

## ESCOLA DE INCLUSÃO: O USO DA INFORMÁTICA NA INSERÇÃO DE ALUNOS PORTADORES DE DEFICIÊNCIAS

**GEORGIANE GEORGE SULEIMAN<sup>1</sup>**; LORENA ALMEIDA GILL<sup>2</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas- georgianesuleiman@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas- lorenaalmeidagill@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

O Projeto Escola de Inclusão da UFPEL tem como proposta de trabalho a inserção da comunidade externa da UFPEL em projetos de ensino, pesquisa e extensão desta Universidade e o desenvolvimento de atividades pedagógicas que visem a inclusão de alunos com deficiências as mais diversas, como autismo, Down, paralisia cerebral, entre outras.

A proposta de uma escola de inclusão foi pensada por um grupo de pais e amigos de jovens e adultos, com algum tipo de deficiência, que procurou o Gabinete da Reitoria da UFPel solicitando um espaço permanente dentro das instalações da Universidade, como também atividades para seus filhos e outros alunos a serem incluídos no projeto.

A organização destas pessoas deu origem, anteriormente, à APAJAD (Associação de Pais e Amigos de Jovens e Adultos com Deficiência), a qual possui estatuto e regimento, realizando reuniões periódicas para definir novas ações e promover avaliações do trabalho.

Estes jovens, em sua maioria com mais de 25 anos, não encontravam em outras instituições a possibilidade de continuarem seus estudos e socialização, tendo em vista a idade mais avançada, por isso a ideia de criação do projeto junto à Universidade.

A Escola atua já faz um ano, a partir da realização de atividades semanais, nas segundas, terças, quartas e quintas, incluindo práticas de dança, teatro, fotografia, cinema, educação ambiental, informática, práticas desportivas, libras, aulas de gastronomia, entre outras.

Todas estas atividades são oferecidas por cursos de graduação, a partir da atuação de um professor da área, além de monitores e estagiários vinculados aos cursos da UFPel.

A Educação de Inclusão se desenvolve numa tentativa de atender às diferenças individuais de cada pessoa, através de construção de oportunidades dentro do sistema educativo, pois o projeto parte do pressuposto que aprender é fazer e

a tecnologia deve ser encarada como um elemento capaz de facilitar a estruturação de um trabalho viabilizando a descoberta e garantindo condições propícias para a construção do conhecimento, através do qual o uso da tecnologia pode despertar interesse e motivação pela descoberta de novos saberes.

## 2. METODOLOGIA

O projeto consiste em um encontro semanal, na Universidade Federal de Pelotas, onde os alunos são chamados a participar de trabalhos a partir de diferentes dificuldades, desde como manusear um computador até como usar a internet em sua vida pessoal. Vários projetos atuam na Escola de Inclusão, dentre eles aqueles derivados do grupo PET/ Diversidade e Tolerância, especialmente relacionados à inclusão digital, bem estar no campo da saúde e o lazer.

O lazer não pode mais ser encarado como uma atividade qualquer, mas sim como uma prática de descanso, distração, entretenimento, que nos prepara para outras tarefas cotidianas. A partir de uma perspectiva lúdica de educação, portanto, nasceu este projeto de informática, que permite ao educando aprender brincando. Em sala de aula é necessário o acompanhamento de, no mínimo dois professores, devida a necessidade de um trabalho individualizado com cada aluno. Antes de cada aula é separado cerca de dez minutos para uma breve revisão do que foi observado na última aula.

Com um trabalho educacional especializado é possível desenvolver ainda mais a memória e a atenção de alguns alunos que possuem maiores dificuldades, já que memória e a aprendizagem são processos inter-relacionados.

Para que o trabalho tenha êxito, a primeira etapa é o reconhecimento de cada síndrome, a fim de identificar a melhor atividade para cada aluno de modo singular, para isso foi feito um estudo de cada caso.

O professor precisa ter a sensibilidade para conhecer e compreender o aluno e suas limitações, sendo responsável em discutir o conteúdo adequado, além de estimular, valorizar e incentivar o aluno.

As atividades são divididas a partir da identificação de quatro níveis diferentes de aprendizagem:

- Grupo dos alfabetizados: Os alunos são expostos a atividades variadas desde como fazer uma pesquisa na internet, como fazer *downloads* de imagens e manusear ferramentas do computador. No computador o aluno registra, por meio do *software*, sua produção textual, derivada de sua pesquisa e de ações *online*.

- Grupo dos semialfabetizados: A atividade, nesse grupo, consiste em formação de palavras e frases utilizando como ferramenta o uso do programa *Word*. É levado para a sala de aula figuras de objetos, alimentos, cidades, letras e outros, para o auxílio visual dos alunos.
- Grupo dos não alfabetizados: A atividade voltada para esse grupo consiste em identificação das letras no teclado do computador. Para a realização dessa atividade é utilizado letras de EVA e brinquedos com letras, assim o aluno pode fazer um contato físico e visual e conseguir identificar as letras no computador onde armazenam informações visuais.
- Os alunos trabalhados nesse grupo são aqueles com dificuldades de coordenação motora, tendo alguns contratemplos em manusear um computador. As atividades realizadas são as psicomotoras como, por exemplo, com massa de modelar para estimular o movimento das mãos. Os alunos também são colocados para ter contato com o *mouse* do computador dando sequência nas atividades psicomotoras, após os alunos assistem vídeos, escutam músicas, olham fotos no computador, visando desenvolver um primeiro contato com a internet e com o computador.

A segunda etapa do trabalho consiste em um diálogo com os alunos, visando promover uma conversa sobre a importância da internet e como utilizá-la no lazer e na vida pessoal. Já na última etapa da aula são separados dez minutos livres para usar o computador apenas para o entretenimento. Nesta etapa os alunos escutam músicas e pesquisam na internet questões vinculadas aos seus interesses pessoais.

O desenvolvimento da Informática veio abrir um novo mundo recheado de possibilidades comunicativas e de acesso à informação. A internet, na atualidade, é o meio mais rápido de informação e se constitui em um veículo igualitário para todos os alunos. O processo de navegação *online* constrói o afloramento de suas potencialidades e promove um bom ambiente de aprendizagem, possibilitando o acesso à informação de maneira rápida e igual, promovendo a inclusão.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A tecnologia na aprendizagem é mais do que o uso de ferramentas, objetos e conhecimentos específicos, pois envolve postura afetiva, social, simbólica e conceitual por parte do docente. Novas tecnologias podem acomodar práticas consolidadas, mas também podem gerar outras situações de aprendizagem, dando ensejo à criação de abordagens inovadoras. Tecnologia, quando bem

avaliada e apropriada em prol do desenvolvimento do educando, enriquece a aprendizagem. Faz-se necessário incluir o jovem e adultos portadores de deficiências ao mundo tecnológico, pois é um dos primeiros passos para a inclusão. Estes jovens não encontravam em outras instituições a possibilidade de continuarem seus estudos e socialização, tendo em vista a idade mais avançada e hoje vislumbram na universidade a oportunidade de dar sequência aos seus estudos, além de, ao conviverem em um ambiente diverso, ter uma maior satisfação pessoal e a promoção da autoestima.

#### 4. CONCLUSÕES

A criação de uma escola de inclusão na UFPel é um embrião de uma proposta que tem por base o respeito à diferença e a construção de um mundo mais solidário.

Ao trabalhar com portadores de deficiências, se precisa perceber que, em sua maioria, estão aptos a grande parte das atividades, sendo criativos, participativos e promovendo as relações, através de uma larga base de afeto.

Trata-se de um projeto inicial, mas que já conta com a prática de um expressivo número de cursos de graduação, que atuam em atividades de ensino, pesquisa e extensão.

A Universidade precisa se abrir à comunidade externa, especialmente àqueles que mais precisam de seu trabalho, como os excluídos, de modo geral.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Marina da S. Rodrigues. **Manual para educadores sobre inclusão.** Ed. Didática Paulista, São Paulo, fevereiro 2004.
- ALVES, Rubem. **A escola com que sempre sonhei sem imaginar que pudesse existir.** Campinas: Papirus, 6<sup>a</sup> ed., 2003. 120 p.
- AGUIAR, João Serapião de. **Educação inclusiva:** jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papirus, 2004.
- BLASCOVI, S. M. et al. **Lazer e deficiência mental.** Campinas, Papirus, 1989.
- BRUHNS, H. T. et al. **Introdução aos estudos do lazer.** Campinas Unicamp. 1997.
- D`ANGELO, C. **Crianças Especiais Superando a diferença.** Bauru: EDUSC, 1999.