



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

## 12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

### APOIO PEDAGÓGICO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES COM DIFICULDADES ESCOLARES – Uma experiência de inclusão digital para jovens com síndrome de Asperger.

Aline Gonçalves de Lima<sup>1</sup>

Tânia dos Santos Alvarez da Silva (coordenadora)

**Resumo:** Este relatório apresenta o trabalho desenvolvido no Projeto de Extensão Apoio Pedagógico a crianças e adolescentes com dificuldades escolares em parceria com o Laboratório Temático de Inclusão Digital e Diversidade: avaliação, ensino e formação profissional (LTIDD), ambos vinculados ao Programa Multidisciplinar de Pesquisa e Apoio à Pessoa com Deficiência e Necessidades Educacionais Especiais (PROPAE), da Universidade Estadual de Maringá (UEM). A proposta aqui descrita teve por objetivo proporcionar, por meio de recursos da informática, apoio pedagógico a dois jovens com Síndrome de Asperger – caracterizada como uma síndrome do espectro do autismo. De forma ampla, o Laboratório Temático visa a inclusão digital e a socialização do conhecimento informatizado para pessoas em situação de exclusão social. O atendimento ocorre semanalmente, de forma gratuita a membros da comunidade externa. A mediação pedagógica é realizada por acadêmicos de várias áreas, que se unem em torno da proposta do programa e dos projetos citados. Por meio do apoio pedagógico procura-se facilitar o acesso aos recursos básicos do computador com manuseamento dos programas do *Windows*, e comunicação através do uso da *internet*. Nota-se que a inclusão digital tornou-se uma necessidade para os homens deste tempo histórico, proporcionando alguns benefícios, que envolvem a sociabilidade, o desenvolvimento cognitivo e afetivo.

**Palavras-chave:** Inclusão Digital, Informática, Síndrome de Asperger.

**Área temática:** Educação.

**Coordenador(a) do projeto:** Tânia dos Santos Alvarez da Silva, tsasilva@uol.com.br, DTP, Universidade Estadual de Maringá (UEM).

#### Introdução

O século XXI apresenta como necessário promover um ambiente específico de aprendizagem e inclusão digital aos sujeitos em diferentes níveis escolares e

---

<sup>1</sup> Graduanda do 3º ano do curso de Letras-Português na Universidade Estadual de Maringá (UEM).



condições de aprendizagem. As aulas de informática apresentam-se como ambiente facilitador do ensino-aprendizagem. Tal ensino favorece a integração dos aprendizes com a informática, de forma particular, de acordo com suas condições físicas, emocionais e sociais específicas. Com relação aos benefícios que a informática proporciona Sé afirma:

Nossa vida está marcada pela revolução da informática, da robótica e da microeletrônica. Cada vez mais estamos dependentes das máquinas eletrônicas e daí a necessidade da criação de estratégias que viabilizem a inclusão [...]. (Elisandra Vilella G. Sé, para o *Blog Vya Estelar*).

Embora ainda sejam raros os projetos de formação para inclusão digital voltados às minorias sociais, existem programas de extensão que oferecem cursos de informática que costumam ter demanda significativa em instituições não-governamentais, bem como em Instituições de Ensino Superior.

### **Materiais e Métodos**

O Projeto de Extensão “Apoio Pedagógico para crianças e adolescentes com dificuldades escolares” em parceria com o “Projeto de Extensão Laboratório Temático de Inclusão Digital e Diversidade: avaliação, ensino e formação profissional (LTIDD)”, ambos vinculados ao Programa Multidisciplinar de Pesquisa e Apoio à pessoa com deficiência e necessidades educacionais especiais (PROPAE), da Universidade Estadual de Maringá (UEM), tem o intuito de promover a inclusão digital, bem como o acesso à leitura e escrita. O atendimento proporcionado pelos projetos visam alcançar indivíduos da terceira idade, adultos que vivem a exclusão digital, crianças com dificuldades escolares e pessoas com deficiência.

O atendimento é desenvolvido por meio de cursos e oficinas de informática, com o uso de *softwares* especializados. Na proposta assume-se um compromisso social, que vai além do ensino de programas e conteúdos. A introdução desses aprendizes a estas práticas de informática possibilita uma interação maior com a sociedade. Isso porque, a inclusão de aprendizes na modernidade tecnológica, favorece a capacidade intelectual, psicológica e emocional dos diferentes sujeitos.

O funcionamento dos Projetos prevê atendimentos de uma hora de duração, duas vezes por semana. A mediação pedagógica é realizada por acadêmicos de várias áreas, que se unem em torno da proposta do programa e dos projetos citados. Por meio do apoio pedagógico procura-se facilitar o acesso aos recursos básicos do computador com manuseamento dos programas do *Windows*, e comunicação através do uso da *internet*. Nota-se que a inclusão digital tornou-se uma necessidade para os homens deste tempo histórico, proporcionando alguns benefícios, que envolvem a sociabilidade, o desenvolvimento cognitivo e afetivo.

Kachar (2010) afirma:

Os cursos de inclusão digital necessitam estar configurados de acordo com o perfil da população, com atendimento específico e com turmas pequenas e de mesma faixa etária, para promover o acesso e a capacitação do uso destes recursos tecnológicos. (KACHAR, 2010, P. 146)

Sobre este aspecto, as turmas de alunos são estruturadas em pequenos grupos – de cinco a oito alunos cada. A condução/ sistematização das aulas é possibilitada



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

pelo uso de uma apostila que contém conteúdos básicos da informática. O conteúdo trabalhado tem o objetivo de programar a inclusão digital e a socialização do conhecimento informatizado.

Na turma que estamos contemplando na pesquisa, estão incluídos dois jovens portadores da Síndrome de Asperger (condição reconhecida como uma síndrome do espectro do autismo). As atividades propostas para ambos são diferentes, respeitando o desenvolvimento, o interesse de tal forma que sejam supridas as necessidades específicas desses jovens.

Pasqualotti e Both (2008, p. 26) ressaltam a necessidade de promover um incentivo das capacidades dos alunos, mostrando que a viabilidade de aprendizagem de novos conteúdos em qualquer fase da vida sendo deficientes ou não. É necessário a trabalhar com as perdas e com os aspectos saudáveis que deverão ser mantidos numa relação com os conteúdos exigidos pela sociedade. Destacando-se sobre esta prática: "um dos objetivos de uma oficina de informática é criar uma comunidade em que todos se sintam parte e, dessa forma, tenham satisfação e o sentimento de comprometimento com o processo de interação do grupo como um todo".

Considerando a importância de manter diferentes aprendizes inseridos no universo tecnológico, percebe-se no ensino da informática, que o uso das ferramentas computador e internet atende as expectativas de aprendizes em situação de exclusão digital. Os resultados apontam para um ganho na qualidade de vida dos sujeitos atendidos pelo programa, com destaque para os sujeitos alvo desse estudo, ou seja, para os jovens com a referida Síndrome do espectro do autismo.

De acordo com Aguiar (2014), a escola deve estimular o autista para trabalhos em grupo e trabalhos com jogos e quando necessário, realizar uma intervenção pedagógica específica promovendo o aumento da tolerância social e a facilitação do processo de inclusão.

Dessa forma trabalhamos o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos com síndrome de Asperger, com apoio das aulas de informática, trabalhando prioritariamente, com a ferramenta pesquisa online. O atendimento dos referidos alunos inclui o uso de jogos virtuais por meio dos quais são apresentadas figuras de objetos, pessoas famosas, marcas de produtos, gestos afetivos, entre outras. A partir da imagem, o aluno é estimulado a fazer uma pesquisa sobre o tema em destaque e a comentar a pesquisa oralmente. As atividades desenvolvidas cumprem também o papel de levar os alunos com síndrome de Asperger a superação de comportamentos marcados pelos interesses restritos e repetitivos comuns no transtorno em questão. A metodologia enfatiza o estabelecimento de uma boa interação professor-aluno. Assim, o acadêmico mediador atua como ponte entre os alunos e a ferramenta tecnológica que abre portas para o mundo da informação digital. Os alunos contam particularidades dos temas pesquisados ao professor.

Valente (1991) afirma que:

O computador dispõe de recursos como: animação, som, efeitos especiais, fazendo com que o material institucional seja mais interessante e mais atrativo ao aluno com deficiência. Com esse recurso, o aluno talvez seja capaz de ficar ligado ao material por mais alguns minutos, o que pode trazer avanços em seu processo de ensino e aprendizagem.(VALENTE 1991, p.63)

## **Discussão de Resultados**



Com este projeto, é possível perceber a importância de ações que visam a inclusão social dos alunos autistas, por meio da inclusão digital. O interesse desses alunos pelo computador é evidente, eles desenvolveram grandes habilidades no uso do computador.

O trabalho com o recurso pesquisa *online* proporcionando as atividades, sobre assuntos culturais e pessoas significativas, se torna um auxílio instigante à busca por novos temas. Dessa forma, o apoio pedagógico favorece a comunicação e o desenvolvimento social dos alunos.

No que diz respeito à interação professor-aluno, notamos que no início do atendimento os alunos autistas não se comunicavam muito. Com o passar dos meses, o vínculo entre alunos e monitores tornou-se mais íntimo e a comunicação passou a ser mais significativa. Os jovens com a Síndrome de Asperger passaram a chamar os acadêmicos-monitores para mostrar notícias e figuras que encontravam na *internet* e também para comentar algo o material pesquisado.

## Conclusões

O projeto busca novos caminhos para o ensino de aprendizes que necessitam de apoio sistematizado para superação de problemas no processo de apropriação de conteúdos escolares iniciais. Dessa forma, proporciona um ambiente, onde possam avançar cada vez mais, em seu desenvolvimento e na interação social. Entre esse aprendizes encontram-se os alunos com síndrome de Asperger.

O uso do computador tem sido um recurso importante para a inclusão de autistas com a Síndrome de Asperger, especialmente, a *internet* acompanhada de métodos adequados para cada aluno. Tais recursos apresentam-se como ferramentas eficientes para favorecer a interação social. Acreditamos que é fundamental que o professor acolha e acredite na capacidade individual de cada aluno, respeitando as necessidades e interesses de cada um.

## Referências

AGUIAR, T. **Síndrome de Asperger**. Disponível em: <<http://www.caleidoscopio-olhares.org/artigos/Sindrome%20de%20Asperger.pdf>> Acesso em 09 de maio de 2014.

KACHAR, V. **Envelhecimento e perspectivas de inclusão digital**. Revista Kairós Gerontologia, 13(2), São Paulo, nov. 2010. 131-147.

MEIRA, M. C. A. **A síndrome de asperger no contexto da inclusão social**. Monografia. Pós-Graduação: Educação Especial com ênfase em Deficiência Mental. BOA VISTA-PB: 2011. Disponível em <<http://www.webartigos.com/artigos/a-sindrome-de-asperger-no-contexto-da-inclusao-social/84437/#ixzz2HIYHcmas>> Acesso em 09 de maio de 2014.

MACIEL, P. C. S.; PESSIN, G.; TENÓRIO, L. C. **Terceira Idade e Novas Tecnologias**: Uma Relação de Possibilidades e Desafios. In: Congresso



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

Internacional Interdisciplinar em Sociais e Humanidades Niterói RJ: ANINTER-SH/PPGSD-UFF, 03 a 06 de Setembro de 2012.

PASSERINO, L. M. **Pessoas com Autismo em Ambientes Digitais de Aprendizagem**: Estudos dos Processos de Interação Social e Mediação. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós Graduação em Informática na educação: Porto Alegre, 2005.

PASQUALOTTI, A.; BOTH, A. **Pessoa idosa, tecnologias de comunicação e interação e educação permanente**: um encontro esperado, um fato possível. In: FERREIRA, Anderson Jackle [et al.] (Orgs.). *Inclusão Digital de idosos: a descoberta de um novo mundo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SÉ, E. V. G. **Inclusão digital traz benefícios em qualquer faixa etária**. *Blog Vya Estelar*. Disponível em <[http://www2.uol.com.br/vyaestelar/inclusao\\_digital.htm](http://www2.uol.com.br/vyaestelar/inclusao_digital.htm)> Acesso em 06 de abril de 2014.

VALENTE, J. A. **Liberando a mente: Computadores na educação especial**. Campinas: Graf. Central da Unicamp, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.