

## INCLUSÃO DIGITAL NA APAE DE CRICIÚMA DIGITAL INCLUSION IN APAE DE CRICIÚMA

Lucas Teixeira Serafim<sup>1</sup>  
Luciano Antunes  
Sérgio Coral

### RESUMO

A inclusão digital de pessoas com deficiência é fundamental para que este grupo possa estar inserido nas novas demandas da sociedade. Desta forma foi desenvolvido um projeto na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de Criciúma visando aproximar os alunos que frequentam esta instituição das tecnologias comuns e úteis no cotidiano, e que simultaneamente os ajudem a estimular sua cognitividade. Para tanto, inicialmente foi realizado um levantamento dos participantes do projeto, majoritariamente de faixa etária elevada, analisando suas dificuldades, seus estímulos e suas preferências, destaca-se o auxílio das professoras nessa etapa, que proveram informações essenciais sobre cada aluno, diminuindo a duração do processo e o tornando mais eficaz, então, foram buscados softwares do universo educacional que se adequassem as necessidades observadas, tais programas deveriam ser capazes de serem executados em computadores previamente concedidos, localizados em uma sala de aula dedicada. Os resultados do projeto demonstram a evolução dos participantes no que se refere a utilização dos equipamentos tecnológicos. Destaca-se também a motivação dos alunos em participar do projeto.

**Palavras-chave:** Inclusão digital; Pessoas com deficiência; Tecnologias educacionais.

### ABSTRACT

Digital inclusion of people with disabilities is essential for this group to engage with the new demands of society. Therefore, a project was developed at the Association of Parents and Friends of Exceptional Children (APAE) in Criciúma, aiming to familiarize the students attending this institution with common and useful technologies in daily life while simultaneously stimulating their cognitive skills. Initially, a survey of the project participants, primarily older individuals, was conducted to analyze their difficulties, preferences, and motivations. The teachers played a crucial role in this stage by providing essential information about each student, which streamlined and enhanced the process. Subsequently, educational software compatible with the identified needs was selected. These programs were executed on pre-allocated computers situated in a dedicated classroom. The project results show significant progress among participants in using technological devices, as well as increased motivation to engage with the project.

**Keywords:** Digital inclusion, People with disabilities, Educational Technologies.

### 1. INTRODUÇÃO

A tecnologia tem um grande papel atualmente no que se refere a área da educação. O projeto desenvolvido mostra essa importância na aprendizagem dos alunos PCD (pessoa com deficiência). A tecnologia no contexto escolar surge como ferramenta auxiliar ao trabalho do professor, como um facilitador da construção do conhecimento e da aprendizagem do educando.

Este projeto de extensão foi realizado na (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais), situada na Rua Imigrante de Lucca, 600 - Pinheirinho, Criciúma - SC, a instituição tem como objetivo minimizar as dificuldades psicomotoras, cognitivas, emocionais, sociais e de linguagem, atuando na prevenção e diagnóstico, habilitando ou reabilitando pessoas com deficiências, nas diversas faixas etárias, através de equipe multiprofissional.

---

<sup>1</sup> Todos os autores são filiados à Universidade do Extremo Sul Catarinense. E-mail:luciano@unesc.net

Os alunos que frequentam a APAE, apresentam em sua grande maioria, Síndrome de Down, Deficiência Mental e Física, Paralisia Cerebral, deficiências múltiplas, deficiência de fala entre outros. Em relação ao laboratório de informática da APAE, é um ambiente digital, criado para proporcionar a aprendizagem de pessoas cujos padrões não seguem quadros típicos de desenvolvimento.

O principal objetivo do projeto foi proporcionar aos PCDs que frequentam esta instituição o acesso às novas tecnologias, habilitando os mesmos no uso do computador para que tenha acesso às informações do mundo globalizado e possibilitando assim a sua inclusão em todos os setores da sociedade, reafirmando sua Cidadania.

Este espaço também tem como requisito ofertar aos professores da instituição um complemento alternativo, para as atividades em suas áreas educacionais, possibilitando aos mesmos associar o que está sendo ministrado em sala de aula aos softwares para educação especial ou adaptar softwares já existentes. Neste sentido, pode-se compreender que a informática é uma aliada na educação especial, particularmente no que se refere ao desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos.

Com a utilização da informática o educando, tem possibilidade de realizar atividades lúdicas como jogos com bastante sons e imagens de acordo com as suas necessidades, visando a estimulação auditiva, a comunicação, a interatividade e interdisciplinaridade, constituindo assim, um instrumento cognitivo para os alunos.

As atividades eram realizadas semanalmente e focadas na particularidade de cada aluno. Os resultados da utilização da tecnologia pelos alunos da APAE de Criciúma, mostraram uma autonomia por parte dos educandos no acesso à tecnologia além de uma sensível melhora na autoestima.

## 2. DESENVOLVIMENTO

A realização do projeto aconteceu no laboratório de informática da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais – Apae de Criciúma. Cabe destacar que o projeto de inclusão digital na APAE de Criciúma, já havia acontecido no período de março de 2014 a fevereiro de 2018. Em reuniões durante este primeiro período de projeto, os representantes legais dessa instituição manifestaram o interesse em continuar com o projeto por entender que ele trouxe diversos benefícios à instituição.

Desta forma o projeto foi novamente submetido no ano de 2020 no edital de extensão interno da UNESCO e obteve a aprovação. Com o aceite, o projeto iniciou no início de 2021 e encerrou no final de 2022.

O projeto buscou proporcionar aos participantes utilizarem com autonomia os recursos básicos do computador e dos seguintes *softwares*: editor de texto, *software* de apresentação, *software* para criação de vídeos. Além disso, é oportunizado o acesso a diferentes recursos educacionais abertos (REA), jogos digitais e acesso às redes sociais por parte dos participantes.

O público-alvo do projeto foram os alunos da APAE de Criciúma. As aulas aconteceram duas vezes por semana no laboratório de informática da instituição parceira. Foram 112 alunos de 20 a 60 anos atendidos durante o período de vigência do projeto, e estes apresentavam as mais variadas deficiências.

As deficiências apresentadas por estes estudantes eram: Retardo mental, retardo mental moderado, retardo mental grave, rtardo mental não especificado, Comprometimentos do comportamento, transtornos globais do desenvolvimento, paralisia cerebral, epilepsia, síndrome de Down, hemiplegia, microcefalia e transtornos delirantes persistentes.

Com uma heterogeneidade de patologias que muitas vezes alguns alunos apresentavam mais de uma, tornou-se um grande desafio preparar as aulas de informática. Desta forma, para que fosse possível cumprir os objetivos do projeto, os conteúdos e atividades propostas de aula eram preparadas de acordo com as necessidades específicas de cada aluno.

Para que todos os alunos fossem atendidos respeitando as suas necessidades, ocorriam reuniões mensais entre a APAE, coordenação, professor do projeto e bolsista. Nestas reuniões o planejamento era alinhado para um melhor aproveitamento dos alunos.

Figura 1 – Aulas de informática na APAE.



Fonte: Autores

### 3. CONCLUSÕES

O principal objetivo do projeto era promover a inclusão digital para os alunos da APAE de Criciúma de certa forma foi alcançado. Cabe destacar que em função da pandemia somente no último foi possível que as aulas fossem realizadas, pois era imprescindível a presencialidade na execução das aulas. Mesmo com essa particularidade foi possível acrescentar ao cotidiano de cada um dos estudantes atendidos a cultura digital.

Pelo fato de cada aluno apresentar patologias diferentes o processo de construção de aprendizado foi moldado aluno por aluno o que de certa forma dificulta o planejamento. Porém, isso não foi um obstáculo para que todo o grupo buscasse soluções para este problema.

Como aprendizado neste projeto fica a teoria de Ausubel 2002, que relata sobre a aprendizagem significativa, pois para cada atividade desenvolvida buscava-se primeiro entender a realidade do aluno. Para trabalhos futuros pretende-se continuar com a execução do projeto com possibilidade de ampliação para municípios vizinhos à cidade de Criciúma.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. Theory and problems of adolescent development. 3rd ed. New York, USA: Writers Club Press, 2002. 617 p.

BRASIL. Conselho Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência (CONADE). Deficiência. In: 3ª CONFERÊNCIA NACIONAL DOS DIREITOS DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA (Relatório Final). Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR) / Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência (SNPD). Brasília: SDH/PR – SNP – Conade, 2013.

BRASIL. Ministério da Ciência Tecnologia e Inovação - programa nacional de inclusão digital. Disponível em: <<http://www.mct.gov.br/index.php/content/view/77601.html>>. Acesso em: 3 fev. 2014.

BRASIL. Portal de Governo Eletrônico do Brasil. 2014. Disponível em: <<https://www.governoeletronico.gov.br/acoes-e-projetos/inclusao-digital>>. Acesso em: 3 fev. 2014.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. DECRETO N. 3.956, DE 8 DE OUTUBRO DE 2001. Promulga a Convenção Interamericana para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Pessoas Portadoras de Deficiência. 2001. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/2001/D3956.html](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2001/D3956.html)>. Acesso em: 3 fev. 2014.

CAPRON, H. L.; JOHNSON, J. A. *Introdução à informática*. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

FEDELI, Ricardo Daniel; POLLONI, Enrico Giulio Franco; PERES, Fernando Eduardo. *Introdução à Ciência da Computação*. São Paulo: Thomson, 2003.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HADDAD, Alexandria. *Aprenda em 24 horas Microsoft PowerPoint 2000*. Rio de Janeiro: Campus, 1999. (Coleção Aprenda)

JOYCE, Jerry. *Microsoft Word sem mistério*. São Paulo: Berkeley, 2002.

MORAIS, Carlos Eduardo de. *Microsoft Word 2000: passo a passo*. Goiânia: Terra, 2000.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 2002.

PERRY, Greg M. *Aprenda em 24 horas Microsoft Office XP*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

SANTOS JUNIOR, Mozart Jesus Fialho dos. *Microsoft PowerPoint 2000: básico: passo a passo*. Goiânia: Terra, 2004.

SILVA, Mário Gomes da. *Informática: terminologia básica Windows XP, Word XP, Excel XP*. São Paulo: Érica, 2002.

VERRONE, Antonio. *Dicas, truques e macros para o Excel XP*. Florianópolis: Visual Books, 2003.