

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO

Priscila Pereira Tavares Barrozo

**A inclusão das TIC no processo educativo:
um recurso, também, inclusivo**

Juiz de Fora
2019

Priscila Pereira Tavares Barrozo

**A inclusão das TIC no processo educativo:
um recurso, também, inclusivo**

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Básico.

Orientadora: Prof.^a Ma. Maria Paula Pinto dos Santos Belcavello

Juiz de Fora

2019

Pereira Tavares Barrozo, Priscila.

A inclusão das TIC no processo educativo: um recurso, também, inclusivo / Priscila
Pereira Tavares Barrozo. -- 2019.
20 f.

Orientadora: Maria Paula Pinto dos Santos Belcavello

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de
Fera, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e
Comunicação para o Ensino Básico, 2019.

1. TIC. 2. INCLUSÃO. 3. EDUCAÇÃO. I. Pinto dos Santos
Belcavello, Maria Paula , orient. II. Título.

Priscila Pereira Tavares Barrozo

**A inclusão das TIC no processo educativo:
um recurso, também, inclusivo**

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Básico.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ma. Maria Paula P. S. Belcavello - Orientadora

Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome

Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome

Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO

O presente artigo propõe um plano de aula com uso de dois *softwares* livres para a avaliação e estimulação das capacidades e dificuldades dos alunos, na aquisição da linguagem oral e escrita. O desenvolvimento deste plano de aula se dará de forma multidisciplinar, nas disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências, com uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental I de uma escola da Rede Pública Estadual de Ensino de Minas Gerais. Os jogos e atividades propostas versarão sobre diversos conteúdos básicos para aprendizagem global dos alunos. Além disso, o presente trabalho, também, traz reflexões sobre a inclusão dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), matriculados no ensino regular, visto que, na turma em questão, há um aluno com diagnóstico de autismo. Para que todos os alunos possam participar das atividades propostas, houve a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas para a efetivação de práticas pedagógicas inclusivas, considerando seu aspecto interativo, dinâmico e versátil. E como produto final, serão criados registros fotográficos, gravações de vídeos e áudios. Posteriormente, haverá a apresentação dos trabalhos, para os responsáveis e professores, em evento escolar, a fim de compartilhar e tornar pública parte da experiência vivenciada pelos alunos.

Palavras-chave: TIC. Inclusão. Educação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA	9
1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS.	10
1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO.	10
1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA.....	12
1.4 PÚBLICO-ALVO.	12
1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.	12
1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO.....	12
1.7 RECURSOS DIDÁTICOS TICS.....	13
1.8 TEMPO PREVISTO.	13
1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS.....	13
1.10 PRODUTO.	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	20

INTRODUÇÃO

Educar é um desafio que exige de nós, educadores, um exercício de reflexão e ação que ultrapassa o espaço escolar. Nesse contexto, deparamo-nos com várias situações cotidianas que nos convida a repensar o processo formativo e educativo dos nossos alunos, considerando a especificidade e o tempo de aprendizagem de cada um. Muitas são as transformações necessárias para que o processo ensino aprendizagem aconteça e essas se referem, inicialmente, à percepção consciente do professor frente à diferença humana.

É um processo coletivo de elaboração e efetivação de um projeto que realmente contemple as necessidades educacionais dos deficientes. Afinal, ao trabalhar com autistas não podem ser ignoradas as especificidades cognitivas, motoras e sensoriais e os desafios que se impõem no processo ensino aprendizagem a partir das mesmas. No entanto, estas devem ser analisadas de forma criteriosa e conjunta, para que o indivíduo seja respeitado e que suas capacidades não sejam subestimadas.

Nessa direção, o presente artigo propõe um plano de aula com uso de dois *softwares* livres para a avaliação e estimulação das capacidades e dificuldades dos alunos, na aquisição da linguagem oral e escrita. Além de trazer reflexões sobre a inclusão dos alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), matriculados no ensino regular, visto que, na turma em questão, há um aluno com diagnóstico de autismo. Para que todos os alunos possam participar das atividades propostas, houve a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas para a efetivação de práticas pedagógicas inclusivas, considerando seu aspecto interativo, dinâmico e versátil.

O público-alvo deste plano de aula são os alunos de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Mannarino Luigi, da cidade de Mar de Espanha, Minas Gerais. Os alunos serão inseridos em ambientes digitais e por meio dos jogos terão suas capacidades e habilidades trabalhadas. Destacam-se os estímulos aos processos de aquisição de leitura e escrita, do raciocínio lógico, da atenção e de realização de atividades colaborativas. O desenvolvimento se dará de forma multidisciplinar, nas disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências.

As referidas disciplinas foram escolhidas por serem áreas importantes para o desenvolvimento infantil e englobarem conteúdos básicos do processo de alfabetização e letramento.

Neste sentido, os softwares trazem o conteúdo da disciplina com ludicidade, características simples e interatividade. Destaca-se que a concepção dos jogos permite que os

campos de conhecimento trabalhados sejam ampliados, adaptados e/ou flexibilizados de acordo com as características e desenvolvimento dos alunos.

Almeja-se com o presente plano que os referidos softwares sejam incorporados ao processo ensino aprendizagem, maximizando o impacto educacional das TIC na escola, influenciando a percepção e as capacidades dos alunos amplamente.

Segundo Tiellet et al (2010, p. 4):

Os jogos educativos digitais apresentam um conteúdo a ser aprendido e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. São atrativos e podem ser muito divertidos. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico [...] Além disso, auxiliam na construção da autoconfiança e incrementam a motivação no contexto da aprendizagem. A atividade de jogar é uma alternativa de realização pessoal que possibilita a expressão de sentimentos e de emoção.

Destaca-se, portanto, que através dos jogos educativos são estimuladas diversas capacidades que proporcionam o aprendizado de muitos conceitos e habilidades que favorecem a aprendizagem amplamente, pois acabam favorecendo a autonomia, a curiosidade e o enfrentamento de desafios. Ressalta-se então, a necessidade dos professores proporcionarem aos alunos, situações em que estes possam se sentir estimulados a aprender e ter prazer na construção do conhecimento.

Para o desenvolvimento do plano de aula, a metodologia escolhida foi a pesquisa bibliográfica sobre a temática das TIC como recurso, também, inclusivo. Evidencia-se neste contexto, as relações entre o uso das tecnologias de informação e comunicação e desenvolvimento social e humano na contemporaneidade.

E como produto final, serão criados registros fotográficos, gravações de vídeos e áudios. Posteriormente, haverá a apresentação dos trabalhos, para os responsáveis e professores, em evento escolar, a fim de compartilhar e tornar pública parte da experiência vivenciada pelos alunos.

O trabalho se estrutura em 3 seções: Introdução: apresentação da proposta de trabalho; Desenvolvimento do Plano de Aula: indicação das disciplinas que o compõem, destacando que a abordagem é multidisciplinar, os conteúdos desenvolvidos nas atividades propostas, caracterização da escola; e Considerações finais: sugestão para quem queira futuramente realizar esse plano.

Diante do supramencionado, compreende-se que a educação faz parte da sociedade globalizada e precisa incorporar a evolução das TIC, o que transforma de forma significativa as relações sociais e as formas de aprender e ensinar.

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às 'crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança [...] (BRASIL, 1998, p. 23).

Neste sentido as redes de aprendizagem digital permitem expandir a aprendizagem escolar e estimular novas formas de interação e colaboração entre os colegas e professores, para tanto são necessárias novas abordagens pedagógicas para poder tirar proveito educativo da comunicação e acesso à informação virtualizada. Acredita-se que ao utilizar as TIC passam a ser desenvolvidas novas expectativas de aprendizagem, aumento de criticidade e exercício de liberdade.

Para Napolitano e Batista (2010, p. 3):

Utilizar o computador como recurso no período de educação infantil, não prevalece somente o reflexo em disciplinas matemáticas e nas outras. Começa a formar um indivíduo não ouvinte e sim participante e questionador. Não aceitante a resultados preestabelecidos. [...]

Certamente o uso dos computadores e da internet possibilita vastas experiências, positivas e negativas. Apesar das dificuldades inerentes a todo processo de mudança, conclui-se que a escola é o espaço com maior potencial para realizar a preparação dos sujeitos para o uso social das TIC e, portanto, contribuir para a inclusão social dos sujeitos amplamente.

1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA

Este plano de aula busca a estimulação das capacidades e habilidades que proporcionam estímulos de conceitos básicos, para evolução de conceitos significativos, que estimulam os alunos globalmente e os preparam para as demais disciplinas do currículo escolar. Espera-se que este trabalho contribua para estimular professores a utilizar as TIC como um recurso para melhor atender as especificidades dos alunos, de um modo geral, e dos autistas, de um modo especial, no ensino regular.

1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS

Língua Portuguesa Linguagem – Oral e Escrita

Matemática – Raciocínio Lógico

Ciências – Conceitos de Educação ambiental e preservação da fauna e flora.

1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO

Língua Portuguesa: Linguagem Oral e Escrita

- Alfabeto (Vogais e consoantes);
- Encontros vocálicos;
- Letra Inicial, final e classificação;
- Leitura e escrita amplamente;
- Categorização gráfica das letras.
- Nome das letras.
- Traçado das letras de forma maiúsculas.
- A ordem alfabética.
- Identificação das vogais e das consoantes.
- Análise do sistema ortográfico:
- Gêneros textuais;
- Oralidade

Matemática – Raciocínio Lógico

- Noções de Grandeza, Posição e Sentido;
- Maior ou menor;
- Alto e baixo;
- Grosso e fino;
- Curto e comprido;
- Largo e estreito;
- Direita e esquerda;
- Longe e perto,
- Frente, atrás e entre;
- Acima, ou abaixo; em cima ou embaixo;
- Dentro ou fora; mesmo sentido ou sentido contrário;
- Números e operações:

- Contagem.
- Representação das quantidades.
- Classificação.
- Escrita dos algarismos.
- Sequências numéricas.

Ciências: Animais em extinção e educação ambiental

- Animais em extinção
- Conceitos de Educação Ambiental

Os conteúdos supramencionados serão trabalhados com atividades na sala de informática com uso dos softwares disponíveis em:

<http://pedevento1.educopedia.com.br/>

É uma plataforma de aprendizado *on-line* com jogos, música, contação de histórias e conteúdo destinado à alfabetização. Criado pela Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, faz parte do programa Educopédia, que possui atividades online para todas as séries do ensino fundamental.

<http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>

O Software Ariê apresenta uma série de jogos educativos para auxílio na alfabetização. Apresenta jogos muito atraentes para as crianças para a aprendizagem global dos alunos, acredita-se que eles não podem ser compreendidos somente como distração e passatempo. Mas, trazem empolgação e estímulos diversos para o aprendizado infantil é uma ótima atitude a ser explorada.

Destaca-se que a idéia central deste plano é que todos os alunos, independentemente de suas características e especificidades realizem as atividades propostas juntos, estimulando o trabalho colaborativo e valorizando o conhecimento de cada um.

Neste sentido, cabe ressaltar a existência de diversos softwares para o atendimento educacional especializado dos estudantes com deficiências e dificuldades de aprendizagem que apoiam o desenvolvimento das capacidades e dificuldades destes alunos. Mas, a proposta

aqui é de utilizar as tic's como prática inclusiva e não como recurso da intervenção na educação especial.

Acredita-se que a utilização das tic's ultrapassam o tradicionalismo que impera na sala de aula e a variedade de recursos disponíveis diminuem a necessidade de tanta adequação de material e mediações frustradas com uso dos recursos tradicionais (livros, cadernos, folhas impressas e lápis).

1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA

Os objetivos específicos do plano didático são:

1. Inserir no planejamento pedagógico das disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciência o uso das TIC como recursos pedagógicos, por meio da utilização de plataforma digital, *software* livre;
2. Incentivar o trabalho coletivo entre os alunos no uso das TIC, a fim de aumentar a troca de conhecimentos e práticas inclusivas;
3. Desenvolver habilidades relacionadas à alfabetização com uso dos *softwares* livres “Pé de Vento” e “Brincando com Ariê”.

1.4 PÚBLICO-ALVO

Alunos do 1.º ano do Ensino Fundamental I, em um total de 26, sendo 16 meninas e 10 meninos (1 diagnosticado como autista), do turno matutino.

1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

Esse projeto será executado na Escola Estadual Mannarino Luigi, localizado à Rua Raquel Marques, S/N. Bairro Jardim Guanabara, na cidade de Mar de Espanha, Minas Gerais, próxima à cidade de Juiz de Fora. A referida escola atende 657 alunos no total, sendo 379 alunos matriculados nos anos iniciais (1º ao 5º ano) e 278 alunos (6º ao 9º ano), são lotados 53 funcionários na escola, sendo 32 professores. Apresenta boa estrutura física, composta por 12 salas de aula; 1 laboratório de informática (18 computadores para uso dos alunos e 4 para a

gestão escolar), internet com conexão banda larga; 1 biblioteca; 1 sala multimeios, específica para a projeção de filmes e estudos diversos; 1 sala de direção; 1 sala para a secretaria; 1 sala para a supervisão. Também possui uma boa cozinha, refeitório amplo, quadra coberta, pátio com gramado e 4 mesas de dama e de xadrez.

1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO

Livros didáticos.

1.7 RECURSOS DIDÁTICOS TICS

Retroprojetor, *notebook* e computadores da sala de informática.

1.8 TEMPO PREVISTO

6 aulas, com duração de 50 minutos. 2 aulas por semana, duração de 3 semanas.

1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

CRONOGRAMA	CONTEÚDO	RECURSO	METODOLOGIA	DISCIPLINA	OBJETIVO
AULA 1	Apresentação dos softwares Pé de vento e brincando com Ariê	Retroprojetor Notebook	Levar os alunos para a sala de multimeios e apresentar as plataformas Pé de Vento e Brincando com Ariê. (Explicar a forma de navegação e demonstrar as possibilidades de uso)	Multidisciplinar	Permitir que os alunos possam: - visualizar as plataformas, entendam o funcionamento e forma de navegação; - despertar a curiosidade e o interesse dos alunos
AULA 2	- Animais em extinção; - Conceitos de Educação Ambiental;	Computadores com acesso à internet;	Levar os alunos para a sala de informática, dividir em duplas e propor o trabalho colaborativo na Semana 1	Conhecimento gerais e ciências	- Promover reflexão e conscientização ambiental; - Utilizar a TIC para promoção da aprendizagem

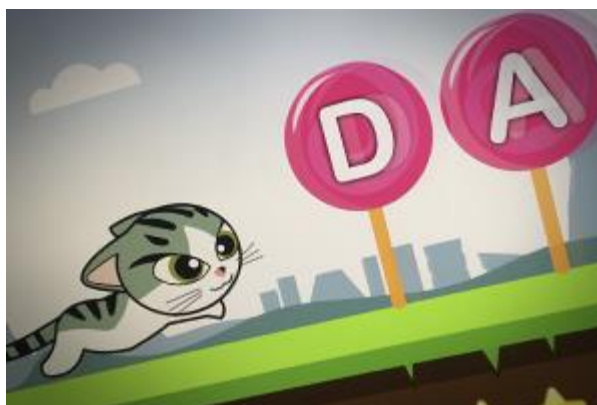
					pedagógica;
AULA 3	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabeto (Vogais e consoantes); Letra Inicial, final e classificação - Leitura e escrita amplamente; - Categorização gráfica das letras. - Nome das letras. - Traçado das letras de forma maiúsculas. - A ordem alfabética. - Identificação das vogais e das consoantes 	Computadores com acesso à internet;	Levar os alunos para a sala de informática, dividir em duplas e propor o trabalho colaborativo no jogo Yuki no Caminho das letras	Linguagem Oral e Escrita - Português	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular o processo de alfabetização (leitura e escrita) - Utilizar a TIC para promoção da aprendizagem pedagógica;
AULA 4	<ul style="list-style-type: none"> - Animais em extinção; - Conceitos de Educação Ambiental; 	Computadores com acesso à internet;	Levar os alunos para a sala de informática, dividir em duplas e propor o trabalho colaborativo na Semana 2	Conhecimento gerais e ciências	<ul style="list-style-type: none"> - Promover reflexão e conscientização ambiental; - Utilizar a TIC para promoção da aprendizagem pedagógica;
AULA 5	<ul style="list-style-type: none"> - Noções de Grandeza, Posição, Sentido e opostos; - Maior ou menor; - Alto e baixo; -Grosso e fino; - Curto e 	Computadores com acesso à internet;	Levar os alunos para a sala de informática, dividir em duplas e propor o trabalho colaborativo no jogo Ariê e os opostos	Matemática - Raciocínio Lógico	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar atividades para compreensão de opostos; - Estimular o raciocínio lógico matemático; - Utilizar a TIC para promoção da

	<p>comprido;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Largo e estreito; - Direita e esquerda; - Longe e perto, - Frente, atrás e entre; - Acima, ou abaixo; em cima ou embaixo; -Dentro ou fora; mesmo sentido ou sentido contrário; 				aprendizagem pedagógica;
AULA 6	Entrevista dos alunos e professores para montagem do Produto Final (vídeo)	Celular para gravar áudios e imagens;	Levar os alunos para a sala de multimídias ou informática e produzir os relatos sobre o processo ensino aprendizagem com uso das plataformas;	Multidisciplinar	Gravar vídeos e áudios dos alunos e professores relatando a experiência com atividades TICs para posterior apresentação a comunidade escolar;
APRESENTAÇÃO PARA A COMUNIDADE ESCOLAR	O uso das TICs como recurso inclusivo.	Data Show, notebook, microfone e vídeo produzido.	Apresentar para a comunidade escolar o presente plano, demonstrando o potencial das TICs como recurso inclusivo.	Multidisciplinar	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar para a comunidade escolar o trabalho realizado; -Incentivar práticas inovadoras e novas formas de ensino-aprendizagem ; - Dar visibilidade e valorizar a

					produção de todos os alunos.
--	--	--	--	--	------------------------------

AULA 1 - Apresentação no retroprojeter na sala de multimeios apresentando dos softwares e como serão utilizados;

Os alunos serão levados para a sala de multimeios, onde será realizada pela professora uma exposição dos softwares no retroprojeter. Será apresentado inicialmente o layout do site “Brincando com Ariê”, demonstrando os jogos disponíveis. Será realizado de forma coletiva o jogo disponível para Língua Portuguesa “Yuki no caminho das letras”, onde o personagem principal Yuki quer encontrar a gatinha Luna, mas para isso precisa completar as palavras com as letras que faltam. São três níveis de dificuldade para escolher.



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/> Acesso em: 09 abr. 2019.

Posteriormente, ocorrerá a apresentação do site “Pé de Vento”, onde também será realizado pela professora a exposição do layout do jogo e forma de navegação. Será realizado de forma coletiva a visualização proposta para a semana 1 denominado “Floresta Mágica”, onde são apresentados os personagens principais “Bia e Marcelo”, o contexto do jogo que versa sobre conteúdos de Ciências de animais em extinção e conceitos de educação ambiental.



Fonte: <http://pedevento1.educopedia.com.br/> Acesso em: 09 abr. 2019.

AULA 2 – Divisão da turma em 13 duplas para utilização dos computadores e interação com a plataforma pé de vento; (Conhecimento gerais e ciências).

Os alunos serão levados para a sala de informática e utilizarão a plataforma em dupla, visando conhecer as possibilidades do recurso de forma colaborativa. Serão revistos neste momento a “Semana 1 – Floresta Mágica” apresentada na aula anterior e as atividades da Semana 2 – Canion.



Fonte: <http://pedevento1.educopedia.com.br/> Acesso em: 09 abr. 2019.

AULA 3 – Divisão da turma em 13 duplas para utilização dos computadores e interação com a plataforma Brincando com Ariê; (Linguagem Oral e Escrita e matemática).

Os alunos serão levados para a sala de informática e utilizarão a plataforma em dupla, visando conhecer as possibilidades do recurso de forma colaborativa. Será proposto neste momento

que os alunos realizem o jogo “Yuki no Caminho das letras” (Linguagem Oral e Escrita) e o jogo “Ariê Opostos”.(Raciocínio lógico matemático).



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/> Acesso em: 09 abr. 2019.

AULA 4 – Divisão da turma em 13 duplas para avaliação da utilização da plataforma pé de vento; (Conhecimento gerais e ciências).

Os alunos serão levados para a sala de informática e utilizarão a plataforma em dupla, visando conhecer as possibilidades do recurso de forma colaborativa. Será proposto neste momento a “Semana 3 – A montanha Mágica ” que dá continuidade aos conteúdos de Ciências de animais em extinção e conceitos de educação ambiental.



Fonte: <http://pedevento1.educopedia.com.br/> Acesso em: 09 abr. 2019.

AULA 5 – Divisão da turma em 13 duplas para avaliação da utilização da plataforma brincando com Ariê; (Linguagem Oral e Escrita e matemática).

Os alunos serão levados para a sala de informática e utilizarão a plataforma em dupla, visando conhecer as possibilidades do recurso de forma colaborativa. Será proposto neste momento que os alunos realizem o jogo “Heróis contra poluição” (Linguagem Oral e Escrita) e o jogo “Sereia Maria e as Formas”. (Formas geométricas e Raciocínio lógico matemático).



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/> Acesso em: 09 abr. 2019.



Fonte: <http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/> Acesso em: 09 abr. 2019.

AULA 6 – Gravação de vídeos e áudios das atividades para posterior apresentação a comunidade escolar;

Neste momento, os alunos serão levados para a quadra coberta da escola e será realizado um grande debate sobre as atividades propostas com uso das TICs. Serão gravados depoimentos dos alunos e dos professores relatando como foi esta vivência e forma de aprendizagem. Destaca-se que ao longo das atividades o professor deve realizar registros fotográficos e vídeos dos alunos utilizando as ferramentas para posterior montagem do produto final.

1.10 PRODUTO

Ao longo das atividades serão realizadas fotos dos alunos e gravação de vídeos e áudios sobre a experiência deles, mediante a metodologia com uso das TIC. Posteriormente (Aula 6), o produto será apresentado em evento escolar para os pais e professores e publicado na plataforma da escola. Uma forma de dar visibilidade aos trabalhos e incentivar os demais professores na realização de atividades com uso das TIC como recurso inclusivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente plano permitiu a reflexão sobre a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para avaliação e estimulação de habilidades dos alunos, trazendo uma proposta atual e mais motivadora para os alunos. Refletiu também sobre o grande desafio que é a educação inclusiva e buscou mostrar como é possível educar crianças com características diversas dentro da escola regular. Espera-se que tenha contribuído também para estimular as práticas inclusivas com uso dos *softwares* disponíveis e estimular a formação dos professores.

É possível afirmar que gradativamente as TICs vem sendo utilizadas com maior frequência nas escolas e que a grande maioria dos educadores reconhecem que o uso do computador e de jogos educativos facilitam o processo ensino aprendizagem.

Destaca-se também que as TICs aperfeiçoam a autonomia, as práticas colaborativas e a criticidade. Bem como, unem o prazer e ludicidade à aprendizagem dos conteúdos tradicionais

O estudo bibliográfico realizado e o plano de aula proposto indicam que as crianças podem utilizar as TICs para aprender conceitos diversos e que desta forma ficam mais estimuladas.

É de suma importância demonstrar que o computador e os jogos educativos são instrumentos do processo de ensino aprendizagem e que se bem direcionado pelos professores ultrapassem a diversão.

Cabe ao professor analisar o jogo adequado a faixa etária adequada e desenvolver atividades interessantes. O professor deve analisar com critério e identificar as atividades a serem inseridas em sala de aula, para verificar se são convenientes para construir conhecimento com seus alunos.

Neste sentido, a inserção de jogos educativos em sala de aula tornar-se um aliado para o desenvolvimento biopsicosocial das crianças afinal, através dos jogos cria-se uma oportunidade de trabalhar os conteúdos e perceber as capacidades e dificuldades de todos os alunos.

Destaca-se que na maioria das vezes a aquisição da leitura e da escrita ainda estejam vinculadas ao uso do papel. Acredita-se que seja necessário a inserção do espaço virtual no cotidiano escolar. O espaço virtual promove interação entre os alunos em diferentes contextos e níveis de conhecimento e desenvolvimento.

Acredita-se que ao vivenciar as práticas sociais e pedagógicas por meio de diferentes tecnologias sejam oferecidos estímulos e suporte à aprendizagem em geral e aos processos de alfabetização, especificamente.

Afinal, a dinâmica proposta com o uso das TIC acelera os processos de interlocução com o conhecimento, cria novos métodos e possibilidades pedagógicas, bem como, estimula áreas de raciocínio. Potencializa a mediação do professor com o aluno, efetivando um trabalho mais colaborativo, dinâmico e inclusivo.

REFERÊNCIAS

ARIÊ. **Brincando com Ariê**. Disponível em: < <https://brincandocomarie.com.br/jogos/>>. Acesso em 13 de jan. 2019.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, 2008. Disponível em: Acesso em: 07 fev. 2019.

EDUCOPÉDIA. **Pé de Vento**. Disponível em: < <https://pedevento1.educopeia.com.br/>>. Acesso em 22 de fev. 2019.

GOMES, C. R. S. **O cotidiano mediado pela internet: riscos, potencialidades e a necessidade de uma formação para o uso**. 2011. 189f. Dissertação (Mestrado em Educação)–Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD, Dourados, MS, 2011.

NAPOLITANO, L. R.; BATISTA, F. F. **A ciência da computação aplicada no período de educação infantil**. Disponível em: . Acesso em: 09 de abr. 2019.

NUNES, D. R. P. **Autismo e inclusão: entre realidade e mito**. In: MENDES, E. G.; ALMEIDA M. A. Dimensões pedagógicas nas práticas de inclusão escolar. Marília: ABPEE, 2012. p. 279-292.

SANTOS, R. dos. **Educação, TICs e inclusão/exclusão: o papel da escola na formação para uso social das tecnologias**. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSOS CIVILIZADORES: CIVILIDADE, FRONTEIRA E DIVERSIDADE, 14.,Dourados, 2012;SEMINÁRIO DO GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO E PROCESSO CIVILIZADOR DA UFGD,4,Dourados,2012.Dourados: UFGD, 2012.

TIELLET, C. A. et. al. **Atividades digitais: seu uso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas**. Disponível em: Acesso em: 09 de abr. 2019