

**LUDICIDADE E ENSINO DE CIÊNCIAS: O DESPERTAR DA
PERCEPÇÃO AMBIENTAL PARA ALUNOS COM NECESSIDADES
EDUCACIONAIS ESPECIAIS**

Nínivy Maria Werneck Telarolli*
Rodolpho Henrique Waichert da Silva**
Camila Reis dos Santos***

RESUMO

A luta pela inclusão social tem sido alvo de debates e reflexões no contexto brasileiro, especialmente a partir das duas últimas décadas do século XX. A inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais em assuntos que envolvam a grande área das Ciências, é foco de preocupação dos espaços formativos, principalmente pela mobilização/produção de saberes que respondam aos desafios impostos pela inclusão. Essa realidade torna-se evidente no desabafo dos docentes, que se esbarram na complexidade da matéria a ser transmitida - notoriamente, utilizar experiências que circundem os sentidos motores (ver, ouvir, perceber visualmente, analisar, etc.), nem sempre é possível aos alunos com deficiência ou outras peculiaridades biológicas. Nesse sentido, o estudo em questão objetivou investigar o uso de jogos didáticos na apreensão de conceitos científicos, além de instigar a sensibilização dos estudantes sobre os impactos ao meio ambiente ocasionados pelas comunidades humanas, numa perspectiva inclusiva. O estudo desenvolvido é de base qualitativa, calcado em pesquisa-ação. A investigação foi conduzida em escola de nível técnico, localizada no município de Vitória- ES. Os sujeitos do estudo abarcam 20 alunos com necessidades especiais, matriculados no curso técnico de mecânica industrial. Após roda de conversa inicial, foram aplicados com os alunos, quatro jogos didáticos relacionados aos conceitos de ecologia e meio ambiente. Por intermédio do estudo proposto, postula-se que a adoção de metodologias lúdicas, tornou propício o ensino de educação ambiental, incentivando as relações interpessoais e o trabalho colaborativo. Extrapolando a simples aquisição de habilidades conteudistas, o uso de jogos numa perspectiva inclusiva, permite aos cidadãos em formação, a percepção de que a inclusão não é boa somente para quem demanda de um mundo adaptado. Para além de seu caráter “descontraído”, contribuiu significativamente como fonte de conhecimento, e para a adoção de posturas socialmente relevantes e mais democráticas.

Palavras chave: Inclusão; jogos didáticos; educação ambiental.

* Licenciada em Ciências Biológicas pela UNISALES - Centro Universitário Salesiano

** Doutor em Biologia Vegetal pela Universidade Federal do Espírito Santo. Professor da FBC - Faculdade Brasileira Cristã. Email: r.waichert@gmail.com

*** Doutora em Biologia Vegetal pela Universidade Federal do Espírito Santo. Professora da Rede pública estadual do Espírito Santo (SEDU).

ABSTRAT

One of the themes of greatest repercussion in the Brazilian reality is related to social inclusion that although it is a recent topic must still requires many studies improvement of professionals who choose to work with students deficiency keeper, mainly so that it can be provided inside the room of egalitarian and non-exclusive leaning; In this hand, the present work started from the hypothesis to develop playful methodologies to awaken the environmental sense in the students of a technical course belonging to a technical education institution in Vitoria-ES city; The chosen methodology was the games; Four games were developed using conventional stationery materials, the contents exposed in the games were elaborated in order to relate the concepts of ecology and environment; The target audience was a group of 20 students in the technical course of mechanics, affected several types of deficiencies some total as in the case of cognitive and other partial as in the case of physical; The games were applied in May 23rd and 25th, where it was possible to perceive the interaction of the students even in the face of their apparent difficulties, was also possible to infer which students were better adapted to the games due to their deficiency; Finally, can be inferred that the use of differentiated leaning methods allows a greater interaction of the students and a better leaning, bringing the games to the classroom in order to break the idea that it is not possible to develop teaching and play.

Keywords: Inclusive school; playfulness; egal education

INTRODUÇÃO

A luta pela inclusão social tem sido alvo de debates e reflexões no contexto brasileiro, especialmente a partir das duas últimas décadas do século XX. Entretanto, em contraste com a maioria dos países europeus, as plataformas legais brasileiras que subsidiam a proposta inclusiva, são relativamente tardias. Oportuno citar a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva lançada em 2008, que embora seu caráter recente, se destaca por dois aspectos significativos: a definição em termos claros do público-alvo da Educação Especial e seu marco nos avanços em prol do atendimento especializado nas escolas regulares.

A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva tem como objetivo o acesso, a participação e a aprendizagem dos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas escolas regulares, orientando os sistemas de ensino para promover respostas às necessidades educacionais (BRASIL, 2008, p. 10).

Sobre a inclusão nas instituições de ensino, é cediço que a escola possui papel primordial na promoção da cultura, ciência e tecnologia. O próprio homem enquanto ser sociável e altruísta, volta-se essencialmente à criação, transferência e aplicação de conhecimentos, sendo a educação uma ponte que se abre para novas possibilidades: a formação social do indivíduo pela

aculturação de conhecimentos e a difusão dos saberes científicos acumulados (MASINI; BAZON, 2010).

A inclusão de alunos com deficiência em assuntos que envolvam a grande área das Ciências, é foco de preocupação dos espaços formativos, principalmente pela mobilização/produção de saberes que respondam aos desafios impostos pela inclusão. Essa realidade torna-se evidente no desabafo dos docentes, que se esbarram na complexidade da matéria a ser transmitida - notoriamente, utilizar experiências que circundam os sentidos motores (ver, ouvir, perceber visualmente, analisar, etc.), nem sempre é possível aos alunos com deficiência. Se por um lado são discutidas as possibilidades de aprendizagem por métodos intransitivos e diferenciados, por outro a própria herança positivista e conteudista dos métodos de ensino, exige que todos aprendam ao mesmo tempo e no mesmo ritmo. (BASTOS; LINDEMANN; REYES, 2016; FREITAS, 2013).

Diante da problemática levantada, estudos recentes enfatizam o papel de metodologias lúdicas como facilitadoras do trabalho docente. Não são raras as queixas de muitos professores acerca do árduo trabalho no preparo de aulas diferenciadas. O uso dos jogos enquanto estratégias metodológicas, além de despertar a participação e o interesse dos alunos, permite o aprendizado de forma espontânea. Ademais, propiciam uma nova forma de organização dos conteúdos curriculares, para além de propostas engessadas (SILVA NETO, et al.;2013).

Em suma, o presente trabalho versa sobre metodologias lúdicas para o ensino de Educação Ambiental com ênfase na inclusão de alunos com deficiência. Para tal, serão apresentados os resultados de uma pesquisa-ação desenvolvida em classe de ensino técnico, localizada no município de Vitória-ES. Buscou-se investigar o uso de jogos didáticos na apreensão de conceitos científicos, além de instigar a sensibilização dos estudantes sobre os impactos ao meio ambiente ocasionados pelas comunidades humanas.

CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

O estudo em questão é de base qualitativa, calcado em pesquisa exploratória. A pesquisa qualitativa enquanto abordagem metodológica “preocupa-se, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais” (Gerhardt; Silveira, 2009, p. 31).

Para condução da investigação pleiteada, a pesquisa-ação foi adotada como proposta metodológica. Caracterizada pela estreita relação entre pesquisador e sujeitos representativos da situação, que atuam de forma cooperativa ou participativa, tenciona a resolução de um problema coletivo (Thiollent, 1992).

A investigação foi desenvolvida em escola de nível técnico, localizada no município de Vitória- ES. Os sujeitos do estudo abarcam 20 alunos com necessidades especiais, matriculados no curso técnico de mecânica industrial, com idades entre 14 a 20 anos.

Para norteio do leitor, a pesquisa-ação foi organizada em duas etapas, divididas em: detecção de conhecimentos primevos¹ dos alunos e aplicação dos jogos didáticos.

Na primeira etapa da investigação, buscou-se verificar os conhecimentos prévios dos alunos relação ao meio ambiente e questões vinculadas à sustentabilidade dos ecossistemas

A conversa se deu de forma descontraída, apenas com uma lista de assuntos para norteio do pesquisador. Dentre os pontos elencados destaca-se: conceito acerca de meio ambiente, ecossistema e sustentabilidade; noção de pertencimento dos alunos ao meio circundante e sua organização; qual a relação entre preservação e ecossistema; quais ações humanas podem interferir na sustentabilidade do meio ambiente; quais as medidas necessárias para preservação ambiental; a eficácia (ou não) dos programas ambientais na manutenção da sustentabilidade; e finalmente, o papel individual na construção de um planeta sustentável.

Após conversa inicial realizada em dois dias (23/05/2018 e 25/05/2018), deu-se início a aplicação de quatro jogos educativos, destinados à percepção e exploração de habilidades específicas, com ênfase nas peculiaridades das deficiências dos sujeitos.

O primeiro jogo intitulado “Vivendo a diversidade” consistiu em um tabuleiro confeccionado com materiais de papelaria, com medida de 60x40 cm, e incluía perguntas sobre ecologia geral e soluções ambientais, com ênfase na solução de problemas, além de explorar o trabalho em grupo dos alunos, incentivando-os a pensarem coletivamente. As perguntas elaboradas para o jogo foram devidamente pensadas sem inspiração nos jogos habituais (Figura 1):



Figura 1- Jogo “Vivendo a diversidade” aplicado na segunda etapa da pesquisa-ação, com temática de Educação Ambiental e Ecologia

Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

Na sequência, foi proposto aos alunos um jogo de cartas denominado “Para onde vou”, cuja temática central envolveu a segregação e destinação de

¹ Aqui, a adoção do termo “primevos” faz referência aos saberes que os alunos carregam consigo de seus contextos socio-participativos, como anunciado por Chassot (2011).,

resíduos. Os alunos foram instigados à elaboração de soluções para os problemas propostos, através da seleção de uma das alternativas disponíveis nas 15 cartas do jogo (Figura 2).



Figura 2- Jogo “Para onde vou” aplicado na segunda etapa da pesquisa-ação, com temática de destinação de resíduos.

Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

O terceiro jogo denominado “Detetive Urbano” abordou os problemas industriais que atingem o meio ambiente. Os alunos conduziram uma investigação para detecção da empresa culpada pelo impacto ambiental, através de “pistas” espalhadas pela escola. Vencia o jogo o grupo que primeiro solucionasse o “caso” (Figuras 3A e 3B).



A



B

Figura 3 (A,B) - Jogo “Detetive Urbano” aplicado na segunda etapa da pesquisa-ação, com temática de problemas industriais.

Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

Por fim, no último jogo “Pense rápido”, os alunos deveriam associar os problemas ambientais a soluções passíveis, somando-se pontos para a equipe que respondesse corretamente. As perguntas relacionadas foram distribuídas em catorze cartas (Figura 4).



Figura 4- Jogo “Pense rápido” aplicado na segunda etapa da pesquisa-ação, com temática de problemas ambientais.

Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste tópico, serão discutidos os desdobramentos da pesquisa-ação desenvolvida em classe de Ensino Técnico. Buscar-se-á ao longo das próximas linhas, uma reflexão em torno do uso de jogos didáticos no ensino de tópicos de Ciências, numa perspectiva inclusiva.

A primeira etapa da investigação, conduzida por conversa informal com os alunos, centrou-se na abordagem social dos cidadãos frente às questões ambientais e culturais, margeando itens abordados na Agenda 21 e aspectos da inclusão social.

Percebeu-se nas falas dos alunos uma visão restrita acerca de sustentabilidade. Muitos afirmavam que o uso de sacolas recicláveis e retornáveis por si só já garantiria a proposição de um meio ambiente sustentável. Nesse momento, de forma oportuna, foi realizada a intervenção do pesquisador ampliando a visão dos alunos de que é preciso preservar os recursos naturais para as gerações futuras. Os alunos trouxeram diversos pontos à discussão, expondo a forma como grandes empresas e pessoas encaram o ambiente circundante. Um fato interessante foi o relato do aluno “João”,² sobre seu descrédito no desenvolvimento sustentável. Segundo a visão do estudante, não é possível produzir, sem causar danos ao meio ambiente. João comentou que sua visão de sustentabilidade era apenas gerar poucos resíduos (Figura 5).

² Nome fictício a fim de resguardar a privacidade do estudante.



Figura 5- Alunos durante “roda de conversa”.
Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

Oportuno ressaltar que, embora nem todos possuíssem limitações severas, muitos alunos não conseguiram responder aos conceitos de meio ambiente, ecossistema e sustentabilidade ou relembrarem matérias escolares vinculadas à discussão, tais como bactérias e doenças causadas pela falta de saneamento básico.

Em contrapartida, nem todos os alunos demonstraram dificuldades, como foi o caso de João, aluno autista, que evidenciou domínio e potencial argumentativo durante a discussão elencada. Os alunos surdos também não apresentaram impasses, o que denota capacidade de comunicação desses indivíduos no contexto escolar investigado. Salienta-se que a comunicação é um aspecto preponderante na inclusão e socialização de sujeitos surdos. A Língua Portuguesa, do grupo social dominante, acaba por ocupar um patamar majorante em comparação à língua dos surdos (grupo minoritário), que tende a ser encarada como uma língua inferior e subordinada ao grupo hegemônico (Vieira, 2011).

Durante o momento de conversa informal, era comum que os alunos com dificuldades cognitivas não respondessem de forma imediata. Entretanto, quando exemplos eram citados, eles se manifestavam completando a resposta ou contando uma experiência pessoal. Como salientado por Ferreira et al.; (2014), o aluno com deficiência cognitiva não deve ser julgado pela ineficiência de assimilação dos conhecimentos curriculares propostos. Ora, o percurso e a escolha pelas metodologias aplicadas aos sujeitos com deficiência intelectual é que podem “ditar” o rumo de seu aprendizado. Não se trata de incapacidade e sim de adaptação “dos caminhos” pelos quais os sujeitos irão alcançar os conceitos ensinados.

Durante a segunda etapa de investigação, foram aplicados os jogos didáticos como descritos na metodologia do presente estudo (Figuras 6,7,8,9A, 9B, 10A,10B, 11A e 11B).



Figura 6- Grupo de alunos reunidos durante a execução do jogo “Vivendo a diversidade” .
Fonte: Registro do pesquisador, 2018.



Figura 7- Grupo de alunos reunidos durante a execução do jogo “Para onde vou” .
Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

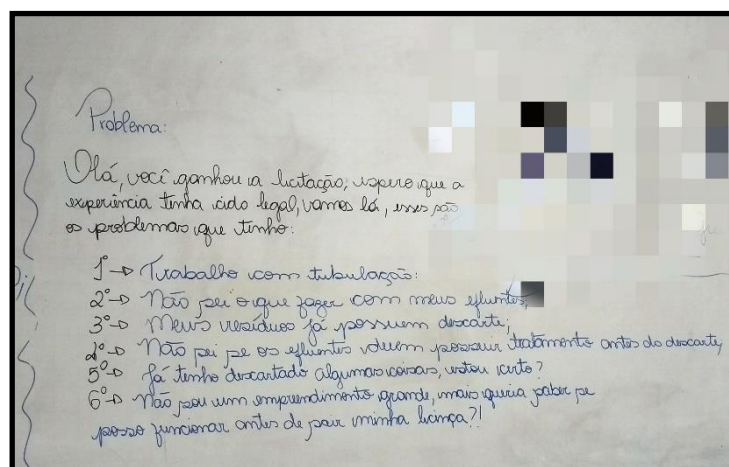


Figura 8- Problema de licenciamento ambiental proposto para o jogo “Detetive Urbano” .
Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

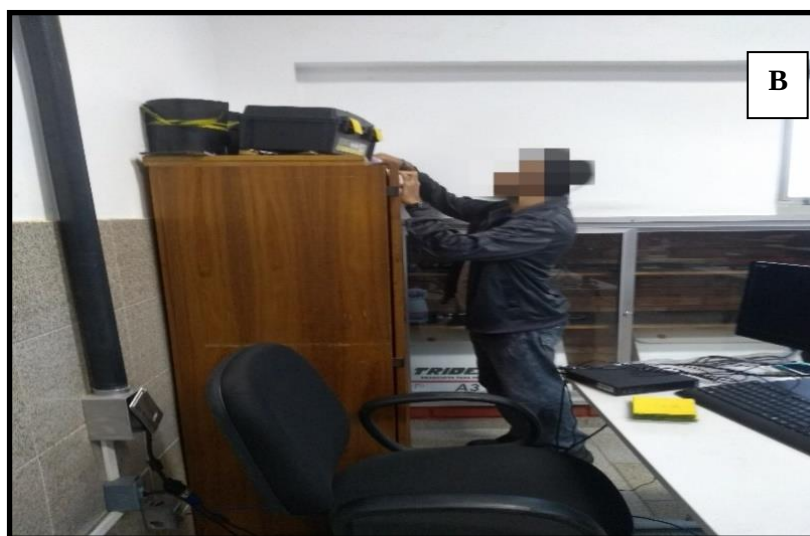
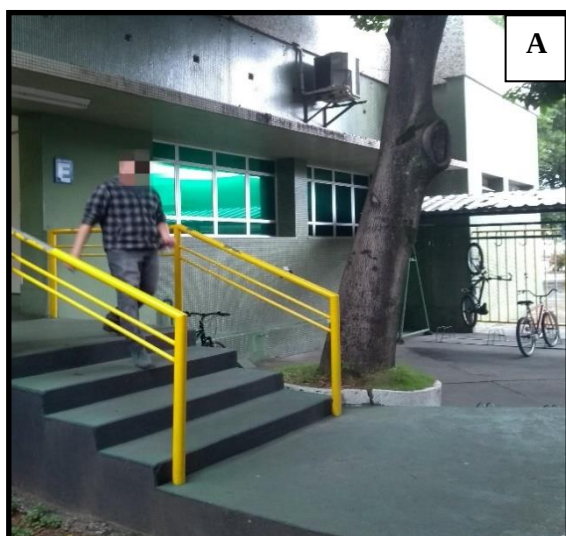


Figura 9 (A,B) - Alunos “em busca” de pistas para solução de problema ambiental proposto no jogo “Detetive Urbano”.

Fonte: Registro do pesquisador, 2018.



Figura 10 (A,B) - Alunos reunindo pistas para solução de problema ambiental proposto no jogo “Detetive Urbano”.

Fonte: Registro do pesquisador, 2018.



Figura 11 (A,B) - Alunos respondendo às perguntas do jogo “Pense rápido”
Fonte: Registro do pesquisador, 2018.

Foi possível detectar que os alunos conheciam muito bem o que provocava as poluições ambientais, discernindo a forma correta de descarte de resíduos. Por outro lado, desconheciam alguns conceitos e termos “científicos” básicos, tais como gases presentes na atmosfera terrestre. Esse fato demonstra a importância de se investir na alfabetização científica desde as etapas iniciais da Educação Básica, haja vista ser uma ferramenta essencial aos indivíduos, para que os mesmos possam ampliar sua visão de mundo, com a percepção de que podem transformar seus próprios contextos e transformar para melhor (Chassot, 2011).

Durante a aplicação do jogo “Para onde vou”, relacionado à segregação do lixo, notou-se que os alunos não apresentaram dificuldades para responderem as perguntas propostas. Entretanto, a maioria das indagações foram elucidadas quase que exclusivamente pelos alunos autistas, demonstrando que o uso dos jogos potencializou o uso da memória, habilidade perceptível em muitos autistas (Silva et al., 2012).

Os alunos surdos também participaram ativamente dos jogos, principalmente pela presença dos intérpretes na escola investigada. A mediação desses profissionais auxiliou na exposição das opiniões do grupo de alunos surdos, frente aos desafios que eram desencadeados pela jogatina.

Outro aspecto interessante a ser mencionado é a interação propiciada pelos jogos. As deficiências em nada dificultaram o contexto interativo. Os alunos com mobilidade reduzida preferiram deixar os alunos autistas e surdos buscarem as pistas. João, pela observação dos intérpretes, aprendeu a se comunicar com o grupo de colegas surdos – um outro ganho propiciado com a atividade lúdica.

Durante a aplicação do jogo “Pense rápido” os alunos se dividiram em grupos de forma autônoma, por questão de afinidades. Os alunos surdos preferiram formar seus próprios agrupamentos e, quando indagados a respeito de suas escolhas, relataram ser habitual a convivência entre eles dentro da comunidade surda, principalmente pelo caráter acessível da língua em comum. Como já mencionado em muitos estudos, a prática da Libras (Língua Brasileira de Sinais), constitui-se identidade do sujeito surdo dentro das comunidades que lhe são intrínsecas (Góes, 1999; Cromack, 2004).

Os jogos didáticos propiciaram motivação nos alunos, como percebido no empenho pela resolução dos desafios propostos durante a jogatina. Conforme dito por Kawamoto e Campos (2014), o planejamento de aulas com o uso do lúdico, aumenta as expectativas de atenção dos estudantes, favorecendo a assimilação dos conteúdos que estão imersos na metodologia.

No mesmo sentido, Barros e Caldas (2017) afirmam que a exposição aos jogos, auxilia na aproximação e interação entre os alunos, como percebido no presente estudo. Ainda que não fizessem parte do mesmo ciclo dentro da sala e separados em grupos sem uma afinidade inicial, conseguiram adaptar-se, interagindo entre si, o que gerou opiniões e respostas mais completas.

É cediço que o tempo de planejamento disponível aos professores é incipiente ao necessário. Ademais, soma-se a sobrecarga de trabalho do profissional docente que possui pouco tempo livre para dedicar-se ao preparo de aulas diferenciadas e envolver-se em cursos de especialização. Sem lançar mão desses entraves para justificação de práticas de ensino ineficazes, há que se considerar que é no mínimo árdua e desafiadora a *práxis* docente.

Sobre a inclusão em escolas regulares concordando com Santos (2017), reconhecemos o desafio enfrentado pelos professores em contemplar aos alunos com necessidades especiais, os mesmos direitos e possibilidades que ofertado aos demais alunos. Ora, ainda esbarramos com a estrutura precária de muitas instituições educativas que não atendem às peculiaridades desses sujeitos, além das próprias barreiras atitudinais e culturais dos atores que figuram o espaço escolar. Considerando o próprio contexto histórico brasileiro, quando posturas igualitárias e libertárias foram tomadas, essas atitudes foram severamente reprimidas. Culturas não se mudam da noite para o dia, principalmente considerando o percurso de nossa história (Santos, 2013).

Por outro lado, ampliando a discussão, abordamos tanto sobre o que fazer com os “vulneráveis” quando na verdade nos esquecemos de perguntar aos próprios sujeitos o que os mesmos esperam de atitudes inclusivas

Essa fala (a do “**pessoal da inclusão**”) é parte de um script que registra um estranhamento permanente, pois dá forma à percepção de que os territórios escolares têm sido lentamente ocupados também por pessoas que, a priori, são entendidas como se fossem sujeitos que não deveriam ou poderiam estar ali (FREITAS, 2013, p. 17, grifo nosso).

Por fim, a adoção de metodologias lúdicas como proposto no presente estudo, tornou propício o ensino de educação ambiental, incentivando as relações interpessoais e o trabalho colaborativo. Extrapolando a simples aquisição de habilidades conteudistas, o uso de jogos numa perspectiva inclusiva, permite aos cidadãos em formação, a percepção de que a inclusão não é boa somente para quem demanda de um mundo adaptado. O olhar sobre o incluído traz à tona inaptações que são representadas por nós mesmos como “impossibilidades” do outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo em questão buscou tecer sobre o uso de jogos enquanto estratégia didática para o ensino de Educação Ambiental, numa perspectiva inclusiva. Analisando o contexto histórico brasileiro, as políticas de inclusão e as ações que incidem das plataformas legais dentro das escolas, ainda são muito recentes, apesar dos avanços significativos das últimas décadas.

Os desafios no ensino de tópicos de Ciências na Educação Básica incluem a adoção de metodologias diferenciadas para além de métodos essencialmente conteudistas. A “exigência” de que todos consigam aprender da mesma forma e no mesmo ritmo, esbarra com a complexidade de se transmitir conceitos científicos complexos e muitas vezes abstratos para alunos com necessidades educacionais especiais, uma vez que nem sempre é possível fazer uso de experiências que circundem os sentidos sensoriais e cognitivos de alunos com deficiência.

Com a aplicação dos jogos aqui relatada, foi possível perceber que as deficiências e outras necessidades educativas especiais, não impediram a participação ativa dos sujeitos alvo da Educação Especial. A atividade lúdica propiciou a interação e motivação dos alunos, aguçando a curiosidade, ao mesmo tempo que permitiu a inserção de termos e conceitos científicos imersos no currículo escolar. Dessa maneira, advogamos a utilização de métodos lúdicos no ensino de Ciências que para além de seu caráter “descontraído”, contribuiu significativamente como fonte de conhecimento, e para a adoção de posturas socialmente relevantes e mais democráticas.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Maria Amélia. Apresentação e análise das definições de deficiência mental propostas pela AAMR-Associação Americana de Retardo Mental de 1908-2002. **Revista de educação PUC-Campinas**, n. 16, 2012. Disponível em: <https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/reeducacao/article/viewFile/284/267> Acesso em: 10 de dez. de 2017.

BARROS, Laan Mendes; CALDAS, Carlos Henrique Sabino. Videoclipe, interação e ludicidade. **Lumina**, v. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/701> Acesso em: 30 de abr. de 2018.

BASTOS, Amélia Rota Borges; LINDEMANN, Renata; REYES, Vitória. Educação Inclusiva E O Ensino De Ciências: Um Estudo Sobre As Proposições Da Área. **Journal of Research in Special Educational Needs**, v. 16, n. S1, p. 426-429, 2016. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1471-3802.12302> Acesso em: 22 de outubro de 2017.

BOFF, Leonardo. **Saber cuidar: ética do humano-compaixão pela terra**. Editora Vozes Limitada, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=q4wwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=BOFF,+Leonardo.+Saber+cuidar:+%C3%A9tica+do+humano-compaix%C3%A3o+pela+terra.+Editora+Vozes+Limitada,+2017.&ots=LiufsYgR5C&sig=5qT6QUZRwNC79KiRKtNliEJAPZw#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 30 de mar. de 2018.

BRASIL. Ministério Das Cidades **Decreto Legislativo Nº 186, De 2008**; Dispõe Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e de seu Protocolo

Facultativo, assinados em Nova Iorque, em 30 de março de 2007. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Congresso/DLG/DLG-186-2008.htm> Acesso em: 18 de julho de 2017.

CHASSOT, Á. I. **Alfabetização científica**: questões e desafios para a educação. 5ª ed. Ijuí, RS. Ed. UNIJUÍ, 2011. 368 p.

CROMACK, E. M. P. da C. Identidade, cultura surda e produção de subjetividades e educação: atravessamentos e implicações sociais. **Psicol. cienc. prof.**, Brasília, v. 24, n. 4, p. 68-77, 2004.

FERREIRA, Viviane Ferraz et al. Educação em saúde e cidadania: revisão integrativa. **Trab. educ. saúde**, v. 12, n. 2, p. 363-378, 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tes/v12n2/a09v12n2.pdf>> Acesso em: 10 de dez. de 2017.

FREITAS, M. C. de. **O aluno incluído na educação básica**: avaliação e permanência. São Paulo: Cortez, 2013.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (organizadoras). Métodos de Pesquisa. 1ª Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GÓES, M. C. R. **Linguagem, Surdez e Educação**. 2. ed. São Paulo: Autores Associados, 1999.

KAWAMOTO, E. M.; CAMPOS, L. M. Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do ensino fundamental. **Ciência & Educação**, v. 20, n. 1, p. 147-158, 2014. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/2510/251030165009/>> Acesso em: 19 de maio de 2018.

LIMA, Adriana Teixeira. Frans Krajcberg e sua contribuição à educação ambiental pautada na teoria das representações sociais. **Cadernos Cedes**, v. 29, n. 77, p. 117-131, 2018. Disponível em: <<https://www.ingentaconnect.com/content/doi/01013262/2018/00000029/00000077/art00008>> Acesso em: 25 de abr. de 2018.

LOPES, Alice Ribeiro Casimiro,. **Conhecimento escolar: ciência e cotidiano**. Rio de Janeiro: Editora da UERJ. 1999. Disponível em: <http://www.curriculo-uerj.pro.br/imagens/artigos/Comentario_9.pdf> Acesso em: 28 de fev. de 2018.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão Escolar: o que é? por quê? como fazer?**. Summus Editorial, 2015. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=OpxxBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=MANTOAN,+Maria+Teresa+Egl%C3%A9r.+Inclus%C3%A3o+Escolar:+o+que+%C3%A9%3F+por+qu%C3%AA%3F+como+fazer%3F.+Summus+Editorial,+2015.+&ots=YZzt1-uisQ&sig=eozuRNcPj6TmqEGEjnTrG0zQsRY#v=onepage&q=MANTOAN%2C%20Maria%20Teresa%20Egl%C3%A9r.%20Inclus%C3%A3o%20Escolar%3A%20o%20que%20%C3%A9%3F%20por%20qu%C3%AA%3F%20como%20fazer%3F.%20Summus%20Editorial%2C%202015.&f=false>> Acesso em: 15 de fev. de 2018.

MASINI, Elcie A.F.S; BAZON, Fernanda V.M. A inclusão de estudantes deficientes no Ensino Superior. In: **Livro Psicologia da Educação**.n.20. São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://flacso.redelivre.org.br/files/2012/07/424.pdf>> acesso em: 21 de março de 2018.

SANTOS, M. P. dos. **Dialogando sobre Inclusão em Educação**: Contando Casos (e descasos). Curitiba, CRV, 2013.

SANTOS, Aliete Oliveira dos. **O processo de adaptação/Inserção na educação infantil das crianças com deficiência no contexto da escola inclusiva**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2017. Disponível em: <https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/5981/3/ProcesAdaptInser_Monografia_2017.pdf> Acesso em: 25 de Abr. de 2018

SILVA, A. B. B.; GAIATO, M. B.; RVELES, L. T. Mundo singular: entenda o autismo. Objetiva, Rio de Janeiro, 2012

SILVA NETO, Sebastião Rogério et al. Jogos educacionais como ferramenta de auxílio em sala de aula. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2013. p. 130. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/2634/2288>> Acesso em: 12 de dez. de 2017.

THIOLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 1992.

VIEIRA, C. R. **Educação de surdos**: problematizando a questão bilíngue no contexto da escola inclusiva. 2011. 103 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2011.