
CONTRIBUIÇÕES DO USO DO *SOFTWARE PARTICIPAR 2* NO ENSINO DE CRIANÇAS COM NECESSIDADES ESPECÍFICAS.

Evanise Paula Cordeiro de Souza¹
Thamires Rodrigues Tavares²
Dilmara Santos Freire³
Albertina Marília Alves Guedes⁴
Ubirajara Santos Nogueira⁵

¹Bolsista de Iniciação a Docência do Subprojeto de Informática do IF SERTÃO-PE, Campus Petrolina. E-mail: evanisepaula@hotmail.com

²Bolsista de Iniciação a Docência do Subprojeto de Informática do IF SERTÃO-PE, Campus Petrolina. E-mail: thamiresr.tavares@gmail.com

³Supervisora Local do Sub-Projeto de Informática na Escola Municipal Jacob Ferreira E-mail: dynny.freire@hotmail.com

⁴Coordenadora de Área do Sub-Projeto de Informática do IF SERTÃO-PE, Campus Petrolina. E-mail: albertinamarilia@hotmail.com

⁵Coordenador de Área do Sub-Projeto de Informática do IF SERTÃO-PE, Campus Petrolina. E-mail: usnogueira@gmail.com

RESUMO

Visando elevar o desempenho escolar de crianças com necessidades especiais alguns educadores estão utilizando recursos tecnológicos, tais como: computadores, *netbooks*, *tablets*, dentre outros, que, com o auxílio de *softwares* educativos desenvolvem atividades pedagógicas que buscam valorizar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Um dos principais *softwares* utilizados pelos docentes é o “Participar 2”. A partir do acima exposto, esse trabalho objetiva apresentar as contribuições do uso do *Software Participar 2* no processo de aprendizagem de crianças com necessidades específicas. Esse trabalho foi realizado na Escola Municipal Jacob Ferreira, localizado na cidade de Petrolina PE, no primeiro semestre do ano de 2015. Os instrumentos utilizados na coleta de dados foram: Observação Participante, Roteiro de Entrevista realizada com a professora que realiza Atendimento Educacional Especializado (AEE) versando sobre a aprendizagem de uma aluna com necessidades especiais. Em seguida aplicamos conteúdos referentes a disciplina de Português mediante o uso do *Software Participar 2* com a aluna. Os dados obtidos neste trabalho revelaram que houve uma interação entre a aluna e o *Software* de forma dinâmica através de vídeos, textos, simulações de forma a atrair a atenção da aluna. Além disso, mediante a realização de atividade após o uso do *software* percebemos que teve um bom desempenho sobre a temática abordada. Por fim, podemos concluir que o uso do *Software Participar 2* contribui de modo significativo no processo de ensino e aprendizagem de crianças com necessidades específicas além de possibilitá-las acesso aos instrumentos tecnológicos.

Palavras-chave: *Software Participar 2*; Necessidades Especiais; Aprendizagem.