

---

## TECNOLOGIA ASSISTIVA E INCLUSÃO NA ESCOLA

Matheus Bezerra Remigio de Queiroz<sup>1</sup>; Patricélia Moreira da Silva<sup>2</sup>; Delza Cristina Guedes Amorim<sup>3</sup>, Lívia Cléa de Souza Farias<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Bolsista de Iniciação a Docência, IF SERTÃO-PECampus Petrolina, matheusremigio11@gmail.com

<sup>2</sup>Bolsista de Iniciação aDocência, IF SERTÃO-PECampus Petrolina, pattymsilva29@gmail.com

<sup>3</sup>Coordenadora de Área, IF SERTÃO-PECampus Petrolina, delzacgamorim@gmail.com

<sup>4</sup>Supervisora, Escola Professora Adelina Almeida, patty-celia@hotmail.com

### RESUMO

O presente trabalho foi realizado com o objetivo de desenvolver atividades que façam uso de tecnologias assistivas para facilitar o processo de aprendizagem e inclusão de alunos com deficiência. Um dos principais fatores que motivou a realização deste trabalho foi a necessidade que existe de inclusão de alunos com deficiência nas atividades escolares. Os métodos utilizados para o desenvolvimento das ações foram observação e diálogo com os alunos, como também foram utilizados materiais da sala de recurso. Assim sendo, este trabalho foi aplicado em uma escola estadual de Petrolina, com referencia em educação especial, as atividades de intervenção foram aplicadas na sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), com alunos que tem deficiência intelectual. A princípio foi feita uma reunião com a professora para conhecer o funcionamento e os materiais disponíveis na sala, como também observação dos alunos no seu horário de atendimento. Após essas ações, as atividades foram realizadas: primeiro, utilizando as letras alfanuméricas para o aprimoramento da linguagem, os alunos tinham que formar palavras com essas letras. Segundo, para o aperfeiçoamento da matemática foram utilizados o dominó matemático, material dourado e um aplicativo educativo para tablet “Rei da Matemática Junior”. O mesmo é feito com questões de contagem, adição e raciocínio, dando ao jogador quatro opções de resposta. Com o sucesso no jogo o usuário vai chegando mais próximo de se tornar um rei. Esse jogo faz com que os alunos entendam melhor sobre os assuntos relacionados à matemática. Todos os alunos no começo tiveram um pouco de dificuldade, mas aos poucos conseguiram desenvolver bem, principalmente com o aplicativo do tablet.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Tecnologia Assistiva e Inclusão.