

**ANÁLISE DA ALFABETIZAÇÃO DIGITAL NA AUTONOMIA DE UMA
ESTUDANTE COM NECESSIDADE ESPECÍFICA¹**
ANALYSIS OF DIGITAL LITERACY IN THE AUTONOMY OF A STUDENT
WITH SPECIFIC NEEDS

Vânia Gomes Facco Anacleto²

Cristiano Luiz Silva Tavares³

RESUMO: Este artigo investiga o impacto da alfabetização digital na autonomia de uma aluna do terceiro ano do Ensino Fundamental com necessidades especiais. A saber, a estudante nasceu sem o braço esquerdo. Utilizando uma abordagem qualitativa, baseada em um relato de experiência, a pesquisa analisou como recursos digitais, como jogos educacionais e softwares de produção de texto e desenho 3D, podem auxiliar no desenvolvimento cognitivo e motor da estudante. Observou-se que o uso de tecnologias digitais não só melhorou a coordenação e a postura da aluna, mas também aumentou sua autonomia e motivação para as atividades. No entanto, limitações na disponibilidade de recursos acessíveis e tempo de prática foram identificadas como desafios. Concluímos que a tecnologia desempenha um papel crucial na personalização e no sucesso acadêmico de alunos com necessidades especiais, promovendo um ambiente colaborativo e de apoio mútuo entre todos os alunos. Palavras-chave: Alfabetização Digital; Tecnologias Educacionais Digitais; Necessidades Específicas; Autonomia.

ABSTRACT: This article investigates the impact of digital literacy on the autonomy of a third-grade student with special needs. Specifically, the student was born without her left arm. Using a qualitative approach based on an experience report, the research analyzed how digital resources, such as educational games and text and 3D drawing software, can aid in the student's cognitive and motor development. It was observed that the use of digital technologies not only improved the student's coordination and posture but also increased her autonomy and motivation for activities. However, limitations in the availability of accessible resources and practical time were identified as challenges. We conclude that technology plays a crucial role in the personalization and academic success of students with special needs, fostering a collaborative and mutually supportive environment among all students. Keywords: Digital Literacy; Digital Educational Technologies; Specific Needs; Autonomy.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a integração da tecnologia na prática pedagógica tem se mostrado uma ferramenta promissora para melhorar o processo de aprendizagem de alunos

¹ Trabalho Final de Curso de Pós-Graduação Especialização em Práticas Educacionais do Ifes Campus São Mateus

² Graduada em Pedagogia, vania.facco@hotmail.com

³ Professor orientador; Mestre em Engenharia Elétrica, Instituto Federal do Espírito Santo, cristianot@ifes.edu.br

com necessidades especiais, especialmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental I. Este tema ganha destaque à medida que educadores buscam estratégias inovadoras e inclusivas para atender às diversas necessidades de aprendizagem de seus alunos.

Sabemos que o uso da tecnologia como instrumento pedagógico pode impactar positivamente a alfabetização de alunos com necessidades especiais. Assim, buscamos investigar os benefícios potenciais, desafios e considerações éticas associadas a essa abordagem, bem como exemplos de práticas pedagógicas eficazes que promovem a inclusão e o sucesso acadêmico desses alunos.

Ao longo deste estudo, examinamos de perto, como relato de experiência, como a tecnologia pode ser adaptada e personalizada para atender às necessidades individuais dos estudantes, proporcionando-lhes recursos e suportes adicionais que facilitam o processo de alfabetização. Assim, analisamos como essa abordagem pode promover a autonomia, a motivação e a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, contribuindo para seu desenvolvimento global.

Com maior foco, este trabalho analisa o uso de tecnologias digitais na alfabetização digital de uma estudante, da terceira série do Ensino Fundamental I que não possui o membro superior esquerdo. Temos como objetivo principal avaliar as demandas individuais dessa aluna em relação à alfabetização, identificando áreas de dificuldade e potencialidades. De forma específica, analisamos os recursos educacionais disponíveis na escola para a alfabetização de alunos com necessidades especiais, identificando pontos fortes e áreas de melhoria. Por fim, investigamos as práticas pedagógicas atuais relacionadas à alfabetização de alunos com necessidades especiais, destacando o uso de tecnologia como instrumento de apoio.

2 REVISÃO DE LITERATURA

A integração da tecnologia na educação inclusiva tem sido amplamente discutida na literatura acadêmica. Irina Bokova, ex-diretora-geral da UNESCO, enfatizou que capacitar e dar poder às pessoas com deficiência não apenas beneficia esses indivíduos, mas também enriquece e fortalece a sociedade como um todo

(UNESCO, 2014). Ao reconhecer e valorizar a diversidade humana, incluindo as diversas habilidades e experiências das pessoas com deficiência, a sociedade pode se tornar mais inclusiva, justa e equitativa. Capacitar as pessoas com deficiência significa fornecer-lhes os recursos, oportunidades e apoios necessários para que possam participar plenamente da vida em sociedade, exercer seus direitos e contribuir de forma significativa para o desenvolvimento social, econômico e cultural.

Santarosa, Conforto e Vieira (2014) ressaltam a importância de considerar a diversidade dos alunos e suas necessidades individuais no processo educativo. A pesquisa no campo da Informática na Educação Especial tem mostrado que as tecnologias digitais podem desempenhar um papel importante ao capacitar professores e alunos, tanto com deficiência quanto sem, para explorar novas práticas educacionais. Essas tecnologias digitais, quando acessíveis, têm o potencial de impulsionar mudanças significativas na forma como o ensino e a aprendizagem são conduzidos.

Pierre Bourdieu (1999) sugere que a igualdade formal, aquela estabelecida pelas regras e políticas educacionais, muitas vezes mascara as desigualdades reais que existem no sistema educacional. Embora as instituições educacionais possam proclamar princípios de igualdade e oportunidade para todos os alunos, na prática, essas garantias formais podem ser inadequadas para abordar as desigualdades sociais e econômicas que afetam o acesso à educação e as oportunidades de aprendizagem; sobretudo quando se trata de estudantes com necessidades específicas.

Além disso, autores como Booth e Ainscow (2002) destacam a importância de práticas inclusivas no ambiente escolar, enfatizando que a inclusão deve ser vista como um processo contínuo de melhoria das condições de aprendizagem e participação de todos os alunos. Ainscow (2009) também argumenta que a inclusão efetiva requer uma mudança na cultura e na prática das escolas, o que inclui a adoção de tecnologias digitais como facilitadoras desse processo.

Pesquisas de Hehir, *et al.* (2016) sugerem que o uso de tecnologias assistivas pode melhorar significativamente o desempenho acadêmico de alunos com necessidades especiais. Segundo os autores, ferramentas como softwares de leitura e escrita,

dispositivos de comunicação aumentativa e alternativa, e tecnologias móveis têm demonstrado ser eficazes na promoção da aprendizagem e da inclusão.

As tecnologias digitais têm se consolidado como mediadores fundamentais nas interações humanas contemporâneas, influenciando profundamente diversas práticas sociais, como a comunicação, a socialização, a organização e a aprendizagem. Conforme afirmam Lalueza, Crespo e Camps (2010), essas tecnologias desempenham um papel crucial no desenvolvimento humano ao atuarem na zona de desenvolvimento proximal, proporcionando a internalização de habilidades cognitivas necessárias para utilizar as ferramentas de cada contexto histórico. Dessa forma, cada cultura cria e utiliza sistemas de ferramentas que moldam as práticas sociais e cognitivas, promovendo maneiras particulares de pensar e de organizar a mente. Essa mediação tecnológica, ao adaptar-se às demandas de cada época, orienta e transforma o processo de aprendizado e o modo como os indivíduos interagem com o mundo.

Nesse contexto, decidimos explorar, em especial, a Alfabetização Digital e os impactos da mesma na vida de uma estudante especificamente.

2.1 ALFABETIZAÇÃO DIGITAL

A Alfabetização Digital ultrapassa o simples domínio de ferramentas tecnológicas, englobando a aquisição de habilidades necessárias para ler e escrever em meios digitais. Esse processo envolve o uso de signos, gestos e comportamentos que permitem a interação com computadores e outros dispositivos. No contexto digital, novas formas de produção e disseminação de conteúdos surgem, entrelaçando sistemas de representação como letras, ícones, imagens e sons. Essas formas de representação, presentes no mesmo suporte, transformam o gesto da escrita e o modo como se compreende o funcionamento da linguagem no ambiente digital.

A Alfabetização Digital representa uma transformação significativa no ambiente educacional, alterando a forma tradicional de ensino e criando novas oportunidades para o desenvolvimento dos alunos. Segundo Sancho, Hernández *et al.* (2006), as tecnologias digitais trazem três principais impactos:

- Mudança na estrutura de interesses: As novas tecnologias influenciam diretamente o que é considerado prioritário ou relevante no processo de ensino. Isso modifica a forma como os conteúdos são avaliados, promovendo uma reconfiguração das prioridades educacionais e, em consequência, das relações de poder dentro do ambiente escolar.
- Alteração nos símbolos: Com o advento das tecnologias digitais, há uma mudança no modo como os símbolos e informações são processados. Desde que o ser humano começou a utilizar ferramentas tecnológicas, mesmo que simples, a estrutura psicológica da memória foi expandida além das limitações biológicas do cérebro humano, permitindo o armazenamento e a recuperação de informações em novos formatos.
- Redefinição da comunidade: A interação entre indivíduos passou a ocorrer em espaços virtuais, como o ciberespaço, ampliando as possibilidades de comunicação e aprendizado. A comunidade, antes restrita ao ambiente físico, agora se expande para o mundo digital, criando novas formas de socialização e compartilhamento de conhecimento.

Essas transformações evidenciam que a Alfabetização Digital vai além do simples uso de tecnologias. Ela envolve o desenvolvimento de novas habilidades, como o pensamento crítico e a capacidade de lidar com uma vasta quantidade de informações, essenciais para o crescimento e a inserção dos estudantes em uma sociedade cada vez mais digital e conectada.

2.2 PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO DIGITAL

No texto *Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais*; os autores Binotto e Sá (2014) investigaram a prática docente aliada ao uso do Laboratório de Informática. A pesquisa foi realizada em entrevista estruturada destinada a professores alfabetizadores visando compreender suas experiências e percepções. A pesquisa resultou na identificação de categorias de estudos, sendo as principais delas: "Uso e Planejamento para o Laboratório de Informática" e "Contribuições para Aprendizagem e Alfabetização no Laboratório". Nesta segunda categoria de estudo,

a pesquisa traz observações de avanços significativos na coordenação motora, reconhecimento das letras e atenção dos alunos por meio dos professores entrevistados.

No texto *Alfabetização e letramento digital com crianças com TEA*, Silva (2024) apresenta uma pesquisa qualitativa onde analisa a alfabetização e o letramento digital de seis crianças autistas, com idades entre seis e doze anos. A pesquisa combina observações diretas em sala de aula e entrevistas não estruturadas, às famílias e educadores, visando entender as percepções sobre os métodos de Alfabetização Digital. O estudo destaca a importância da inclusão digital, identificando desafios específicos enfrentados por crianças com transtorno do espectro autista, como dificuldades de comunicação e comportamentos repetitivos. Estratégias eficazes, como o uso de tecnologias assistivas e abordagens multissensoriais, mostraram aumentar o engajamento e a interação das crianças. No entanto, foram apontadas a necessidade de adaptações constantes nos métodos de ensino e um maior investimento em recursos tecnológicos, além da falta de treinamento específico para educadores e famílias. Apesar dos desafios, os resultados indicam melhorias significativas nas habilidades de leitura e escrita das crianças, evidenciando o impacto positivo da tecnologia no processo de aprendizagem.

Salientamos a dificuldade em encontrar textos que se aproximam do estudo aqui debatido, a Alfabetização Digital de uma estudante sem um dos membros superiores.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

3.1 METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia deste estudo se baseou em uma abordagem qualitativa, com ênfase em um relato de experiência, permitindo uma análise da particularidade de uma aluna residente no município de São Mateus-ES. A estudante é bolsista em uma escola particular e enfrenta uma realidade de grande superação. Proveniente de uma família de baixa renda, ela convive com a ausência do membro superior esquerdo desde o nascimento, o que lhe impõe desafios diários. O foco central foi investigar como os recursos digitais poderiam contribuir para o desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas da aluna.

A coleta de dados foi realizada por meio de observações diretas em sala de informática durante três meses, uma vez por semana, com entrevistas não estruturadas com a aluna, professores e equipe pedagógica; além de registros sobre o desempenho da aluna ao utilizar ferramentas digitais.

Ao longo do processo, foi aplicado um Plano Individualizado de Ensino (PIE), que incluiu atividades digitais ajustadas às necessidades da estudante. As aulas, de acordo com o plano de ensino, foram desenvolvidas em conformidade com as normas de conteúdo da escola e alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Integrando disciplinas como Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências, as atividades utilizaram rotas digitais para proporcionar um aprendizado interativo e inclusivo. Jogos educativos foram aplicados de forma estratégica para abordar temas como leitura, escrita, raciocínio lógico e conhecimentos das ciências humanas e naturais, promovendo o desenvolvimento de habilidades previstas pela BNCC. Além disso, o uso desses recursos digitais permitiu a revisão contínua dos conteúdos estudados, reforçando o aprendizado tanto em sala de aula quanto em casa, de maneira lúdica e acessível, garantindo que a aluna pudesse participar ativamente e construir seu conhecimento de forma autônoma.

3.2 METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia de ensino utilizada com a aluna foi estruturada para integrar recursos digitais ao conteúdo pedagógico, promovendo a alfabetização e o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas de forma lúdica e interativa. As atividades foram realizadas no Laboratório de Informática da escola, utilizando as ferramentas tecnológicas disponíveis no material didático da plataforma educacional Educamos e outros programas complementares.

Em destaque, trazemos 3 atividades exploradas e suas metodologias:

1. Utilização dos recursos digitais da plataforma Educamos: Com base nos conteúdos estudados em sala de aula, a aluna foi orientada a revisar os capítulos por meio da plataforma digital, que oferece uma variedade de atividades interativas. Para reforçar a compreensão dos temas, foram

realizados jogos educacionais que visam revisar e consolidar os tópicos trabalhados em sala.

2. Produção de textos com o Microsoft Word: Foi aplicada uma abordagem focada na produção de textos. Utilizamos o editor de texto Microsoft Word para que a aluna desenvolvesse suas habilidades de escrita digital, com ênfase na digitação correta, estruturação de frases e correção de erros ortográficos com o auxílio das ferramentas do programa.

3. Desenho digital com o Paint 3D: Para promover o desenvolvimento das habilidades motoras e estimular a criatividade, a aluna utilizou o programa Paint 3D para produzir desenhos. A criação de imagens tridimensionais permite à aluna explorar a composição visual de uma maneira divertida, trabalhando sua coordenação motora e o manuseio dos recursos digitais de forma prática e envolvente.

3.3 AVALIAÇÃO

A análise dos dados foi realizada por meio das observações e entrevistas com a equipe que acompanhou a estudante, identificando padrões de melhoria nas habilidades da aluna e os desafios encontrados no uso das tecnologias digitais. Os professores entrevistados são das seguintes áreas: Inglês, Artes e Educação Física. O estudo buscou compreender como as ferramentas digitais podem ser otimizadas para promover uma Alfabetização Digital inclusiva e eficaz para alunos com necessidades especiais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi conduzida em três etapas principais, utilizando a sala de aula, Laboratório de Informática e recursos digitais disponíveis. No primeiro momento realizamos a observação das dificuldades que a aluna apresentava. Em seguida realizou-se a intervenção por meio de tecnologias digitais, e por fim, na terceira etapa, avaliou-se o impacto.

Na primeira etapa, foram percebidas dificuldades em atividades que requerem habilidades manuais e motoras finas, como escrever, recortar e manter uma postura adequada durante as atividades.

Com essas observações iniciamos um processo de intervenção no Laboratório de Informática com realizações de atividades utilizando recursos digitais que o próprio material didático disponibiliza, como:

- Jogos educacionais que integram diferentes disciplinas para estimular a coordenação e a aprendizagem;
- Atividades de digitação para aprimorar as habilidades de escrita, e;
- Uso do programa Paint 3D de desenho digital para a criação de imagens.

Observamos com as intervenções feitas a aluna, ao utilizar os meios digitais como instrumento para digitar textos, demonstrava maior percepção e correção de erros ortográficos automaticamente, uma melhoria significativa em relação à escrita manual, onde antes apresentava palavras cortadas e letras faltando. Esta atitude vai ao encontro das pesquisas de Binotto e Sá (2014) e Hehir, *et al.* (2016).

Foi notado que através do uso do meio digital, a aluna manteve uma postura mais ereta em comparação ao uso de livros e cadernos, promovendo uma visão mais clara do trabalho realizado, além de apresentar maior autonomia e entusiasmo ao realizar as atividades propostas no ambiente digital.

Em conversa para avaliação da metodologia com os professores de áreas específicas; Inglês, Artes e Educação Física; todos destacaram os benefícios dos recursos digitais. A Professora de Inglês notou que a aluna ganhou confiança ao experimentar a escrita de forma mais segura, aumentando seu engajamento com o idioma. O Professor de Artes destacou que a criação de imagens tridimensionais ajudou a aluna a expressar sua criatividade e a superar limitações físicas. O Professor de Educação Física observou que os jogos que exigiam coordenação visual e respostas rápidas ajudaram a melhorar a lateralidade e a postura da aluna, com reflexos positivos em atividades físicas fora do ambiente digital. Todas essas percepções corroboram com os estudos realizados por Binotto e Sá (2014).

A partir das observações diversas, podemos dizer que temos como resultado da implementação dos recursos digitais na educação da aluna com necessidades

especiais avanços significativos em sua alfabetização e desenvolvimento motor. Isso se deve ao fato da metodologia ter sido capaz de proporcionar uma abordagem personalizada e inclusiva que melhorou as habilidades cognitivas e motoras da estudante.

No entanto, enfrentamos desafios consideráveis ao longo do processo. A principal dificuldade foi a limitação de materiais acessíveis, que nem sempre atendiam completamente às necessidades específicas da aluna. Além disso, as aulas no Laboratório de Informática, disponíveis apenas uma vez por semana, limitavam o tempo de prática e o potencial máximo de desenvolvimento que poderia ser alcançado com um acesso mais frequente. Outros instrumentos digitais que poderiam oferecer suporte adicional também apresentaram dificuldades de integração, o que restringiu as opções de personalização e adaptação às necessidades da aluna. Os desafios foram semelhantes aos encontrados por Silva (2024) em seu trabalho com crianças com TEA.

Apesar dos desafios listados, a participação ativa dos outros estudantes foi um fator positivo significativo. Eles não apenas ajudaram a aluna em suas atividades, mas também mostraram entusiasmo e alegria com seu progresso, o que promoveu um ambiente de apoio e inclusão. Essa interação entre os alunos evidenciou o impacto positivo da tecnologia no desenvolvimento de uma cultura de colaboração e suporte mútuo, enriquecendo a experiência educacional para todos os envolvidos. Esta observação corrobora com o discurso de Bokova (UNESCO, 2014).

Para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem e garantir maior acessibilidade, sugere-se a implementação de mais instrumentos tecnológicos disponíveis na sala de aula, como tablets e softwares educativos específicos para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras. Além disso, um maior tempo de aula na sala de informática permitiria que os alunos, especialmente aqueles com necessidades especiais, como a aluna que possui agenesia do membro superior esquerdo, pudessem explorar mais profundamente os recursos digitais, fortalecendo suas habilidades de leitura e escrita com o uso de ferramentas como o Microsoft Word. Recomenda-se também a instalação de uma mesa adaptada, com superfície antiderrapante ou travas ajustáveis, para que o material da aluna não se mova enquanto ela escreve, garantindo maior conforto e autonomia no desenvolvimento de suas atividades escolares.

Figura 1 – Estudante em suas atividades letivas



Fonte: Autoria dos autores (2024)

5 CONCLUSÃO

O uso de recursos digitais tem sido fundamental para o desenvolvimento da aluna com necessidades especiais, tanto em sua alfabetização quanto em suas habilidades motoras e cognitivas. A aluna mostrou avanços significativos na escrita digital, correção ortográfica e criatividade, além de maior autonomia e engajamento nas atividades. Dessa forma, a tecnologia tem se mostrado uma poderosa aliada no desenvolvimento integral da aluna.

A experiência demonstrou que, apesar das limitações, os recursos digitais têm um papel importante na promoção de uma educação mais inclusiva e adaptada às necessidades individuais, e que a cooperação entre alunos pode amplificar os benefícios dessa abordagem.

Por fim, consideramos o papel crucial dos educadores na implementação eficaz dessa prática pedagógica, bem como as oportunidades e desafios que surgem ao integrar a tecnologia de forma significativa e inclusiva no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

AINSCOW, M. Tornar a educação inclusiva: como essa tarefa deve ser conceituada? IN: FÁVERO, Osmar et al. (Org) **Tornar a educação Inclusiva**. Brasília: UNESCO, 2009.

BINOTTO, C.; DE SÁ, R. A. Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 10, n. 17, p. 315-332, 2014. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/792>. Acesso em: 17 set. 2024.

BOOTH, T.; AINSCOW, M. **Index para a Inclusão**: desenvolvendo a aprendizagem e a participação na escola. 2. Ed. Edição: UNESCO/CSIE. Tradução: Mônica Pereira dos Santos. 2002

BOURDIEU, P. A Escola Conservadora: as desigualdades frente à escola e à cultura. In NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. **Escritos de Educação**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

HEHIR, T; *et al.* **Os Benefícios da educação Inclusiva para estudantes com e sem deficiência**. São Paulo: Instituto Alana. 2016.

LALUEZA, J. L; ESPO, I., CAMPS, S. (2010). As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. Em C. Coll, & C. Monereo (Orgs.), **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação (N. Freitas, Trad., pp. 47-65). Porto Alegre: Artmed

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. (Org). **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTAROSA, L. M. C.; CONFORTO, D.; VIEIRA, Maristela C. **Tecnologias e acessibilidade**: passos em direção à inclusão escolar e sócio digital. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

SILVA, M. R. da. **Alfabetização e letramento digital com crianças com TEA**. 2024. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2024.

UNESCO. **Relatório global**: abrindo novos caminhos para o empoderamento: TIC no acesso à informação e ao conhecimento para as pessoas com deficiência/UNESCO. [livro eletrônico]. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2014. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000228320>. Acesso em: 20 set. 2024.

APÊNDICE 1
Plano de Desenvolvimento Individual

Escola para a vida “Professor Mesquita Neto” SESC de São Mateus – ES
Professora: Vânia Gomes Facco Anacleto – 2024 – Turno Matutino
2º Trimestre

Plano de Desenvolvimento Individual

Aluna: XXXX

Ano Escolar: 3º ano do Ensino Fundamental I

Duração: 3 meses

Área de Foco: Leitura, escrita e habilidades motoras

Recursos: Jogos educacionais, Microsoft Word, tablets/computadores

Diagnóstico: Agenesia de membro.



Objetivos Gerais:

- 1- Desenvolver habilidades motoras adaptadas para atividades escolares, considerando a ausência do membro superior esquerdo.
 - 2- Melhorar a postura corporal durante as atividades escolares.
 - 3- Proporcionar suporte para o desenvolvimento da leitura e da escrita, com o uso de recursos adaptativos e tecnológicos.
 - 4- Promover a autoestima e a autonomia da aluna, incentivando a participação ativa nas atividades.
- Objetivos Específicos:**

Objetivos Específicos:

1. Leitura:

- Melhorar o reconhecimento e a compreensão de palavras e frases simples.
- Aumentar a fluência na leitura, com apoio de atividades lúdicas e tecnológicas.

2. Escrita:

- Desenvolver habilidades de caligrafia e escrita, utilizando ferramentas e estratégias adaptadas.

- Incentivar o uso de recursos tecnológicos, como tablets e aplicativos de escrita por voz.

3. Postura:

- Corrigir a postura inadequada durante a realização de atividades escolares, com apoio de orientações ergonômicas e exercícios físicos específicos.

4. Autoestima:

- Fortalecer a autoconfiança da aluna, destacando suas conquistas e progressos.
- Promover atividades em grupo que favoreçam a interação social e a valorização das suas capacidades.

Intervenções e Estratégias:

1. Apoio à Leitura:

- Utilizar textos no computador para que a alune junte a leitura com uma postura mais adequada.
- Realizar atividades de leitura compartilhada, incentivando a participação oral e o reconhecimento de palavras.
- Promover o uso de jogos educativos que estimulem a leitura e a compreensão de textos simples.

2. Escrita Adaptada:

- Fornecer lápis e canetas ergonômicos ou adaptados para facilitar a escrita.
- Incentivar o uso de aplicativos de digitação ou de escrita por voz, como apoio nas atividades de produção textual.
- Desenvolver exercícios de caligrafia adaptada com o uso da mão direita, reforçando a coordenação motora.

3. Melhorar a Postura:

- Ajustar a altura e a disposição dos móveis escolares para garantir uma postura adequada.
- Incentivar pequenas pausas para alongamentos durante as atividades prolongadas.
- Providenciar uma mesa adaptada, para quando a aluna for escrever o material não saia da mesa.

4. Autoestima e Autonomia:

- Envolver a aluna em atividades que promovam o trabalho em equipe, ajudando-a a perceber suas contribuições e talentos.
- Realizar rodas de conversa e atividades que incentivem a reflexão sobre suas conquistas e a importância de superar desafios.
- Promover atividades extraclasse que reforcem a autoconfiança, como apresentações ou jogos.

Responsáveis pelo Acompanhamento:

- **Professora regente:** Vânia Gomes facco Anacleto
- **Coordenação pedagógica:** XXXXX
- **Família:** Pais

Avaliação:

O progresso da aluna será avaliado a cada semana por meio de observações diretas, avaliações diagnósticas e relatos de professores de área específica “Inglês, Artes e Educação Física”. Será dada ênfase à evolução nas áreas de leitura, escrita, postura e autoestima.

APÊNDICE 2

Entrevista

1. Na disciplina de Inglês, o uso de jogos e atividades digitais ajudou a melhorar a compreensão e a prática da língua? Quais foram os avanços observados, especialmente no desenvolvimento da escuta, fala e leitura?
2. Nas aulas de Arte, como os recursos digitais e jogos educativos contribuíram para o desenvolvimento das habilidades criativas e expressivas dos alunos? Eles demonstraram mais interesse em criar, desenhar ou interagir com atividades visuais?
3. Na Educação Física, como a tecnologia foi utilizada para estimular a participação dos alunos, especialmente daqueles com limitações motoras? Os jogos e atividades digitais ajudaram a melhorar o entendimento de conceitos como coordenação, equilíbrio e atividades motoras adaptadas?
4. O plano de ensino seguiu as orientações da BNCC, incluindo disciplinas como Inglês, Arte e Educação Física. Você acredita que as habilidades e competências específicas dessas áreas foram desenvolvidas com o uso de jogos e rotas digitais?
5. Como foi o engajamento dos alunos nas aulas de Inglês, Arte e Educação Física utilizando ferramentas digitais? Você percebeu maior participação e interesse em comparação com métodos tradicionais?
6. Nos jogos e atividades digitais de Inglês, Arte e Educação Física, os alunos com necessidades especiais, como aqueles com deficiências motoras, tiveram acesso às adaptações necessárias para participar plenamente? Como foi o suporte e a inclusão desses alunos?
7. De que forma os recursos digitais e jogos educativos impactaram o desenvolvimento das habilidades motoras e criativas nas disciplinas de Arte e Educação Física? Houve progresso na coordenação motora, tanto nas atividades físicas quanto nas atividades de desenho e expressão artística?
8. O uso de recursos tecnológicos, como jogos digitais e atividades interativas, teve algum impacto na sua prática pedagógica nas disciplinas de Inglês, Arte ou Educação Física? Você precisou adaptar seu planejamento ou metodologia para atender às demandas dessas novas ferramentas?