSISTIVA: UTILIZANDO OS RECURSOS DE ACESSIBILIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL**. III CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL – CIIEE 2002. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/niece/eventos/CIIEE/2002/programacao/Demonstracoes.pdf>. Acesso em: 22 Nov. 2018.

GALVÃO FILHO, T. A. **A Tecnologia Assistiva: de que se trata?** In: MACHADO, G. J. C.; SOBRAL, M. N. (Orgs.). *Conexões: educação, comunicação, inclusão e interculturalidade*. 1 ed. Porto Alegre: Redes Editora, p. 207-235, 2009.

GALVÃO, Érica Raiane de Santana; CARLI, Caetano de. Como se desenvolve o processo do aprendizado dos alunos especiais e suas relações com os demais alunos em uma escola municipal são francisco de assis, Garanhuns – PE. In: I Simpósio Nacional de Educação Inclusiva e Linguagem, 2018, João Pessoa – PB. **Anais** Comunicação e Pôsteres, 2018.

GLAT, Rosana; FERNANDES, Edicléa Mascarenhas. **Da Educação Segregada à Educação Inclusiva: uma Breve Reflexão sobre os Paradigmas Educacionais no Contexto da Educação Especial Brasileira**. Revista Inclusão, MEC/ SEESP, 2005. n.1. p. 6.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS**. 2006. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf. Acesso em 22 Nov. 2018.

RODRIGUES FILHO, Gilson Celso. **Robótica na graduação: a importância da robótica no curso de Ciências da Computação como ferramenta auxiliar do processo de ensino aprendizagem**. 2018. 17 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciência da Computação) – Faculdade Internacional da Paraíba – FPB, João Pessoa/PB.

RODRIGUES FILHO, Gilson Celso. COSTA, Alessandro da Silva. Um modelo de jogo de tabuleiro na educação infantil: enfoque pedagógico e tecnológico, na perspectiva da tecnologia assistiva e educação inclusiva. In: I Simpósio Nacional de Educação Inclusiva e Linguagem, 2018, João Pessoa – PB. **Anais** Comunicação e Pôsteres, 2018.

SILVA JÚNIOR, Marcos Túlio Gomes; RODRIGUES FILHO, Gilson Celso. Computação assistiva: robótica como meio de inclusão. In: I Simpósio Nacional de Educação Inclusiva e Linguagem, 2018, João Pessoa – PB. **Anais** Comunicação e Pôsteres, 2018.