



Raquel de Oliveira Souza  
Josemar Farias da Silva

# TECNOLOGIA ASSISTIVA

***Possibilidades de uso  
na Sala de Recurso  
Multifuncional***



PROFEI - Mestrado Profissional em  
Educação Inclusiva em Rede



Campus  
Manaus Centro

MESTRADO PROFISSIONAL EM  
EDUCAÇÃO INCLUSIVA  
PROFEI

INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DO AMAZONAS

**TECNOLOGIA ASSISTIVA:**

POSSIBILIDADES DE USO NA SALA DE RECURSOS  
MULTIFUNCIONAL

RAQUEL DE OLIVEIRA SOUZA  
JOSEMAR FARIAS DA SILVA

---

**Biblioteca do IFAM – Campus Manaus Centro**

---

S729t Souza, Raquel de Oliveira.  
Tecnologia assistiva: possibilidades de uso na sala de recurso multifuncional /  
Raquel de Oliveira Souza, Josemar Farias da Silva. – Manaus, 2026.  
28 p. : il. color.

Produto educacional oriundo da dissertação - Tecnologias assistivas: desafios e estratégias de implementação em uma escola do Amazonas (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus* Manaus Centro, 2026.  
ISBN 978-65-83758-55-2

1. Educação inclusiva. 2. Tecnologia assistiva. 3. Formação de professores. 4. Atendimento especializado. 5. Práticas pedagógicas. I. Silva, Josemar Farias. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. III. Título.

CDD 371.9

# SUMÁRIO

<u>Apresentação</u> .....	5
<u>Proposta do Material</u> .....	6
<u>Ícones do E-book</u> .....	7
<u>Tecnologias Assistivas</u> .....	8
<u>Categorias de Tecnologia Assistiva</u> .....	9
<u>Organização do Serviço de Tecnologia Assistiva na Educação Inclusiva</u> .....	10
<u>Recursos e Serviços de Tecnologia Assistiva</u> .....	11
<u>Sala de Recursos Multifuncional</u> .....	12
<u>Atendimento Educacional Especializado (AEE)</u> .....	13
<u>Público do AEE</u> .....	14
<u>O Papel do AEE no Processo de Inclusão Escolar</u> .....	15
<u>Formação e Atribuições do Professor do AEE</u> .....	16
<u>Sugestões de Aplicativos, Softwares e Jogos Educativos</u> .....	17
<u>Sugestões de Recursos de Baixo Custo</u> .....	22
<u>Sugestões de Plataformas Educacionais no Apoio ao AEE</u> .....	23
<u>Sugestões de Jogos Educacionais Digitais</u> .....	24
<u>Sugestões de Filmes</u> .....	25
<u>Considerações Finais</u> .....	26
<u>Referências</u> .....	27

# APRESENTAÇÃO

O e-book, intitulado “Tecnologias Assisitivas: possibilidades de uso na sala de Recursos Multifuncional” é resultado da pesquisa científica desenvolvida durante o mestrado Profissional em Educação Inclusiva (PROFEI) de autoria de Raquel de Oliveira Souza, sob orientação do prof. Dr. Josemar Farias das Silva.

A elaboração deste material decorre de um processo investigativo ancorado em entrevistas e questionários aplicados aos professores participantes do estudo, cujas experiências, percepções e inquietações acerca das práticas pedagógicas voltadas ao público da Educação Especial permitiram ampliar a compreensão sobre os desafios e potencialidades do trabalho realizado na Sala de Recursos.

O objetivo desta obra é oferecer suporte ao fazer pedagógico dos professores que atuam na Sala de Recursos Multifuncionais, contribuindo para que possam conhecer, selecionar e utilizar, de forma crítica e intencional, recursos tecnológicos disponíveis em ambientes digitais, bem como materiais pedagógicos acessíveis e de baixo custo que favoreçam a inclusão e o desenvolvimento dos alunos com necessidades educacionais específicas.

# PROPOSTA DO MATERIAL

“

*“ Os recursos de tecnologia assistiva estão muito próximos do nosso dia- a -dia. Ora eles nos causam impacto devido à tecnologia que apresentam, ora passam quase despercebidos. Para exemplificar, podemos chamar de tecnologia assistiva uma bengala, utilizada por nossos avós para proporcionar conforto e segurança no momento de caminhar, bem como um aparelho de amplificação utilizado por uma pessoa com surdez moderada ou mesmo veículo adaptado para uma pessoa com deficiência física (Manzini, 2005, p. 82).*

”

Este e-book foi elaborado com o propósito de fortalecer a práxis dos professores que atuam na Sala de Recursos Multifuncionais, oferecendo subsídios que ampliem a compreensão sobre o uso pedagógico das tecnologias assistivas e qualifiquem sua prática cotidiana.



O material propôs discutir a definição de tecnologia assistiva, suas categorias e aplicações no contexto escolar, além de abordar o papel da Sala de Recursos Multifuncionais e do Atendimento Educacional Especializado no apoio à aprendizagem dos estudantes. Reúne também, sugestões de softwares, aplicativos, jogos educativos e recursos de baixo custo, alinhados às legislações da Educação Especial na perspectiva inclusiva. Como complemento, indica vídeos e filmes que estimulam a reflexão sobre inclusão e diversidade, contribuindo para práticas pedagógicas mais inclusivas.

Esta produção é destinada aos professores da Educação Básica, especialmente àqueles que atuam na Sala de Recursos Multifuncionais e que apresentam dúvidas ou inquietações sobre o uso de tecnologias assistivas no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes público do Atendimento Educacional Especializado.

# ÍCONES DO E-BOOK

**Caro leitor,**

Este e-book foi elaborado em formato PDF interativo, permitindo ao leitor explorar conteúdos relacionados à Tecnologia Assistiva e à Sala de Recursos Multifuncionais, com foco em algumas possibilidades pedagógicas.

Ao longo do material, a autora apresenta textos explicativos e disponibiliza links para diferentes recursos complementares, como jogos, vídeos, filmes, sites e documentos. Para uma experiência mais completa, recomenda-se interagir com os elementos clicáveis e explorar os materiais indicados, conforme ilustrado pelos ícones a seguir.



# TECNOLOGIAS ASSISTIVAS

## O QUE É TECNOLOGIA ASSISTIVA?

“

Uma área do conhecimento de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (CAT, 2007, p. 3).

”



A tecnologia assistiva consiste em recursos e estratégias destinados a ampliar ou viabilizar a realização de atividades desejadas por pessoas com deficiência. No âmbito da educação inclusiva, seu principal objetivo é promover a participação do aluno com deficiência nas atividades do cotidiano escolar, em consonância com os objetivos educacionais comuns.



Entre os exemplos de tecnologia assistiva utilizados nas escolas, destacam-se materiais pedagógicos acessíveis, sistemas de comunicação alternativa, recursos de acessibilidade digital, dispositivos de mobilidade e orientação, sinalização adaptada e mobiliário que atenda às necessidades posturais dos estudantes (Sartoretto; Bersh, 2025).

## EXPLORE MAIS



### INTRODUÇÃO À TECNOLOGIA ASSISTIVA

Este vídeo apresenta como as novas tecnologias podem tornar o mundo mais acessível, destacando iniciativas do curso de Design da Unesc voltadas ao desenvolvimento de produtos que promovem inclusão, autonomia e melhoria da qualidade de vida para pessoas com deficiência.



“

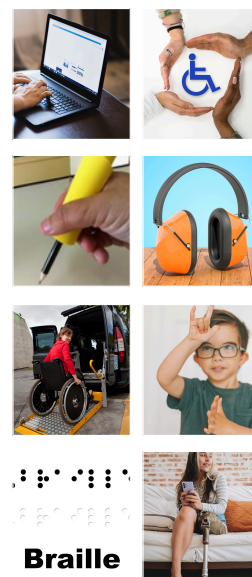
“O acesso [...] a recursos tecnológicos, como computador e internet, deve deixar de ser visto como algo opcional ou secundário. Para a pessoa com deficiência, trata-se de um direito fundamental, pois possibilita o exercício pleno da cidadania e o acesso a direitos básicos, como aprender, comunicar-se, trabalhar e participar da vida social (Galvão Filho, 2011, p. 76).

# CATEGORIAS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA












A Tecnologia Assistiva está ligada à inclusão e à acessibilidade. Ela reúne recursos e estratégias que apoiam as pessoas com deficiência, promovendo sua autonomia, participação e qualidade de vida.

A seguir, são apresentadas as categorias de Tecnologia Assistiva conforme a classificação de Rita Bersch (2006). Essa organização divide os recursos em **doze grupos**, de acordo com suas funções e finalidades.



### CATEGORIAS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

 Auxílio para a vida diária	 Comunicação aumentativa e alternativa	 Recursos de acessibilidade ao computador	 Sistemas de controle de ambiente
 Projetos arquitetônicos para acessibilidade	 Órteses e próteses	 Adequação postural	 Auxílios de mobilidade
 Auxílios para cegos ou com visão subnormal	 Auxílios para pessoas cegas ou com deficiência visual	 Adaptações em veículos	 Esporte e lazer

Fonte: Adaptado de Bersch (2017).

## EXPLORE MAIS



*A Tecnologia Assistiva, segundo a perspectiva de Teófilo Galvão Filho*



*Confira as principais categorias da Tecnologia Assistiva e exemplos práticos para a educação inclusiva, por Rafael Alves.*

# ORGANIZAÇÃO DO SERVIÇO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

No Atendimento Educacional Especializado (AEE), o professor, em parceria com o aluno, identifica as barreiras que dificultam sua participação nas atividades do ensino regular, bem como as habilidades que podem ser potencializadas.

Com base nessa análise, o docente seleciona e implementa recursos e estratégias de tecnologia assistiva que ampliem a participação do estudante, favoreçam sua autonomia e promovam seu engajamento nas atividades escolares, na comunicação, nas relações interpessoais e nos diferentes espaços da escola (Sartoretto e Bersh, 2025).



**O objetivo da TA é proporcionar à pessoa com deficiência maior independência, qualidade de vida e inclusão social, através da ampliação de sua comunicação, mobilidade, controle de seu ambiente, habilidades de seu aprendizado, trabalho e integração com a família, amigos e sociedade.**

(Bersch, 2006).

## EXPLORE MAIS



[A Tecnologia Assistiva, segundo a perspectiva de Teófilo Galvão Filho](#)



[Conheça exemplos práticos de Tecnologia Assistiva e como transformam vidas!](#)

# RECURSOS E SERVIÇOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

A compreensão da distinção entre recursos e serviços de Tecnologia Assistiva é fundamental para a promoção da inclusão e da autonomia de pessoas com diferentes necessidades. Enquanto ambos contribuem para a participação plena, cada um possui funções e características próprias.

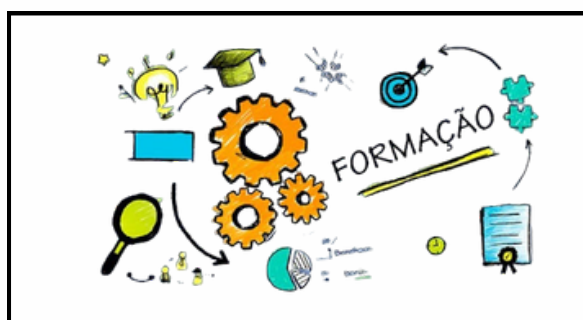


## SERVIÇOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

- **Definição:** Dispositivos, equipamentos ou adaptações que permitem à pessoa realizar atividades de forma mais independente.
- **Exemplos:** Cadeiras de rodas adaptadas, softwares de leitura de tela, lupas eletrônicas, mesas adaptadas, teclados especiais.
- **Função:** Facilitar habilidades específicas, tornando atividades cotidianas e escolares mais acessíveis.

## RECURSOS DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

- **Definição:** Conjunto de práticas, profissionais e processos que avaliam, recomendam, implementam e treinam o uso dos recursos de Tecnologia Assistiva.
- **Exemplos de profissionais:** Terapeutas ocupacionais, fonoaudiólogos, pedagogos, fisioterapeutas, psicólogos.
- **Função:** Garantir que os recursos sejam utilizados de forma adequada, integrando o suporte ao contexto educacional e social.



Os recursos e serviços de Tecnologia Assistiva são complementares na promoção da acessibilidade educacional. Os recursos correspondem a dispositivos e ferramentas que ampliam a participação do estudante, enquanto os serviços envolvem ações especializadas para sua seleção, adaptação e uso. Assim, sua efetividade depende não apenas da disponibilização dos recursos, mas da mediação qualificada no processo de ensino e aprendizagem (Brasil, 2009; Bersch, 2017).



# SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS

As Salas de Recursos Multifuncionais (SRMs) constituem espaços especializados inseridos nas escolas comuns, criados com o objetivo de viabilizar o Atendimento Educacional Especializado (AEE) para estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, em conformidade com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (Brasil, 2008).

Mais do que espaços de apoio, as SRMs são ambientes de transformação pedagógica. Com recursos acessíveis, tecnologias assistivas e mobiliário adaptado, elas promovem estratégias inclusivas para estudantes da Educação Especial que necessitam do AEE, estimulando seu desenvolvimento cognitivo, socioemocional e comunicacional (Alves, 2006; Bersch e Sartoreto, 2025).



## EXPLORE MAIS

DOCUMENTO                      ORIENTADOR  
PROGRAMA IMPLANTAÇÃO DE SALAS  
DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS

Manual de Orientação: Programa de  
Implantação de Sala de Recursos  
Multifuncionais

Vídeo sobre o funcionamento das  
SRMs e como esses espaços apoiam  
alunos com deficiência,  
promovendo inclusão e igualdade  
no aprendizado.

Sala de Recursos Multifuncionais:  
Estratégias Práticas

As Salas de Recursos Multifuncionais não substituem a escolarização regular; ao contrário, configuram-se como espaços complementares que potencializam o processo educativo. Esses espaços oferecem suporte individualizado, promovem autonomia, valorizam a diversidade e garantem igualdade de oportunidades de aprendizagem para todos os alunos (Brasil, 2008).



# ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE)

O AEE é um serviço da educação especial criado pela Política Nacional de Educação Especial, na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI/2008), que dá condições para que o ensino especial complemente e/ou suplemente a formação do aluno, que é seu público-alvo, visando a autonomia desse aluno na escola e fora dela (Mantoan, 2010).

As atividades desenvolvidas no (AEE) diferenciam-se das realizadas na sala de aula comum, não sendo substitutivas à escolarização. Elas têm como objetivo **promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas, socioafetivas, psicomotoras, comunicacionais, linguísticas, identitárias e culturais dos estudantes, respeitando suas singularidades (Brasil, 2024).**

O professor de AEE é, primordialmente, um ARTICULADOR, que atua junto à escola, família e demais serviços necessários para eliminar a situação de deficiência do aluno (Mantoan, 2008).

Em casos de Atendimento Educacional Especializado em ambiente hospitalar ou domiciliar, será ofertada aos alunos, pelo respectivo sistema de ensino, a Educação Especial de forma complementar ou suplementar.

(Brasil, 2009, p.2)

## EXPLORE MAIS



Cartilha AEE – Atendimento Educacional Especializado. Orientações Gerais – MEC



Resolução nº 04 de 2009 – Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial



O vídeo apresenta, de forma clara, as etapas do AEE para alunos com deficiência, TEA e altas habilidades.



O curta-metragem Cordas apresenta uma história emocionante sobre inclusão, amizade e a força da sensibilidade.”

A QUEM SE  
DESTINA



# PÚBLICO DO AEE



## ALUNOS COM DEFICIÊNCIA

Aqueles que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, intelectual, mental ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.



## ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Aqueles que apresentam alterações no desenvolvimento caracterizadas por dificuldades na comunicação e na interação social, além de padrões de comportamento, interesses ou atividades restritos e repetitivos, conforme definido nos critérios diagnósticos atuais.



## ALUNOS COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO

Aqueles que demonstram potencial elevado em áreas do conhecimento humano, de forma isolada ou combinada, como intelectual, acadêmica, liderança, psicomotora, artes e criatividade.

Fonte: Brasil (2008).



## EXPLORE MAIS



[Cartilha AEE – Atendimento Educacional Especializado. Orientações Gerais – MEC](#)



[DECRETO Nº 12.686, DE 20 DE OUTUBRO DE 2025](#)

[DECRETO Nº 12.773, DE 8 DE DEZEMBRO DE 2025](#)



[SALA DE RECURSOS: O ESSENCIAL QUE TODO AEE PRECISA TER](#)

# O PAPEL DO AEE NO PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR



O AEE tem como finalidade assegurar o desenvolvimento, a participação e a aprendizagem dos estudantes público da Educação Especial, por meio de ações planejadas, recursos específicos e práticas pedagógicas inclusivas.

Diante disso, estabelecem-se os seguintes **objetivos**:



## EXPLORE MAIS



DECRETO Nº 12.773, DE 8 DE DEZEMBRO DE 2025



Educação Inclusiva : Os profissionais de AEE

**I-** Qualificar as condições de acesso, permanência, participação e aprendizagem dos estudantes público da Educação Especial.

**II-** Identificar os estudantes que compõem esse público, por meio de estudos de caso e avaliações específicas.

**III-** Desenvolver e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade, garantindo acesso, permanência, aprendizagem e participação em todas as atividades educacionais.

**IV-** Contribuir para o desenvolvimento de recursos didáticos e estratégias pedagógicas que apoiem o processo de ensino e aprendizagem.

**V-** Sistematizar e articular o trabalho entre os diferentes profissionais da educação envolvidos no atendimento aos estudantes da Educação Especial.

**VI-** Promover condições para a continuidade dos estudos até os níveis e etapas mais elevados do ensino.

**VII-** Fomentar e integrar ações intersetoriais, especialmente aquelas vinculadas à rede de proteção social.

Fonte: Brasil (2025).

# FORMAÇÃO E ATRIBUIÇÕES DO PROFESSOR DO AEE

O Decreto nº 12.773, de 8 de dezembro de 2025, estabelece diretrizes para a formação dos profissionais que atuam na educação especial inclusiva. A norma determina que a formação docente deve contemplar a formação inicial e a formação continuada, conforme dispõe:

“I – formação inicial que o habilite ao exercício da docência; e

II – formação continuada para a educação especial inclusiva, com carga horária de, no mínimo, trezentas e sessenta horas” (Brasil, 2025).

## EXPLORE MAIS



Entenda o AEE segundo a PNEEPEI/2008, com base nos estudos de Maria Teresa Eglér Mantoan



Saiba como a Resolução nº 4/2009 orienta o AEE na Educação Básica



Conheça a formação essencial do professor do AEE.

Descubra as principais atribuições do professor do AEE



## ATRIBUIÇÕES

- ✓ **Identificar, elaborar, produzir e organizar** recursos pedagógicos e de acessibilidade para atender às necessidades dos estudantes.
- ✓ **Planejar e executar o AEE**, de forma complementar ou suplementar ao ensino da sala comum.
- ✓ **Acompanhar o desenvolvimento dos estudantes**, registrando e avaliando os avanços.
- ✓ **Orientar professores da sala regular** quanto às estratégias, adaptações e recursos de acessibilidade.
- ✓ **Ensinar o uso de tecnologias assistivas**, promovendo autonomia e funcionalidade.
- ✓ **Articular ações com a família e a equipe escolar**, fortalecendo o trabalho colaborativo.
- ✓ **Eliminar barreiras à aprendizagem e à participação**, por meio de adaptações pedagógicas.
- ✓ **Atuar na Sala de Recursos Multifuncionais**, organizando materiais, atendimentos e estratégias.

Fonte: Brasil (2008).

# SUGESTÕES DE APLICATIVOS, SOFTWARES E JOGOS EDUCATIVOS PARA APOIAR O AEE

As ferramentas digitais podem ampliar a comunicação, a aprendizagem, a autonomia e a participação de estudantes com necessidades específicas, contribuindo para práticas pedagógicas mais acessíveis e inclusivas. A seguir, apresentamos algumas ferramentas que podem auxiliar nesse processo.

	<b>DESCRIÇÃO:</b>	<b>PARA QUEM É ÚTIL:</b> <sup>1</sup>
<u>TELEPATIX</u>	Telepatix permite escrever frases e reproduzir a fala em voz alta. Traz sugestões rápidas de palavras e pode ser usado com varredura, acionadores externos e até pelo piscar dos olhos, facilitando a comunicação de quem tem limitações motoras ou da fala.	Estudantes com deficiência física, TEA, paralisia cerebral, dificuldade severa de fala.
	<b>DESCRIÇÃO:</b>	<b>PARA QUEM É ÚTIL:</b>
<u>SYMBOTALK</u>	Sybotalk ajuda na comunicação usando imagens. Ao tocar nos símbolos, o aplicativo lê em voz alta e forma frases. Possui pranchas prontas e permite criar outras personalizadas conforme a necessidade.	Estudantes autistas, não verbais, DI, paralisia cerebral, afasia.
	<b>DESCRIÇÃO:</b>	<b>PARA QUEM É ÚTIL:</b>
<u>SILABANDO</u>	Silabando transforma o aprendizado das sílabas em uma atividade divertida. Apresenta letras, vogais, consoantes e combinações silábicas de forma simples e interativa, favorecendo a alfabetização inicial.	Estudantes com DI, dislexia, dificuldades de alfabetização, TDAH.
	<b>DESCRIÇÃO:</b>	<b>PARA QUEM É ÚTIL:</b>
<u>LIVOX</u>	Livox é um software de Comunicação Alternativa e Aumentativa que usa cartões com imagens para formar frases. Permite personalizar os cartões com imagens da galeria ou fotos tiradas na hora, criando uma comunicação acessível e individualizada.	Estudantes não verbais, TEA, deficiência física, paralisia cerebral, síndrome de Down, afasia.

<sup>1</sup>As indicações de público não devem ser compreendidas de forma rígida ou excludente, pois os recursos podem atender diferentes perfis de estudantes, incluindo aqueles sem deficiência, conforme as barreiras e necessidades educacionais identificadas no contexto escolar.



[LETMETALK](#)

### DESCRIÇÃO:

LetMeTalk é um aplicativo gratuito de Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA) que permite formar frases a partir de imagens, transformando-as em mensagens faladas. Ele possui um acervo com milhares de ícones e permite adicionar fotos próprias

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes /pessoas com dificuldades de fala, como autismo, apraxia, paralisia cerebral, afasia ou síndrome de Down.



[ESCOLA GAMES](#)

### DESCRIÇÃO:

Esta plataforma, embora voltada ao público infantil, oferece jogos educativos que também podem ser utilizados no AEE com estudantes do Ensino Médio. Ela trabalha de forma lúdica e visualmente atrativa habilidades de leitura e formação de palavras, raciocínio lógico, matemática e temas como meio ambiente e cidadania.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, Transtorno do Espectro Autista, dificuldades específicas de aprendizagem, transtornos de atenção e outros perfis que se favorecem de recursos interativos.



[ESTADOS DO BRASIL - QUIZ](#)

### DESCRIÇÃO:

Este aplicativo ajuda os alunos a aprender de forma prática os estados do Brasil, suas localizações, capitais e bandeiras. É útil nas aulas de Geografia e no AEE, pois reforça memória, atenção e conhecimentos básicos sobre o país.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, TEA ou dificuldades de aprendizagem.



[FALAE](#)

### DESCRIÇÃO:

Falaê é um app gratuito de CAA para Android que ajuda pessoas com dificuldades de fala a se comunicarem usando pictogramas (imagens ou símbolos). Ele permite criar quadros personalizados, adicionar símbolos e sincronizar tudo com a plataforma web.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com dificuldades de fala, como autistas, indivíduos com paralisia cerebral, apraxia, afasia, síndrome de Down ou limitações motoras que afetem a comunicação.



### MATRAQUINHA

#### **DESCRIÇÃO:**

Telepatix permite escrever frases e reproduzir a fala em voz alta. Traz sugestões rápidas de palavras e pode ser usado com varredura, acionadores externos e até pelo piscar dos olhos, facilitando a comunicação de quem tem limitações motoras ou da fala.

#### **PARA QUEM É ÚTIL:**

Estudantes autistas, não verbais, síndrome de Down, paralisia cerebral, dificuldades de fala.



### JADE

#### **DESCRIÇÃO:**

SymboTalk ajuda na comunicação usando imagens. Ao tocar nos símbolos, o aplicativo lê em voz alta e forma frases. Possui pranchas prontas e permite criar outras personalizadas conforme a necessidade.

#### **PARA QUEM É ÚTIL:**

Estudantes com Autismo (TEA), Dislexia, TDAH, DI e outras neurodivergências.



### AVA: TRANSCRIBE VOICE TO TEXT

#### **DESCRIÇÃO:**

Ava é um aplicativo que transforma fala em texto em tempo real, criando legendas ao vivo para pessoas surdas ou com deficiência auditiva. Ele facilita a comunicação ao transcrever conversas com alta precisão, a qualquer hora.

#### **PARA QUEM É ÚTIL:**

Estudantes e pessoas surdas ou com deficiência auditiva que necessitam de acessibilidade na comunicação.



### VLIBRAS

#### **DESCRIÇÃO:**

O VLibras é um aplicativo que traduz português para Libras em tempo real, facilitando a comunicação de pessoas surdas. Desenvolvido pelo LAViD/UFPB, oferece acesso rápido e padronizado à Língua Brasileira de Sinais.

#### **PARA QUEM É ÚTIL:**

Estudantes surdos que usam Libras, e também para alunos que estão aprendendo a Língua de Sinais.



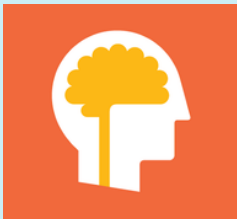
## DOMLEXIA

### DESCRIÇÃO:

O Domlexia é um aplicativo educativo voltado para crianças em fase de alfabetização, especialmente com dislexia ou TDAH, que auxilia o aprendizado da leitura por meio da consciência fonética de forma lúdica e interativa.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com dislexia, disgrafia, TDAH ou outras dificuldades de aprendizagem.



## LUMOSITY: TREINAR CÉREBRO

### DESCRIÇÃO:

O Lumosity é um aplicativo de treinamento cognitivo que utiliza jogos interativos para exercitar memória, atenção, velocidade de processamento, flexibilidade e resolução de problemas.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, TDAH ou outras dificuldades de aprendizagem.



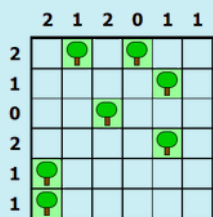
## TINKERCAD

### DESCRIÇÃO:

Tinkercad é uma plataforma online gratuita para criação de projetos em 3D, eletrônica e programação. É indicada para estudantes de todas as idades, incluindo aqueles com deficiências, que desejam explorar conceitos de tecnologia, criatividade e inovação.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com altas habilidades/superdotação ou com deficiências visuais, motoras, intelectuais ou múltiplas.



## PUZZLE-TENTS

### DESCRIÇÃO:

Puzzle-tents é um quebra-cabeça lógico que combina regras simples com desafios estimulantes, exigindo raciocínio estratégico e atenção aos detalhes.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com Altas Habilidades/Superdotação, DI e TEA.



## ABC AUTISMO

### DESCRIÇÃO:

ABC Autismo é um aplicativo educativo do Instituto Federal de Alagoas, com atividades interativas para pessoas com TEA. Baseado na metodologia TEACCH, oferece 40 fases em diferentes níveis de dificuldade e permite acompanhar o desenvolvimento de forma lúdica e eficaz.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com TEA; deficiência intelectual, TDAH e dificuldades de aprendizagem.



## MOTRIX

### DESCRIÇÃO:

MOTRIX é um software que permite que pessoas com deficiências motoras graves usem o computador por meio da voz. Ele facilita o acesso à comunicação, à internet, aos jogos e ao controle de dispositivos da casa, promovendo mais autonomia.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiências motoras graves, especialmente tetraplégicos e pessoas com distrofia muscular.



## JOGO DA MEMÓRIA

### DESCRIÇÃO:

Memory Game é um jogo de memória em que o jogador deve encontrar os pares de imagens iguais, virando duas cartas por vez. Se as figuras não coincidirem, elas são ocultadas novamente. O objetivo é revelar todos os pares, estimulando a atenção, a concentração e a memória de forma lúdica.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, TEA, TDAH, e dificuldades de aprendizagem.



## GENIOL

### DESCRIÇÃO:

A plataforma Geniol oferece uma variedade de jogos educativos que estimulam a memória, o raciocínio lógico, a atenção e a percepção, contribuindo de forma lúdica e eficaz para o desenvolvimento das habilidades cognitivas.

### PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, TEA, TDAH, dificuldades de aprendizagem e altas habilidades/superdotação.

# SUGESTÕES DE RECURSOS DE BAIXO CUSTO

Que tal utilizar jogos e atividades lúdicas, alinhadas à BNCC, para favorecer o aprendizado de estudantes no Atendimento Educacional Especializado? Clique na imagem para assistir ao tutorial e aprenda a confeccionar a atividade.



[JOGO DA MEMÓRIA](#)

## DESCRIÇÃO:

Este jogo é uma atividade inclusiva que ensina Libras e Língua Portuguesa de forma divertida, combinando memória e aprendizagem. É indicado como atividade inicial para engajar os alunos e estimular a memorização. [Acesse este link para aprender a montar a atividade.](#)

## PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com surdez ou com deficiência auditiva.



[MAQUETE DO PALADAR](#)

## DESCRIÇÃO:

A maquete do paladar simula uma boca e é fácil de confeccionar com materiais simples. Totalmente visual, pode ser adaptada para uso auditivo e tátil, oferecendo uma forma lúdica de explorar conceitos de Ciências. [Acesse este link para aprender a montar a atividade.](#)

## PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, sensorial ou dificuldades de aprendizagem.



[PAINEL DE NOMES E SONS DOS ANIMAIS](#)

## DESCRIÇÃO:

O Painel de Nomes e Sons dos Animais é um material pedagógico acessível que combina português, braille e Libras, permitindo aos alunos identificar animais e ouvir seus sons, promovendo aprendizagem inclusiva e multisensorial. [Acesse este link para aprender a montar a atividade.](#)

## PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência visual, auditiva ou intelectual, Transtorno do Espectro Autista, dificuldades de linguagem ou aprendizagem, assim como aqueles com múltiplas demandas.



[PIQUE BANDEIRA DE TABULEIRO](#)

## DESCRIÇÃO:

O jogo Pique Bandeira de Tabuleiro é uma atividade inclusiva de matemática que estimula contagem e tomada de decisão. Fácil de reproduzir, envolve toda a turma e pode ser jogado de forma cooperativa ou competitiva. [Acesse este link para aprender a montar a atividade.](#)

## PARA QUEM É ÚTIL:

Estudantes com deficiência intelectual, física ou sensorial, transtorno do espectro autista ou dificuldades específicas de aprendizagem.

# SUGESTÕES DE PLATAFORMAS EDUCACIONAIS

As tecnologias digitais e as plataformas educacionais ampliam as possibilidades pedagógicas no contexto contemporâneo, favorecendo novas formas de acesso à informação, interação e construção do conhecimento. Nessa perspectiva, Pierre Lévy (1999) destaca que **os ambientes digitais potencializam a produção e o compartilhamento do saber, contribuindo para o desenvolvimento da chamada inteligência coletiva**. A seguir, apresentamos algumas plataformas que podem ser utilizadas pedagogicamente.



A EduPulses é uma plataforma interativa que usa gamificação para aumentar o engajamento em aulas, reuniões e treinamentos. Com diversas ferramentas, permite criar atividades dinâmicas e promover a participação ativa, tornando as experiências educativas mais atrativas e colaborativas. [Para ter acesso clique aqui.](#)



O Powtoon é uma plataforma para a criação de vídeos, animados ou não, que podem ser usados para diversos fins. Seja uma apresentação, uma aula, comunicação interna ou outros objetivos. [Para ter acesso clique aqui.](#)



Khan Academy é uma plataforma educacional gratuita que oferece videoaulas, exercícios interativos e trilhas de estudo em diversas áreas do conhecimento. [Para ter acesso clique aqui.](#)



[Wayground \(antigo Quizizz\)](#)

Wayground é uma plataforma educacional interativa que permite criar e aplicar quizzes, lições e atividades gamificadas. Ela facilita o engajamento dos estudantes ao transformar o aprendizado em uma experiência dinâmica, visual e motivadora. [Para ter acesso clique aqui.](#)



Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos que permite criar quizzes e atividades interativas. [Para ter acesso clique aqui.](#)

# SUGESTÕES DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS

Os jogos digitais podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, pois favorecem a interação, o engajamento e a participação dos estudantes. Inseridos no contexto das tecnologias educacionais, ampliam as possibilidades de construção do conhecimento no ambiente escolar.


Nesse sentido, Kenski (2012) destaca que ***as tecnologias digitais ampliam as formas de ensinar e aprender, ao promover novas possibilidades de interação e produção do conhecimento.*** A seguir, apresentamos alguns jogos digitais que podem ser utilizados no contexto pedagógico.



JOGO: TABULEIRO



JOGO: NOME DA IMAGEM EM LIBRAS



JOGO: XADREZ



JOGO: MEMÓRIA



JOGO: FORÇA



JOGO: QUEBRA-CABEÇA



JOGO: MEMÓRIA DAS VOGAIS EM LIBRAS



JOGOS: BLOCOS



JOGO: RELÓGIO PARA APRENDER A VER AS HORAS

# SUGESTÕES DE FILMES

A seguir, apresentamos algumas sugestões de filmes<sup>2</sup> que abordam temas como inclusão, superação, empatia e diversidade, possibilitando reflexões sobre as diferenças humanas e o respeito às potencialidades de cada indivíduo. Nesse sentido, o cinema pode contribuir significativamente para o processo educativo, pois, como afirma Napolitano (2018), ***cinema pode ser um poderoso recurso didático para estimular a reflexão crítica e ampliar a compreensão da realidade.***



<sup>2</sup>Alguns filmes mencionados podem ser acessados gratuitamente na plataforma YouTube, enquanto outros estão disponíveis apenas mediante assinatura em serviços de streaming, como Prime Video e Netflix. Ressalta-se que o acesso e a exibição dessas obras devem considerar a classificação indicativa e a adequação etária do público, conforme as diretrizes vigentes.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este e-book, espera-se ter contribuído para a ampliação do conhecimento dos profissionais da educação acerca do Atendimento Educacional Especializado e das práticas pedagógicas inclusivas.

Almeja-se que este material sirva como subsídio para que os professores possam compreender melhor suas atribuições, utilizar jogos, filmes, plataformas e recursos digitais como estratégias de apoio ao trabalho no AEE, favorecendo a aprendizagem dos estudantes público da Educação Especial.

Ressalta-se que a utilização de recursos pedagógicos acessíveis e de práticas mediadoras contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. Assim, espera-se que este ebook auxilie os educadores na promoção de uma educação mais inclusiva, equitativa e comprometida com o direito de aprender de todos.



*Pensar é voar  
sobre o que não se sabe.  
Não há nada mais fatal  
ao pensamento  
do que respostas prontas,  
certas demais.  
Para isso existem as escolas –  
não para ensinar respostas,  
mas para ensinar perguntas.  
As respostas  
nos deixam no chão firme,  
seguros,  
sem medo de cair.  
Mas são as perguntas  
que nos levam além,  
que nos fazem atravessar  
o mar desconhecido.*

*Rubem Alves, 1994.*

# REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. Campinas: Ars Poética Editora Ltda., 1994.

BERSCH, Rita de Cássia Reckziegel; PELOSI, Miryam Bonadiu. **Portal de ajudas técnicas para educação: equipamentos e materiais pedagógicos para educação, capacitação e recreação da pessoa com deficiência física: tecnologia assistiva: recursos de acessibilidade ao computador II**. Brasília: ABPEE: MEC: SEESP, 2006.

BERSCH, Rita. **Introdução à tecnologia assistiva**. Porto Alegre: Assistiva Tecnologia e Educação, 2017. Disponível em: [https://www.assistiva.com.br/Introducao\\_Tecnologia\\_Assistiva.pd](https://www.assistiva.com.br/Introducao_Tecnologia_Assistiva.pd). acesso em: 09 de nov de 2025.

BERSH, Rita de Cássia Reckziegel. **Design de um serviço de tecnologia assistiva em escolas públicas**. Porto Alegre, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/18299/000728187.pdf>

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). **Censo Escolar da Educação Básica 2024**: Resumo Técnico. Brasília, 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão (SECADI). **Orientações para Implementação da Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Diretrizes operacionais da educação especial para o atendimento educacional especializado na educação básica**. Brasília: MEC/SEESP, 2008. Disponível em: [https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_d ocman& view=do wnload& alias=428-diretrizes-publicacao&Itemid=30192](https://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_d ocman& view=do wnload& alias=428-diretrizes-publicacao&Itemid=30192). Acesso em: 16 de nov de 2025.

BRASIL. Resolução nº 4, de 2 de Outubro de 2009. **Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial**. Disponível em: [https://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004\\_09.pdf](https://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf) Acesso em 25 de nov de 2025.

CAT, 2007. Ata da Reunião VII, de dezembro de 2007. **Comitê de Ajudas Técnicas, Secretaria Especial dos Direitos Humanos da Presidência da República (CORDE/SEDH/PR)**. Disponível em: Acesso em: [https://www.galvaofilho.net/CAT\\_Reuniao\\_VII.pdf](https://www.galvaofilho.net/CAT_Reuniao_VII.pdf) . Acesso em 28 de out de 2025.

GALVÃO FILHO, T. Favorecendo práticas pedagógicas inclusivas por meio da Tecnologia Assistiva. In: NUNES, L. R. O. P.; PELOSI, M. B.; WALTER, C. C. F. (orgs.). Compartilhando experiências: ampliando a comunicação alternativa. Marília: ABPEE, p. 71-82, 2011.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas: Papius, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MANZINI, Eduardo José. **Ensaio pedagógicos - construindo escolas inclusivas**. 1. ed. Brasília: MEC, SEESP, 2005. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/ensaiospedagogicos.pdf> . Acesso em: 16 de maio de 2025.

NAPOLITANO, Marcos. Como usar cinema na sala de aula. 5 ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2018.

SARTORETTO, Mara Lúcia; BERSCH, Rita. **Assistiva. Tecnologia e Educação**. 2025. Disponível em: <https://www.assistiva.com.br/tassistiva.html>. Acesso em: 09 dez. 2025.

# AUTORES

## RAQUEL DE OLIVEIRA SOUZA



Mestranda em Educação Inclusiva pelo IFAM (PROFEI), integrante de grupo de pesquisa na área de práticas e processos educativos. É professora efetiva da Rede Municipal de Ensino de Careiro/AM e bolsista da UFRN. Possui formação em Normal Superior, Letras e Ciências Contábeis, com pós-graduação em Educação Especial (DI e TEA), Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira, Educação do Campo e Gestão Escolar.



## JOSEMAR FARIAS DA SILVA



Doutor em Educação pela UFAM e mestre em Psicologia pela UNIR, com graduação em Ciências Biológicas pela UPE. Professor do IFAM e do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Humanidades (PPGECH/UFAM). Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas, Práticas e Processos Educativos na Contemporaneidade (CNPq). Atua nas áreas de Educação, Avaliação e Gestão Educacional, Ensino de Ciências e Saúde no contexto amazônico, com base na Pedagogia Histórico-Crítica e em teorias da aprendizagem.

