

# **A EDUCAÇÃO INCLUSIVA EM ANGICOS/RN: PREVALÊNCIA DO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA E O USO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM SALA MULTIFUNCIONAL**

## **INCLUSIVE EDUCATION IN ANGICOS/RN: PREVALENCE OF AUTISTIC SPECTRUM DISORDER AND THE USE OF EDUCATIONAL GAMES AS A PEDAGOGICAL RESOURCE IN A MULTIFUNCTIONAL ROOM**

**Ionara Silva Braga<sup>1</sup>**  
**Carlos Eduardo Alves Soares<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta uma pesquisa sobre a quantidade de alunos com deficiência física e intelectual nas redes municipal e estadual de ensino do município de Angicos/RN, visando à identificação da deficiência mais prevalente e dos recursos pedagógicos mais utilizados pelos professores no processo de ensino-aprendizagem. Foi realizada análise da estrutura física da única sala multifuncional ativa no município, a qual fica situada em um anexo da Escola Municipal Maria Odila, que atende alunos dessa e de outras escolas. Para a coleta de dados, foram realizadas visitas e entrevistas com a secretária do município e a secretária da 8ª Diretoria Regional de Educação e Cultura – DIREC, além de conversas com a coordenadora pedagógica e o professor do Atendimento Educacional Especializado (AEE). A análise revelou que apenas duas escolas possuem salas multifuncionais, das quais apenas uma está em funcionamento, conforme supramencionado, ao passo que a outra está em fase de inauguração, a qual pertence à Escola Estadual Joana Honório de Silveira Moura. A pesquisa também identificou que o Transtorno do Espectro Autista (TEA) é a deficiência mais recorrente, representando quase 50% dos casos em toda a rede pública de ensino. Além disso, constatou-se que os professores utilizam predominantemente jogos educativos, como jogos de tabuleiro, jogos da memória adaptados e quebra-cabeças, como ferramentas pedagógicas. Foi realizada ainda uma pesquisa bibliográfica com revisão de literatura baseada em artigos científicos encontrados no Google Acadêmico, SciELO Brasil, Portal CAPES e em documentos oficiais. Conclui-se que há evidente necessidade de melhoria das tecnologias assistivas, na estrutura da sala multifuncional ativa e na ativação da segunda sala em processo de inauguração.

**Palavras-chave:** Educação Inclusiva. Deficiência Física. Deficiência Intelectual. Transtorno do Espectro Autista. Tecnologias Assistivas. Sala Multifuncional.

### **ABSTRACT**

This work presents a survey on the number of students with physical and intellectual disabilities in the municipal and state education systems in the city of Angicos/RN, aiming to identify the most prevalent disability and the pedagogical resources most used by teachers in the teaching-learning process. An analysis was carried out of the physical structure of the only active multifunctional room in the municipality, which is located in an annex of the Maria Odila Municipal School, which serves students from this and other schools. To collect data,

---

<sup>1</sup> ionarabraga01@hotmail.com. Concluinte do Curso de Especialização em Atendimento Educacional Especializado na UFERSA.

<sup>2</sup> carlos.soares@ufersa.edu.br. Professor do Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal Rural do Semiárido.

visits and interviews were carried out with the municipal secretary and the secretary of the 8th Regional Directorate of Education and Culture – DIREC, in addition to conversations with the pedagogical coordinator and the Specialized Educational Care teacher. The analysis revealed that only two schools have multifunctional rooms, only one of which is in operation, as mentioned above, while the other is in the opening phase, which belongs to the Escola Estadual Joana Honório de Silveira Moura. The research also identified that Autism Spectrum Disorder (ASD) is the most recurrent disability, representing almost 50% of cases throughout the public education system. Furthermore, it was found that teachers predominantly use educational games, such as board games, adapted memory games and puzzles, as pedagogical tools. A bibliographical research was also carried out with a literature review based on scientific articles found on Google Scholar, SciELO Brasil, CAPES Portal and official documents. It is concluded that there is an evident need to improve assistive technologies, in the structure of the active multifunctional room and in the activation of the second room in the process of opening.

**Keywords:** Inclusive Education. Physical Disability. Intellectual Disability. Autism Spectrum Disorder. Assistive Technologies. Multifunctional Room.

## 1 INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é amplamente reconhecido como um distúrbio do neurodesenvolvimento que afeta profundamente a comunicação, as interações sociais e os comportamentos dos indivíduos, manifestando-se de formas diversas e em diferentes graus de intensidade (DSM-5, 2013). Segundo Seabra Júnior (2021), o TEA pode apresentar uma gama de sintomas que variam desde déficits na reciprocidade socioemocional até dificuldades significativas na comunicação verbal e não verbal, além de padrões de comportamento restritos e repetitivos. A *American Psychiatric Association* (APA, 2014) define o TEA como um conjunto de condições que dificultam a adaptação dos indivíduos a diferentes contextos sociais, influenciando negativamente a capacidade de fazer amigos, participar de brincadeiras e responder adequadamente a interações sociais.

A literatura tem demonstrado que o processo de ensino-aprendizagem para crianças com TEA enfrenta desafios únicos, devido às suas necessidades específicas de suporte educacional (Lima; Costa, 2017). A compreensão dessas necessidades e a adaptação das práticas pedagógicas são fundamentais para promover um ambiente educacional mais inclusivo e eficaz para esses alunos (Santos; Almeida; Silva, 2019). De acordo com Papim (2020), esses alunos frequentemente experimentam dificuldades de socialização decorrentes de um déficit na compreensão da perspectiva e dos sentimentos dos outros. Essas limitações destacam a importância de métodos pedagógicos capazes de apoiar o desenvolvimento eficaz dessas habilidades (Oliveira; Pereira, 2018). A implementação de estratégias educacionais

adaptadas às necessidades específicas dos alunos com TEA é crucial para promover um aprendizado mais inclusivo e adaptado (Freitas; Barbosa, 2020).

Neste contexto, os jogos educativos têm sido explorados como estratégia pedagógica potencialmente benéfica. Vários estudos, incluindo os de Medeiros (2019) e Lima (2018), apontam que jogos pedagógicos podem ser uma ferramenta eficaz para estimular habilidades como criatividade, concentração, raciocínio lógico e, crucialmente, habilidades sociais em alunos com TEA. Medeiros (2019) enfatiza que a introdução de jogos que despertem o interesse dos alunos pode ser um ponto de partida eficaz para engajá-los em atividades de aprendizagem, posteriormente introduzindo outros jogos que ampliem seus horizontes e promovam uma aprendizagem mais abrangente.

Portanto, esta pesquisa visa a investigar e analisar a aplicação de jogos educativos como jogos de memória, quebra-cabeças, sequência lógica e jogos de encaixe nas escolas públicas municipais e estaduais de Angicos-RN, com foco no apoio ao processo de ensino-aprendizagem de alunos com TEA. Além de avaliar as vantagens desses jogos, o estudo tem como objetivo determinar a adequação desses recursos para alunos com TEA, com idades entre quatro e 16 anos, abrangendo desde a educação infantil até o ensino fundamental II, que são atendidos na sala multifuncional do município.

A justificativa para este estudo se baseia na necessidade de identificar práticas pedagógicas que possam contribuir a inclusão e a qualidade da educação para alunos com TEA. Ferreira (2017) afirma que a personalização das estratégias de ensino é essencial para atender às necessidades únicas desses alunos, proporcionando-lhes oportunidades para desenvolver habilidades fundamentais à sua integração social e sucesso acadêmico. Portanto, este estudo busca contribuir para a compreensão e aprimoramento das práticas educacionais, oferecendo possibilidades aplicáveis em diferentes contextos escolares para beneficiar diretamente os alunos com TEA.

O presente artigo oferece uma análise abrangente dos recursos pedagógicos utilizados pelas escolas estaduais e municipais de Angicos/RN. A pesquisa abrange dados sobre a quantidade de alunos atendidos com deficiências físicas e intelectuais, incluindo a prevalência dessas deficiências. Além disso, o estudo avalia os jogos educativos empregados pelos professores como ferramentas pedagógicas em sala de aula, explorando como esses recursos são integrados ao processo de ensino-aprendizagem e suas contribuições para o desenvolvimento dos alunos.

## **2 OBJETIVOS**

## 2.1 OBJETIVO GERAL

Identificar os desafios e as necessidades das escolas públicas de Angicos/RN no atendimento de alunos com deficiência física e intelectual, na faixa etária dos quatro aos dezesseis anos, com ênfase na utilização de tecnologias assistivas disponíveis, incluindo jogos educativos, e na adequação da infraestrutura escolar, visando a promover uma educação inclusiva de qualidade.

## 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar a prevalência de deficiência físicas e intelectuais entre os alunos dos quatro aos dezesseis anos nas escolas públicas de Angicos/RN;
- Realizar o levantamento do público alvo da pesquisa, estudantes com TEA diagnosticados e que frequentam as escolas públicas de Angicos-RN.
- Identificar quais jogos educativos são utilizados pelos professores com o público alvo (estudantes diagnosticados com TEA);
- Explorar como os jogos educativos são implementados com vistas ao engajamento, compreensão e retenção de conteúdo pelos alunos com TEA;
- Identificar a adequação da infraestrutura escolar e das salas multifuncionais nas escolas públicas de Angicos/RN para atender às necessidades dos alunos com deficiência.

## 3 REFERENCIAL TEÓRICO

### 3.1 EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Recentemente, vários países têm se preocupado cada vez mais em oferecer educação para todos, pois é amplamente reconhecido que investir na educação do povo traz benefícios para toda a sociedade. Em resposta a essa preocupação, algumas organizações internacionais, como UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura), UNICEF (Fundo das Nações Unidas para a Infância), Nações Unidas, por meio do PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento), e Banco Mundial realizaram, entre os dias cinco e nove de março de 1990, em Jomtien, Tailândia, a Conferência Mundial sobre Educação para Todos, que reuniu representantes de governos, agências internacionais e

organizações não governamentais para discutir e promover o acesso universal à educação básica de qualidade, tendo como gerado como resultado a Declaração Mundial sobre Educação para todos.

A declaração de Jomtien (1990, p. 3), no artigo 1º, diz:

Cada pessoa – criança, jovem ou adulto – deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas para satisfazer suas necessidades básicas de aprendizagem. Essas necessidades compreendem tanto os instrumentos essenciais para a aprendizagem (como a leitura e a escrita, a expressão oral, o cálculo, a solução de problemas), quanto os conteúdos básicos da aprendizagem (como conhecimentos, habilidades, valores e atitudes), necessários para que os seres humanos possam sobreviver, desenvolver plenamente suas potencialidades, viver e trabalhar com dignidade, participar plenamente do desenvolvimento, melhorar a qualidade de vida, tomar decisões fundamentadas e continuar aprendendo. A amplitude das necessidades básicas de aprendizagem e a maneira de satisfazê-las variam segundo cada país e cada cultura, e, inevitavelmente, mudam com o decorrer do tempo.

Essa conferência foi de fundamental importância na medida em que estabeleceu objetivos extremamente relevantes, como garantir que jovens, crianças e adultos tenham acesso a uma educação de qualidade, promovendo a equidade. Nesse sentido, as crianças com alguma deficiência requerem atenção especial, conforme artigo 3º, parágrafo 5º, da Declaração de Jomtien (1990, p. 4):

As necessidades básicas de aprendizagem das pessoas portadoras de deficiências requerem atenção especial. É preciso tomar medidas que garantam a igualdade de acesso à educação aos portadores de todo e qualquer tipo de deficiência, como parte integrante do sistema educativo.

Com o avanço da busca por uma educação acessível a todos, construiu-se um debate mais robusto sobre a inclusão educacional de alunos com deficiência física ou intelectual. Um marco significativo nesse movimento foi a Conferência Mundial sobre Necessidades Educacionais Especiais, realizada em Salamanca, Espanha, em 1994, durante a qual foi adotada a "Declaração de Salamanca", que advoga pela educação inclusiva. Esta declaração defende que todas as crianças, independentemente de suas condições físicas, intelectuais, sociais, emocionais, linguísticas ou outras, devem ter acesso a uma educação de qualidade na escola regular (Unesco, 1994).

A Declaração de Salamanca (1994) destacou a importância da diversidade e da valorização das diferenças individuais no contexto educacional, enfatizando a necessidade de adaptações nas práticas educacionais para garantir que todas as crianças participem

plenamente da sociedade. Esse documento foi um passo essencial na promoção da inclusão escolar, influenciando políticas educacionais em todo o mundo e inspirando iniciativas para integrar estudantes com necessidades especiais no sistema educacional regular (Ainscow, 1999; Stainback; Stainback, 1996).

### 3.2 JOGOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

As tecnologias educacionais estão cada vez mais presentes no cotidiano do professor, havendo constante evolução, a qual exige que o docente se atualize sobre novas ferramentas e recursos digitais para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem (Silva; Gomes, 2019). Ao trazer para a sala de aula recursos inovadores, o professor pode proporcionar aos alunos novas experiências, promovendo a interação entre eles e garantindo que todos se sintam incluídos (Costa; Nascimento, 2021).

Além da tecnologia, o professor precisa estar preparado a lidar com a diversidade nas salas de aula, que incluem alunos com necessidades educativas especiais e diferentes contextos culturais e socioeconômicos. A formação contínua em estratégias de ensino inclusivo e a sensibilidade para as diversas realidades dos alunos são essenciais para criar um ambiente de aprendizagem equitativo e acolhedor (Oliveira; Santos, 2018). A prática pedagógica inclusiva não só facilita a participação de todos os estudantes, como também enriquece o ambiente de aprendizagem ao valorizar a diversidade como recurso pedagógico (Ainscow, 2007).

Os jogos são uma ferramenta valiosa nesse processo, pois promovem a interação e tornam o aprendizado mais criativo e eficaz. Por meio dos jogos, os alunos podem desenvolver habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração de maneira envolvente e divertida. Além disso, os jogos podem ser adaptados para diferentes níveis de habilidade e estilos de aprendizagem, ajudando a atender às necessidades de todos os alunos:

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (Kishimoto, 2003, p. 37-38).

Como afirmam Nono e Guimarães (2016), brincar é uma parte essencial na vida da criança, pois é nessa fase que ela desenvolve sua identidade e autonomia. Ao imitar, gesticular e representar diversos papéis dentro da brincadeira, a criança estimula sua imaginação. Dessa

forma, a brincadeira contribui para o desenvolvimento de várias capacidades, como atenção, imitação e memória (Vygotsky, 2009). Brincar é parte indispensável da infância, pois é nas brincadeiras que as crianças começam a descobrir formas, cores, texturas, aguçam os sentidos e interagem com outras crianças e adultos (Pellegrini; Holmes, 2006).

Para os alunos com Transtorno do Espectro Autista, a utilização de jogos como ferramenta pedagógica torna-se ainda mais eficaz no processo de ensino-aprendizagem (Bellani et al., 2011). Esses jogos precisam ser desenvolvidos e adaptados à realidade e às necessidades de cada indivíduo, de modo a gerar benefícios valiosos ao seu desenvolvimento (Kasari; Smith, 2016).

No contexto da educação especial, especialmente para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), diversos jogos podem ser explorados para promover o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e motoras. Por exemplo, o jogo de tabuleiro "Eu e Você", criado por Monteiro e Rodrigues (2017), é projetado para melhorar a interação social e a comunicação de crianças com TEA, estimulando a compreensão de regras e a prática de habilidades sociais em um ambiente estruturado. Outro exemplo é o "Jogo da Memória Adaptado", descrito por Silva e Oliveira (2019), que utiliza imagens e símbolos adaptados para promover o reconhecimento de padrões e a memória visual, facilitando a aprendizagem por meio da repetição e da previsibilidade. O "Quebra-Cabeça Educativo", desenvolvido por Costa e Almeida (2021), é especialmente eficaz na promoção da coordenação motora fina e na resolução de problemas, ajudando as crianças no desenvolvimento de habilidades cognitivas e de percepção espacial de forma lúdica.

### **3.2.1 Jogo da memória adaptado**

O "Jogo da Memória Adaptado" é uma versão modificada do tradicional jogo da memória, projetado para atender às necessidades específicas de crianças com TEA e outras necessidades educacionais especiais. Neste jogo, as cartas são substituídas por imagens e símbolos adaptados, que podem incluir figuras de objetos do cotidiano, emoções ou conceitos visuais simples.

Além disso, auxilia no desenvolvimento da memória visual e da habilidade de concentração, promovendo também a interação entre alunos com TEA e outras crianças. Segundo Oliveira (2018), jogos de memória e outros jogos de regras incentivam a interação social, cooperação e comunicação entre as crianças.

O uso do jogo da memória no processo de alfabetização para alunos com autismo pode

ser uma ferramenta altamente eficaz devido à sua estrutura visual e repetitiva, que se alinha bem às necessidades de muitas crianças no espectro autista. Este método oferece vários benefícios, como o desenvolvimento da memória visual, essencial para a aprendizagem de letras e palavras, ao fortalecer a retenção de informações visuais (Souza; Silva, 2015). Os alunos autistas frequentemente possuem forte habilidade para reconhecer padrões, e o jogo da memória capitaliza essa habilidade, promovendo o reconhecimento de padrões (Santos; Silva, 2018). A repetição de tarefas previsíveis pode reduzir a ansiedade e aumentar a concentração, proporcionando um ambiente de aprendizado mais confortável (Guimarães, 2015).

O jogo da memória também contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais, pois jogar em grupos ensina as crianças a esperar sua vez, seguir regras e interagir de forma estruturada com os colegas. Esse aspecto promove a empatia e a cooperação, tendo em vista que jogos colaborativos incentivam os alunos a se relacionar e cooperar com os outros. Ademais, estimula o desenvolvimento da linguagem, pois jogos da memória que associam imagens a palavras ajudam na aquisição de vocabulário e na construção de frases (Soares, 2003). Por fim, o reforço positivo, a partir da celebração dos acertos, pode incentivar a verbalização e o uso da linguagem, promovendo um ambiente de aprendizado motivador e inclusivo.

### **3.2.2 Quebra-cabeças**

O "Quebra-Cabeça Educativo" tem se mostrado uma ferramenta pedagógica eficaz para alunos com TEA, auxiliando no desenvolvimento de diversas habilidades cognitivas e motoras. Segundo Costa e Almeida (2021), este tipo de quebra-cabeça é projetado para promover a coordenação motora fina e a percepção espacial, áreas frequentemente desafiantes para crianças com TEA. A estrutura do jogo, que envolve a montagem de peças para formar uma imagem completa, estimula a resolução de problemas e a capacidade de atenção aos detalhes, essenciais ao desenvolvimento cognitivo.

Além disso, o quebra-cabeça educativo oferece um ambiente de aprendizagem estruturado e previsível, o que pode ser especialmente benéfico para crianças com TEA, que muitas vezes se beneficiam de rotinas e atividades organizadas (Lima; Costa, 2017). A adaptabilidade dos quebra-cabeças, como o uso de peças maiores e imagens claras, contribui para uma experiência de aprendizagem mais inclusiva, permitindo que os alunos participem de maneira mais efetiva e prazerosa (Oliveira; Pereira, 2018).



A pesquisa de Freitas e Barbosa (2020) também destaca que o uso de quebra-cabeças adaptados pode auxiliar na integração sensorial e na coordenação motora, promovendo um desenvolvimento mais equilibrado e permitindo que os alunos com TEA alcancem seus objetivos educacionais de forma mais eficiente. Esses jogos não apenas proporcionam um aprendizado lúdico, como também oferecem oportunidades para a prática de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico em um formato acessível e envolvente.

#### **4 METODOLOGIA DE PESQUISA**

Para a realização do presente trabalho, foram utilizados os seguintes procedimentos metodológicos: pesquisa bibliográfica em páginas eletrônicas, livros e periódicos científicos; coleta de dados nos órgãos responsáveis pelas escolas estaduais e municipais do município de Angicos-RN e visitas às salas multifuncionais.

A pesquisa bibliográfica é um levantamento de dados de trabalhos científicos realizados por outros autores. A partir do estudo desses trabalhos, o pesquisador realiza sua análise, utilizando os dados para apoiar ou questionar o trabalho científico em questão. A pesquisa bibliográfica, de acordo com Severino (2007, p. 122), é realizada mediante:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos.

Desse modo, a pesquisa bibliográfica foi realizada a partir de uma revisão literária de artigos científicos, utilizando as seguintes fontes: Google Acadêmico, SciELO Brasil e o Portal CAPES. Para a seleção dos artigos, foram aplicados filtros com as palavras-chave Transtorno do Espectro Autista, TEA, jogos educativos como prática pedagógica e sala multifuncional. Além disso, foram consultados documentos oficiais relevantes, como a Declaração de Salamanca, a Declaração de Jomtien e a Declaração Mundial sobre Educação para Todos: Satisfação das Necessidades Básicas de Aprendizagem.

A contratação de profissionais para atuar nas salas multifuncionais envolve o cumprimento de uma série de documentos e normativas que asseguram a qualificação e a preparação adequada desses educadores. Dentre os principais documentos e diretrizes estão: a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei nº 9.394/1996, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Plano Nacional de Educação (PNE) - Lei nº 13.005/2014, as

Resoluções do Conselho Nacional de Educação (CNE), a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (2008), além de Concursos Públicos e Processos Seletivos e Normas Estaduais e Municipais.

Além disso, foi realizada uma visita à sala multifuncional da Escola Municipal Maria Odila, localizada na Rua Vereador José Alves, Alto da Esperança, Angicos-RN, com o objetivo de verificar os recursos disponíveis, o ambiente onde são realizados atendimentos do AEE, os profissionais que atuam, a quantidade de alunos atendidos, dentre outras informações. Esta pesquisa é de caráter exploratório, que Köche (1997) considera adequado para casos em que ainda não haja um sistema de teorias e conhecimentos desenvolvidos, apontando que nesse caso é necessário desencadear um processo de investigação que identifique a natureza do fenômeno e aponte as características essenciais das variáveis que se deseja estudar.

Segundo Gil (2002), a pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, tornando-o mais claro e objetivo, aperfeiçoando ideias ou descobrindo novas perspectivas. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem: levantamento bibliográfico: revisão de literatura existente para compreender o estado atual do conhecimento sobre o tema e identificar lacunas; entrevistas: conversas com pessoas que possuem experiência prática com o problema pesquisado, permitindo uma compreensão aprofundada das suas percepções e *insights*; análise de exemplos: estudo de casos específicos que exemplificam o problema, ajudando a estimular a compreensão e a gerar novas ideias.

Essa metodologia integrada e flexível garantiu que adaptássemos nossos métodos e abordagens conforme novas informações fossem surgindo, facilitando um entendimento mais completo e detalhado do problema estudado.

## **5 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Neste capítulo, serão apresentadas algumas informações referentes à coleta de dados das escolas estaduais e municipais sobre alunos com deficiência. Serão observadas também a estrutura física, os recursos multifuncionais e os profissionais que atuam no espaço onde são realizados os atendimentos do AEE.

### **5.1 LEVANTAMENTO DOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA E SUAS ESPECIFICIDADES NAS ESCOLAS ESTADUAIS E MUNICIPAIS DE ANGICOS**

Por meio de uma pesquisa realizada nas escolas estaduais e municipais da cidade de Angicos, no estado do Rio Grande do Norte, foi analisada a quantidade de alunos com deficiência física/intelectual e identificada a deficiência mais prevalente. Foi constatado que a rede municipal conta com 40 alunos com deficiência, distribuídos conforme o quadro 01 abaixo. Na rede estadual, foram identificados 32 alunos com deficiência, embora não tenha sido possível obter dados individuais detalhados. No entanto, a coordenadora da educação especial da 8ª DIREC informou que o TEA acomete a maioria dos alunos com deficiência. Portanto, na rede municipal quanto na estadual os alunos com TEA são maioria.

**Quadro 01.** Distribuição de alunos por tipo de escola e condição.

| CONDIÇÃO (ESCOLAS MUNICIPAIS)                                    | QUANTIDADE |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| Deficiência Intelectual                                          | 02         |
| Transtorno do Espectro Autista (TEA)                             | 18         |
| Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH)       | 14         |
| Com outras condições (TOD, transtorno na fala, síndrome de Down) | 06         |
| TOTAL                                                            | 40         |

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A coordenadora de educação especial da rede municipal de ensino relatou que as escolas infelizmente não possuem tecnologias assistivas de acessibilidade digital e controle de ambientes. Para o desenvolvimento dos alunos com algum tipo de deficiência, são utilizados recursos materiais e estratégias que ampliam a execução das atividades necessárias, conforme a deficiência e limitação de cada aluno. Os recursos disponíveis na escola estão detalhados no quadro 02 a seguir.

**Quadro 02.** Recursos educacionais populares: jogos utilizados no contexto de ensino para alunos com necessidades especiais.

| RECURSOS (MATERIAIS)   | QUANTIDADE | MAIS UTILIZADOS (JOGOS) | QUANTIDADE |
|------------------------|------------|-------------------------|------------|
| Prancha de Comunicação | 01         | Jogos De Tabuleiro      | 05         |
| Ábaco                  | 04         | Quebra-Cabeças          | 03         |
| Tapetes Sensoriais     | 01         | Resta Um                | 02         |
| Jogos e Brinquedos     | 18         | Cara a Cara             | 01         |

|  |  |                  |    |
|--|--|------------------|----|
|  |  | Sequência Lógica | 01 |
|  |  | Jogo Dos Pares   | 01 |
|  |  | Adoleta          | 01 |
|  |  | Jogo Da Memória  | 04 |

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Na rede estadual do município, a coordenadora da 8ª DIREC informou que, como tecnologia assistiva, existem apenas uma cadeira de rodas e um aparelho auditivo. Ela mencionou que poucos alunos utilizam esses recursos. Uma das escolas estaduais da cidade foi contemplada com uma sala de AEE e uma sala de recursos multifuncionais, que já recebeu diversos equipamentos de tecnologia assistiva e está organizando o espaço físico para que, em breve, possa funcionar adequadamente, atendendo aos alunos da cidade.

## 5.2 SALA MULTIFUNCIONAL

A sala multifuncional que serve às escolas do município de Angicos funciona em um anexo de uma escola municipal, o Centro Educacional de Atendimento Multiprofissional Especializado – CEAME. O espaço físico é composto por três cômodos: a recepção, uma sala onde ocorrem os atendimentos e outra destinada à parte administrativa, caracterizando-se, portanto, como um espaço bastante limitado. Em conversa com a coordenadora pedagógica, foi relatado que, antes da mudança para o local atual, o atendimento era realizado em uma única sala dentro da escola, o que tornava o processo ainda mais desafiador. Embora o espaço atual ainda não atenda plenamente aos padrões ideais, a mudança proporcionou maior autonomia ao serviço.

Atualmente, 50 alunos com idades entre quatro e dezesseis anos, matriculados desde a educação infantil até o ensino fundamental II, são atendidos, dos quais 14 pertencem à própria escola. Dentre esses, os alunos com TEA representam o grupo mais numeroso.

Vale destacar que o direito a um ambiente educacional inclusivo está em conformidade com a Lei nº 13.005/2014, Plano Nacional de Educação (PNE), que estabelece metas e diretrizes para garantir a inclusão de todos os alunos, especialmente aqueles com necessidades especiais, em espaços adequados e devidamente equipados, como é o caso da sala multifuncional mencionada. Os profissionais que atuam no espaço são:

**Quadro 03.** Profissionais envolvidos na educação especial.

| <b>PROFISSIONAIS</b>                                                                       | <b>QUANTIDADE</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Psicopedagogos, um pela manhã e outro à tarde                                              | 02                |
| Assistente Social                                                                          | 01                |
| Coordenadora Pedagógica                                                                    | 01                |
| Professores do Atendimento Educacional Especializado (AEE), um pela manhã e outro à tarde. | 02                |

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A sala dispõe de diversos recursos multifuncionais, mostrados no quadro 04 abaixo. Esses recursos são utilizados pelos professores do Atendimento Educacional Especializado (AEE) em parceria com a professora da educação básica. Os jogos são ferramentas essenciais nesse processo de aprendizagem, pois, como mencionado pelo professor da sala do AEE, permitem assimilar melhor o que está sendo transmitido. De acordo com Vygotsky (1991), o jogo proporciona um ambiente seguro onde as crianças podem experimentar e resolver problemas de maneira criativa.

O professor do AEE relata que um dos jogos dos quais os alunos gostam muito é o bingo, onde ele disponibiliza várias fichas com uma imagem central e ao redor nomes correspondentes àquela imagem. Por exemplo, a imagem de um campo de futebol possui palavras associadas como atacante, bandeira, torcida e bola. As letras são embaralhadas e o professor vai puxando uma letra e pedindo que os alunos coloquem a letra correspondente à inicial de cada imagem, até preencher toda a ficha. Segundo Piaget (1978), atividades lúdicas como o bingo são cruciais para o desenvolvimento cognitivo, pois estimulam a memória, a atenção e o raciocínio lógico.

Esses recursos são essenciais para a construção de um ambiente de aprendizagem inclusivo e eficaz, como sugerem diversos estudos na área da educação especial (Vygotsky, 1991; Piaget, 1978).

**Quadro 04.** Recursos multifuncionais para educação inclusiva.

| <b>RECURSOS DE MOVIMENTO</b>                               | <b>JOGOS COGNITIVOS</b>                                 |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Mesas e cadeiras para alunos menores da educação infantil. | Jogos educativos para trabalhar números, letras e cores |
| Máquina de datilografia em braille                         | Dominó de divisão                                       |
| Sólidos geométricos                                        | Mosaico geométrico                                      |
|                                                            | Numerais e quantidades em libras                        |

|  |                                                                                                    |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Bingo com fichas de imagens e palavras associadas, utilizado principalmente com alunos com autismo |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Segundo Vygotsky (1998), brincar na infância traz muitas vantagens e contribuições para o desenvolvimento da criança, pois o indivíduo precisa do outro para se desenvolver, e a brincadeira proporciona essa interação entre professor/aluno e demais colegas, permitindo que o aluno aprenda brincando. Ainda em conversa com o professor do AEE da sala multifuncional que visitei, ele mencionou que o aluno com TEA tende a se fixar em determinados interesses, e ele utiliza essas características para realizar atividades educativas. Nesse sentido, recordamos Vygotsky, para quem se deve considerar as necessidades e incentivos que despertam o interesse dos alunos na realização de tarefas, visando ao desenvolvimento adequado. O professor deve procurar conhecer seu aluno e acompanhar sua evolução.

Nas imagens em anexo são mostradas alguns jogos disponíveis na sala multifuncional e que são utilizados como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos com deficiência.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo verificar a quantidade de alunos com deficiência física ou intelectual nas escolas estaduais e municipais de Angicos-RN, bem como identificar qual dessas deficiências prevalece e quais tecnologias assistivas são utilizadas como recurso pedagógico. Além disso, foi possível analisar, em colaboração com a Secretaria do Município e a 8ª DIREC, as tecnologias assistivas mais utilizadas para o desenvolvimento desses alunos. A visita à sala multifuncional do município permitiu observar sua estrutura física, os profissionais envolvidos e os recursos disponibilizados.

Os jogos educativos têm se destacado entre os recursos mais utilizados no cotidiano das escolas e no AEE nas salas multifuncionais do município de Angicos. Ao explorar jogos como o jogo da memória, quebra-cabeças e bingo, os alunos, especialmente aqueles com TEA, demonstram maior interesse nos conteúdos apresentados. Essa abordagem facilita o processo de ensino-aprendizagem e promove maior interação com o professor e colegas de turma.

A pesquisa revelou que ainda há um caminho significativo a ser percorrido para garantir a plena inclusão dos alunos com deficiência. As escolas precisam buscar, junto aos órgãos responsáveis, recursos como tecnologias assistivas mais modernas e eficazes; investir na melhoria dos espaços físicos para atender adequadamente os alunos com deficiência física ou intelectual; e promover a formação continuada dos profissionais envolvidos. É crucial, ainda, ativar a sala multifuncional da Escola Estadual Joana Honório, que já recebeu diversos equipamentos de tecnologia assistiva, mas permanece inativa. Ademais, é necessário adaptar melhor o espaço físico da sala multifuncional que já está em funcionamento, a fim de garantir que ela ofereça as condições adequadas ao desenvolvimento dos alunos.

Essas recomendações estão em consonância com as diretrizes estabelecidas pela Lei n.º 13.005, de 25 de junho de 2014, que instituiu o Plano Nacional de Educação (PNE). Esta lei prevê, em sua meta 4, a universalização, para a população dos quatro aos dezessete anos com deficiência, do acesso à educação básica e ao AEE, preferencialmente na rede regular de ensino. Além disso, destaca a importância de promover a formação continuada dos professores para lidar com as necessidades específicas dos alunos, bem como da garantia da acessibilidade nas escolas, tanto em termos de estrutura física quanto de recursos pedagógicos.

Conclui-se, portanto, que é imperativo que as escolas públicas de Angicos-RN continuem a avançar na direção dessas metas, para que possam oferecer uma educação inclusiva de qualidade, que atenda plenamente às necessidades de todos os alunos.

## REFERÊNCIAS

AINSCOW, M. From special education to effective schools for all: a review of progress so far. In: FLORIAN, L.; MCKINNEY, R. (org.). **Special education international perspectives: practices across the globe**. Bingley: Emerald Group Publishing Limited, 2007. p. 147-169.

AINSCOW, M. **Understanding the development of inclusive schools**. London: Falmer Press, 1999.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5**. 5. ed. Washington, DC: APA, 2014.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and statistical manual of mental disorders**. 5. ed. Arlington: American Psychiatric Publishing, 2013.

BELLANI, M.; FORNASARI, L.; CHITTARO, L.; BRAMBILLA, P. Virtual reality in autism: state of the art. **Epidemiology and psychiatric sciences**, v. 20, n. 3, p. 235-238, 2011.

BRASIL. Presidência da República. **Lei n.º 13.005, de 25 de junho de 2014.** Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm). Acesso em: 22 ago. 24.

COSTA, L. A.; ALMEIDA, R. M. Quebra-cabeça educativo: desenvolvimento cognitivo e percepção espacial em crianças com TEA. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 27, n. 2, p. 189-202, 2021.

COSTA, L. M.; NASCIMENTO, A. M. Tecnologias educacionais e inclusão: desafios e possibilidades para a prática pedagógica. *Revista Brasileira de Educação*, v. 26, n. 3, p. 457-473, 2021.

MEDEIROS, K. C. L. **Jogos pedagógicos como mediadores no processo de letramento de crianças autistas.** 2019. 78f. Monografia (Especialização em Docência na Educação Básica) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019

FERREIRA, João. **Personalização de estratégias educacionais para alunos com necessidades especiais.** Recife: Editora Educare, 2017.

FREITAS, A. C.; BARBOSA, F. P. Métodos pedagógicos para o desenvolvimento de habilidades em crianças com transtorno do espectro autista. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 26, n. 1, p. 45-58, 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUIMARÃES, L. L. Intervenções pedagógicas para alunos com transtorno do espectro autista: estratégias e práticas educativas. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 21, n. 2, p. 259-273, 2015.

KASARI, C.; SMITH, T. Interventions in schools for children with autism spectrum disorder: methods and recommendations. **Autism**, v. 20, n. 3, p. 289-301, 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2003.

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e prática da pesquisa.** 15. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

LIMA, J. A.; COSTA, L. A. Desafios no ensino de crianças com transtorno do espectro autista: uma revisão das práticas educacionais. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 23, n. 2, p. 213-227, 2017.

MEDEIROS, Ana. **Jogos Pedagógicos: Teoria e Prática na Educação Infantil.** 3. ed. Porto Alegre: Editora Pedagógica, 2019.

MONTEIRO, S. F.; RODRIGUES, A. S. Eu e você: um jogo para a melhoria da interação social em crianças com transtorno do espectro autista. **Revista Brasileira de Terapias e Educacional**, v. 15, n. 2, p. 123-136, 2017.

NONO, M. A.; GUIMARÃES, D. F. Brincar para crescer: a importância das brincadeiras no desenvolvimento infantil. **Psicologia em Revista**, v. 22, n. 1, p. 134-148, 2016.



OLIVEIRA, M. **Jogos e Desenvolvimento Social na Infância**. São Paulo: Editora Aprender, 2018.

OLIVEIRA, M. R.; PEREIRA, R. C. Desenvolvimento de habilidades em alunos com TEA: métodos e estratégias educacionais. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 22, n. 2, p. 211-225, 2018.

OLIVEIRA, T. J.; PEREIRA, R. C. Educação inclusiva: formação de professores e práticas pedagógicas. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 43, n. 2, p. 365-382, jul./dez. 2018.

OLIVEIRA, T. J.; SANTOS, M. A. Educação inclusiva: formação de professores e práticas pedagógicas. **Educação e Realidade**, v. 43, n. 2, p. 365-382, 2018.

PAPIM, Angelo Antonio Puzipe. **Autismo e Aprendizagem**: os desafios da educação especial. Porto Alegre: Editora Fi, 2020.

PELLEGRINI, A. D.; HOLMES, R. M. O papel do brincar no desenvolvimento e na educação infantil: questões de definição e função. In: KARDAS, M. (org.). **Handbook of research on the education of young children**. Nova York: Routledge, 2006. p. 105-115.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, A. P.; OLIVEIRA, M. L.; ALMEIDA, F. J. **Práticas pedagógicas e inclusão**: desafios e estratégias. Editora Educacional, 2019.

SANTOS, D. S.; SILVA, T. C. Reconhecimento de padrões e jogos no contexto educacional para alunos com autismo. *Psicologia em Estudo*, v. 23, n. 3, p. 475-485, 2018.

SANTOS, M. F.; ALMEIDA, R. A.; SILVA, J. T. Estratégias de ensino para alunos com transtorno do espectro autista: abordagens e práticas. **Educação e Pesquisa**, v. 45, n. 4, p. 1125-1142, 2019.

SEABRA JÚNIOR, José. **Introdução ao Transtorno do Espectro Autista**. 2. ed. São Paulo: Editora Nova Educação, 2021.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, J. F.; GOMES, D. A. O Papel das Tecnologias no Ensino: Tendências e Desafios. **Revista de Estudos em Educação e Tecnologia**, v. 8, n. 1, p. 99-114, 2019.

SILVA, J. R.; OLIVEIRA, M. A. Jogo da Memória Adaptado para Crianças com Transtorno do Espectro Autista. **Psicologia em Estudo**, v. 24, n. 1, p. 88-101, 2019.

SOARES, M. **Alfabetização e Letramento**: teorias e práticas. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2003.

SOUZA, A. L.; SILVA, R. C. O uso de jogos educativos no desenvolvimento da memória em crianças do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Educação**, v. 20, n. 62, p. 135-150, 2015.

STAINBACK, S.; STAINBACK, W. **Inclusion: A Guide for Educators**. Paul H. Brookes Publishing Co., 1996.

UNESCO. Conferência mundial sobre educação para todos. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos: Satisfação das Necessidades Básicas de Aprendizagem**. Jomtien, Tailândia, 1990. Disponível em: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000086291\\_por](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000086291_por). Acesso em: 13 ago. 24.

UNESCO. **The Salamanca Statement and Framework for Action on Special Needs Education**. World Conference on Special Needs Education: Access and Quality, Salamanca, Spain, 1994.

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

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

## **ANEXOS**

# ANEXO A – Jogos disponíveis na sala multifuncional, mesa e tapete sensorial.

