

# NÚCLEO DE APOIO PEDAGÓGICO AOS ALUNOS PÚBLICO ALVO DA EDUCAÇÃO ESPECIAL: UM PROJETO EM CONSTRUÇÃO DE UMA EDUCAÇÃO REALMENTE INCLUSIVA NO MUNICÍPIO DE PEDERNEIRAS/SP

I Congresso Nacional de Práticas de Ensino na Educação Inclusiva, 1ª edição, de 01/08/2024 a 02/08/2024  
ISBN dos Anais: 978-65-5465-106-6

**PEREIRA,; Aline Cristina Pedrozo Pereira, <sup>1</sup>, CAMARINHA; Ivana Maria Bertolini <sup>2</sup>, GREGOLIN; Cláudia Marisa Melozi <sup>3</sup>**

## RESUMO

### CONTEXTUALIZAÇÃO DA PROPOSTA

O projeto Núcleo de Apoio Pedagógico para alunos público alvo da Educação Especial foi desenvolvido, em ideia, no ano de 2021, partindo da necessidade de ampliação do atendimento ainda mais especializado aos estudantes com deficiência e transtorno do espectro autista que vinham em crescente demanda, pós pandemia, com aspectos ainda mais desafiadores quanto ao processo de inclusão no que se referia ao efetivo aprendizado e demandas comportamentais que ainda são de difícil entendimento e manejo da maioria das escolas.

O Núcleo teve sua finalização, em estrutura física e início de funcionamento regular no ano de 2023, depois de investimentos na adequação do espaço, mobiliários, materiais e recursos propícios ao atendimento dessa demanda, com o objetivo de ampliar as oportunidades aos estudantes com Deficiência, Transtorno do Espectro Autista, Altas Habilidades/Superdotação da rede municipal de ensino de Pederneiras, que além do Atendimento Educacional Especializado nas Salas de Recursos Multifuncionais das escolas regulares do município, dos profissionais de apoio e dos Planos de Ensino Individualizado podem, com esse projeto, também participar de atividades diferenciadas e com maiores recursos, tanto físicos como tecnológicos, em um espaço totalmente planejado e estruturado para esse atendimento educacional e para a orientação aos profissionais e família.

Com o apoio de parcerias de equipes multidisciplinares da educação, da saúde e das instituições de apoio multidisciplinar (com profissionais da fonoaudiologia, psicologia, neuropediatria), o Núcleo, juntamente aos seus professores especialistas, tem o intuito de avaliar de forma particular e individual as necessidades dos estudantes, com equipe pedagógica especializada, com formações específicas em autismo, deficiência intelectual e surdez, foco principal desse projeto, que planejarão e executarão metodologias e estratégias baseadas em evidências, partindo do conhecimento de como cada criança aprende e se desenvolve, quais gatilhos mudam seu comportamento e quais ações mais validam seu desenvolvimento para então orientar os professores, gestores escolares, assim como a família, buscando fazer uma inclusão mais real e humana, oferecendo estímulos e recursos para o pleno desenvolvimento dos estudantes, trabalhando desde o comportamento, socialização, interação, regras com foco principal no desenvolvimento e aprendizado dessas crianças.

### DESCRIÇÃO DA AÇÃO

A lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 a LBI (Lei Brasileira de Inclusão) no Capítulo IV, em seu art. 27 determina em seu artigo 27 que

“A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem”(BRASIL, 2015).

Sabendo disso, ressaltamos que para que esse direito seja garantido são necessários recursos e outras parcerias para que o sistema inclusivo seja realmente efetivado, com apoios internos e

<sup>1</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

<sup>2</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

<sup>3</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

externos à escola. Pensando nisso, o Núcleo foi estruturado para ampliar as oportunidades e trabalhar em 3 áreas mais específicas, divididas em salas ambiente: o espaço artístico/criativo, a aprendizagem lúdica e as mesas educacionais interativas voltadas ao desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social das crianças e auxiliar o estudante, a escola, os pais e principalmente os professores com orientações, trocas de experiências e devolutivas dos atendimentos.

A sala "Espaço Artístico/criativo" avalia e trabalha as funções manuais, sensoriais e criativas dos alunos, o desenvolvimento de habilidades diversas que além de mobilizar saberes, possibilitam acalmar a mente e transformar comportamentos.

Segundo Santana, 2004, a arte é essencial ao processo de inclusão, pois

"Ela se entrelaça com os objetivos da Educação Inclusiva ao ter como meta desenvolver a autoestima, autonomia, sentimento de empatia, capacidade de simbolizar, analisar, avaliar, fazer julgamentos e um pensamento mais flexível". (SANTANA, 2004, p. 10).

Sendo assim, o desenvolvimento artístico desenvolve aspectos cognitivos e subjetivos, a razão e emoção, além de tornar as ações e os pensamentos mais flexíveis devido a relatividade que ela aceita em toda obra, em toda ação e reflexão. Para tanto, desenvolve também o sensorial, por meio dos diversos materiais, formas, texturas, estéticas, também necessárias e aceitáveis no processo artístico e, assim, possibilita maior desenvolvimento das estruturas mentais, da flexibilidade cognitiva e de integração de sentidos.

A sala de aprendizagem lúdica, com o uso de jogos físicos e virtuais, desenvolve conteúdos mais específicos, principalmente de aprender com a socialização e com regras de forma divertida, pois é no jogo que os alunos se arriscam mais por ser um ambiente e um recurso não tão formal e por ser passível a erro. Com o uso de jogos, são trabalhados diversos aspectos do desenvolvimento desde a coordenação motora, aspectos da vida diária, percepção visual, auditiva, memória, atenção, concentração, relações, assimilações, até chegar em conceitos mais elaborados.

Oliveira (2000) enfatiza que o brincar não tem sua característica apenas na recreação, ele vai muito além quando se refere ao auxílio no desenvolvimento integral da criança, sendo uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, conhecendo a si e a sociedade, suas capacidades e as normas de convívio com o outro. Além desse fator, é com os jogos e brincadeiras que a criança desenvolve capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, assim como o desenvolvimento de outras áreas como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Para Vygotsky, 1998, o uso de jogos, brincadeiras, histórias e de outros recursos lúdicos desafia a criança a pensar e resolver situações-problema, criar estratégias, colocar suas funções superiores em movimento e assim aprendem imitando e recriando regras utilizadas pelo outro, geralmente por um adulto, de forma mais espontânea e por isso, de maior acesso, significado e consequentemente de maior esforço, interesse.

Pensando em aumentar a potencialidade dos jogos, a sala das mesas educacionais interativas foi criada para trabalhar de forma virtual e dinâmica com as personagens das histórias e dos contextos dos jogos e de realidade aumentada 3D, que contam com recursos de acessibilidade como Libras, Braile, audiodescrição, lupa entre outros. Nas histórias da mesa, há atividades estruturadas que possibilitam diversas aprendizagens, o desenvolvimento do raciocínio, do pensamento e da linguagem, o conhecimento de mundo e relações de conteúdos com a vida cotidiana que trazem o conceito de forma mais real e concreta, possibilitando aprendizagens significativas, indo além do que conseguiriam ver em sala de aula. Esses recursos elevam o desenvolvimento das crianças que melhoram na escola e na vida.

As três salas foram estruturadas para desenvolver a função semiótica, enfatizada por Vygotsky, 1984. Pode-se enfatizar que a função semiótica é a essência do aprendizado e se manifesta pela capacidade de a criança representar objetos e fatos que não estão presentes, mas que foram conhecidos através de um conjunto de condutas com representações: imagens mentais, desenho,

<sup>1</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

<sup>2</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

<sup>3</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

imitação sem modelo, jogo simbólico ou brincadeira do faz-de-conta, a linguagem de uma forma geral (língua oral, Língua de Sinais, etc).

Nas salas de aprendizagem lúdica e mesas interativas, fica ainda mais clara a função semiótica, assinalada por Vygotsky, 1984, quanto a função de jogos e demais recursos tecnológicos capazes de auxiliar a capacidade da criança representar objetos e fatos ausentes. Dessa maneira, é interessante considerar a importância dos recursos concretos e tecnológicos, o uso do computador e outros recursos multimídia na educação dos alunos com deficiência, público alvo da Educação Especial, que possuem dificuldades em percepções, atenção, memória, relações, assimilações e generalizações, pois com esses recursos vão transformando esses processos externos em processos internos de mediação e facilitando o processo de aprendizagem.

Diante das discussões sobre o aprendizado das pessoas com deficiência, Vygotsky salienta a questão da plasticidade cerebral e do como todos são capazes de aprender e se desenvolver além das dificuldades, pois temos a capacidade de transformar do organismo, a capacidade de criar processos adaptativos e de superação de barreiras. Sabendo que a plasticidade se realiza, primordialmente, a partir da interação com fatores ambientais e entre os processos externos e internos, por meio das experiências e contatos com o mundo, todos são capazes de aprender com recursos mais adequados e adaptativos a sua dificuldade. Na plasticidade também está o conceito de que a inteligência não é estática e sim, dinâmica, podendo, portanto, evoluir com a educação, com estímulos que desenvolvem a inteligência, pois a inteligência não é inata, ela se constrói nas trocas constantes com o meio ambiente.

### **AVALIAÇÃO GERAL**

Diante de todo o exposto, ainda é necessário assinalar que o trabalho no Núcleo de Apoio Pedagógico é um espaço de convivência, relacionamentos e socialização e que no trabalho colaborativo, em grupo, os estudantes aprendem ainda mais, pois, seguindo os conceitos Vygotskynianos, saem da Zona de Desenvolvimento Real, de onde os alunos partem com seu conhecimento e chegam à Zona de Desenvolvimento Potencial, alcançando o que sozinho não conseguiam fazer, depois de caminhado na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). O Núcleo de Apoio Pedagógico atende, hoje, 80 crianças com deficiência, transtorno do espectro autista e Altas Habilidades com registro de sucessos e superações de muitos alunos, mesmo com tão pouco tempo de funcionamento.

### **REFERENCIAS:**

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a lei brasileira de inclusão da pessoa com deficiência (estatuto da pessoa com deficiência). Brasília, 2015. Disponível em: . Acesso em: Agosto/2021.

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTANA, Cláudia Gutierrez. A arte e a educação inclusiva: uma possibilidade real. Curitiba: IESDE, 2004.

VYGOTSKY, LS. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes;1984.

VYGOTSKY, LS. Obras completas. Tomo cinco: Fundamentos de Defectologia. Havana: Editorial Pueblo Y Educación;1989.

**PALAVRAS-CHAVE:** Inclusão, Ludicidade, Aprendizado

<sup>1</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

<sup>2</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br

<sup>3</sup> Prefeitura Municipal de Pederneiras, apereira@pederneiras.sp.gov.br