

ADAPTAÇÃO DE RECURSOS E ESTRATÉGIAS PARA PROMOVER A AUTONOMIA DE UMA ESTUDANTE COM DEFICIÊNCIA MÚLTIPLA NO JOGO DE MEMÓRIA

Isabela Teixeira Coelho¹; Amália Rebouças de Paiva e Oliveria²; Manoel Osmar Seabra Junior³
amaliareboucas@gmail.com

¹Licenciada em Educação Física Unesp Presidente Prudente; ²Centro de Educação Física e Esportes – Uel. ³ Departamento de Educação Física Unesp- Presidente Prudente.

Introdução

A tentativa de inclusão de pessoas com deficiência na sociedade é um tema muito discutido atualmente. Estima-se que existe aproximadamente um bilhão de pessoas com alguma deficiência segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2011). Ao longo dos anos, documentos como a Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994), impulsionou a luta por direito das pessoas com deficiência. Teixeira (2008, p.24) afirmou que esses documentos:

Nos direciona a promover de fato a equiparação de oportunidades, os sistemas de garantias legais e de políticas públicas das nações, devem prever ações intersetoriais que complementem e visem simultaneamente: a) à prevenção e ao tratamento médico para as causas e decorrências das deficiências; b) ao acesso a uma formação pessoal que prepare o indivíduo para sua sustentabilidade; c) à livre circulação e mobilidade das pessoas com deficiência; e d) ao seu acesso à educação (físico, linguístico e pedagógico).

Esse estudo investigou uma estudante com Deficiência Múltipla (DM), que é caracterizada como uma pessoa que possui mais de um tipo de deficiência (ZANATA; CARVALHO, 2009), neste caso específico, a estudante possui Paralisia Cerebral (PC) e Deficiência Intelectual (DI). Com a finalidade de esclarecer os termos, recorre-se a suas definições.

A DI é definida pela Associação Americana de Deficiência Intelectual e Desenvolvimento (2010) como um comprometimento no aspecto cognitivo, associado a dificuldade em pelo menos dois dos comportamentos adaptativos. Já a PC caracteriza-se por alterações de controle do tônus muscular e dos movimentos posturais, podendo causar uma disfunção do sistema nervoso central (SILVEIRA LEITE, PRADO 2004).

Os jogos são uma importante alternativa para promover estímulos que auxiliem no desenvolvimento das pessoas com deficiência, mesmo o jogo simples é capaz de proporcionar tais estímulos (SILVEIRA, 1999).

A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação de jogo (MOYLES, 2002). Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mechem com nossos impulsos. O Jogo utilizado no presente trabalho foi o Jogo da Memória manual e virtual. Trata-se de um jogo clássico com peças que apresentam figuras em forma de pares e, no início, todas as peças são expostas a mesa com suas figuras visíveis para que todos possam ver e depois são viradas para baixo, virasse as peças de duas em duas, quando iguais o participante deve recolhê-las, se diferentes, desvira-as e passa a vez para o outro participante até que as peças se acabem.

Entretanto, para ter acesso aos jogos convencionais e virtuais, muitas vezes são necessárias adaptações de estratégias de ensino e recursos pedagógicos. Ressalta-se então a definição de recurso pedagógico utilizado por Manzini e Deliberato (2010), na qual apresenta três componentes: 1) Ser concreto; 2) Ser manipulável; 3) Ter uma finalidade pedagógica. No que se refere à estratégia de ensino, Manzini definiu como uma ação realizada pelo professor, que em maior parte das vezes é acompanhada pelo recurso pedagógico com a finalidade de alcançar um objetivo.

Devem-se considerar ainda dois aspectos próprios da utilização de recursos pedagógicos adaptados: 1) O recurso só será adaptado quando houver reais necessidades e 2) A adaptação não é permanente. Em relação ao último aspecto, acredita-se que a adaptação de um recurso pedagógico nunca será permanente, pois, há necessidade de modificação contínua para atender aos objetivos. Mesmo no caso em que os recursos são permanentes, como alguns para comunicação alternativa, há necessidade de modificação contínua no repertório dos materiais, para atender aos diferentes ambientes sociais de que o aluno participa (DELIBERATO, 2007).

O jogo, ao ser adaptado à necessidade do aluno, tende a ser um intermediador na relação interpessoal com pessoas desprovidas de tais deficiências, gerando um conceito de quebra de paradigmas sem se levar em conta a questão da independência e estima. Tratando-se da inclusão de um aluno com deficiência, as adaptações podem ser em relação: ao material e sua organização da aula – tempo, espaço e recursos; ao programa – planejamento e atividades; à metodologia – estratégias e recursos e, aos conteúdos (BUENO; RESA, 1995 apud CIDADE; FREITAS, 2002).

Em relação a metodologia utilizada, é indispensável que o professor planeje mais de uma estratégia para a realização de uma única atividade (MANZINI, 2010). A estratégia não se resume a passos a serem seguidos exatamente como foram planejados, algo estático, pelo contrário, a estratégia é flexível e passível de ser modificada, caso o professor a identifique como não funcional para o aluno (MANZINI, 2010).

No caso específico dos alunos com PC, o professor, sem conhecimento específico na aplicação do recurso pedagógico e estratégias de ensino, pode ficar frustrado ao tentar trabalhar com eles e não conseguir fazê-lo adequadamente, pois, na maioria das vezes, como por exemplo tem suas potencialidades camufladas pelas limitações motoras. Desta forma, desde que as adaptações atendam às necessidades do aluno com PC, o uso de materiais adaptados é determinante para o seu aprendizado, podendo inclusive beneficiar qualquer outro aluno da sala (MANZINI, 2010; PELOSI, 2008).

Baseado nessa perspectiva surgiu a seguinte problemática que orientou a pesquisa: Quais adaptações necessárias em estratégias de ensino e recursos pedagógicos para promover a autonomia de uma pessoa com DM em jogos de memória?

Objetivo

Identificar as adaptações necessárias em estratégias de ensino e recursos pedagógicos que possibilitem a autonomia de uma pessoa com DM em jogos de memória.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa exploratória de cunho qualitativo. A pesquisa exploratória “busca apenas levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho” (SEVERINO, 2016, p.132). Já sua abordagem qualitativa é caracterizada por interpretar e compreender os dados de forma a relacioná-los com o meio no qual o sujeito está inserido (ALVES-MAZOTTI, 1991).

O estudo fez parte de um projeto chamado “Inovações em Tecnologia Assistiva por meio de *games*: trabalho colaborativo para ampliação do potencial de ação e interação de estudantes com PC.” Foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos com o protocolo de nº 55695116.10000.5402. A responsável pela participante autorizou sua participação na pesquisa por meio da assinatura de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), correspondente a Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS) e de um Termo de Fotografia e Filmagem.

A participante da pesquisa tem 25 anos, gênero feminino, foi diagnosticada com DM: PC e DI. A pesquisa ocorreu no Laboratório de Estudos e Pesquisa em Tecnologia Assistiva, Inclusão Escolar e Adaptação (LETAIA) no departamento de Educação Física da Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP, campus de Presidente Prudente, e dois encontros foram na casa da participante. Realizou-se uma intervenção semanal, num total de cinco sessões, com duração de quarenta e cinco minutos, em que foram trabalhados com seis jogos de memória (três manuais e três virtuais).

Procedimentos e instrumentos para coleta de dados

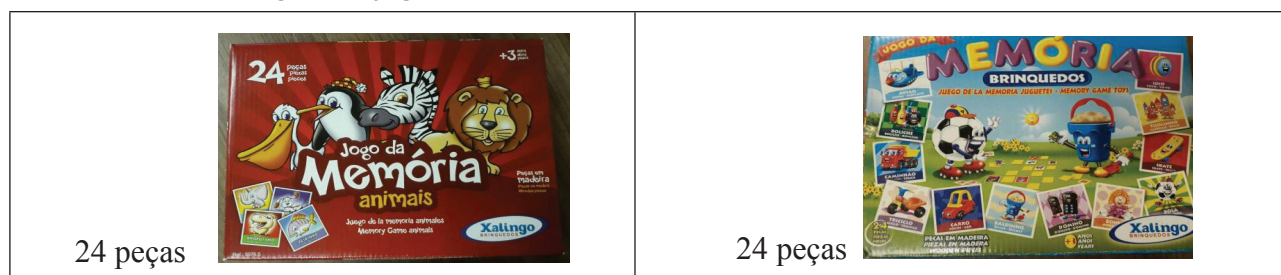
Optou-se por utilizar a técnica da observação participante em que os pesquisadores tem um grau de interação com os sujeitos ou situação estudada (ANDRÉ, 2009, p.28).

A videogravação foi utilizada pela possibilidade de registrar os dados de modo mais minucioso e que pudesse ser analisado, posteriormente, por mais de um pesquisador, afim de buscar maior fidedignidade (GARCE; DUARTE; EISENBERG, 2011). Assim como o diário de campo, para Oliveira (2014) é como se fosse a memória do pesquisador, em que ele pode acessar a qualquer momento.

Procedimento de coleta de dados

Foram selecionados dois jogos de memória convencionais (Figura 1), de 24 peças para realizar a primeira intervenção com a finalidade de verificar as dificuldades da participante. Após esse momento inicial foram confeccionados três jogos manuais (Figura 2), e escolhidos três jogos virtuais (Figura 2) para trabalhar os jogos de memória já com adaptações iniciais.

Figura 1 - Jogos de memória manuais utilizados na intervenção inicial.



Fonte: elaboração própria.

Figura 2. Jogos de memória manuais confeccionados e jogos de memória virtuais escolhidos, ambos, pelos pesquisadores.

JOGOS DE MEMÓRIA	QUANTIDADE DE PEÇAS
	8 PEÇAS
	10 PEÇAS
	12 PEÇAS
	6 PEÇAS
	8 PEÇAS
	16 PEÇAS VIRTUAIS

Fonte: elaboração própria.

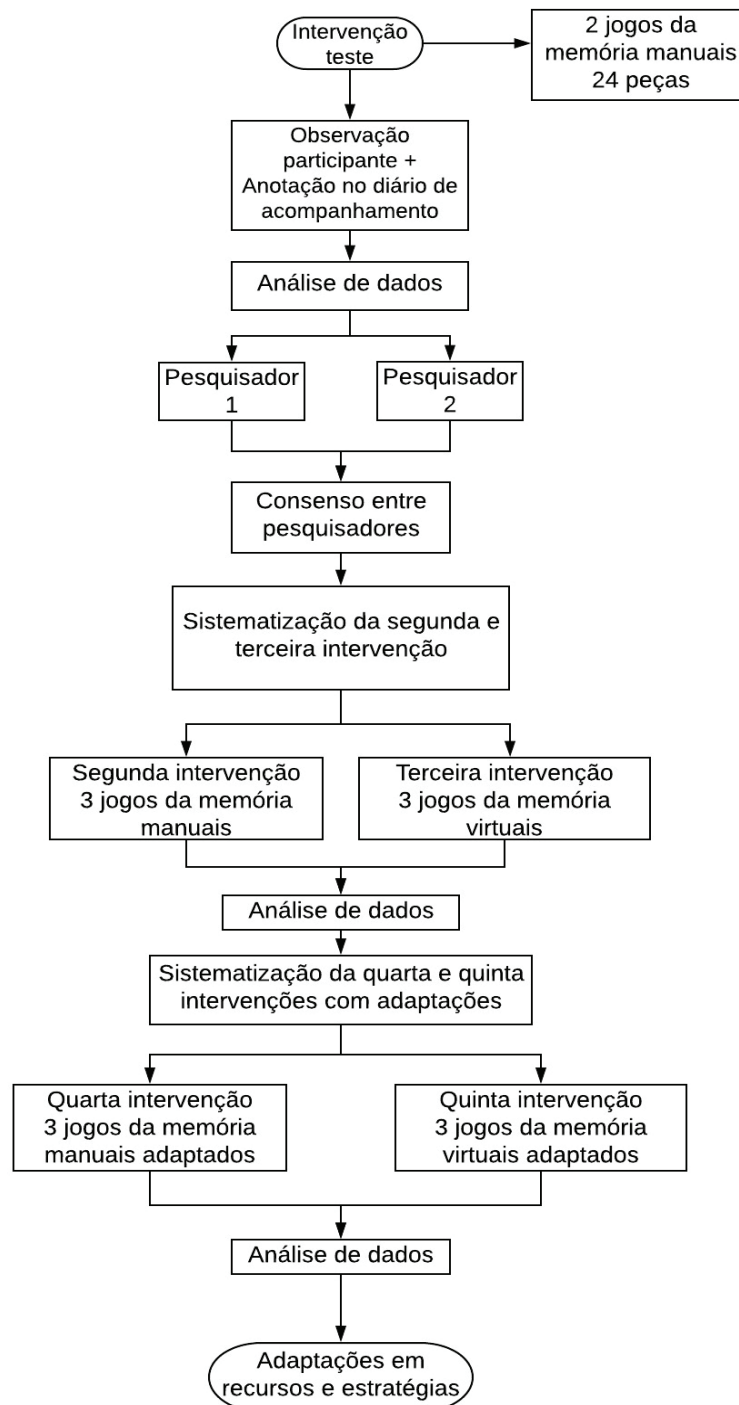
Nesse sentido as intervenções realizadas foram separadas em:

- Primeira etapa: intervenção teste (dois jogos de memória manuais de 24 peças);
- Segunda etapa: 2 intervenções (1 para os jogos de memória manuais confeccionados pelos pesquisadores com as devidas adaptações baseadas na intervenção teste; 1 para os jogos de memória virtuais sem adaptação);

- c) Terceira etapa: análise das informações dos vídeos e diário de campo;
d) Quarta etapa: 2 intervenções (1 para os jogos de memória manuais com outras adaptações;
1 para os jogos de memória virtuais com adaptação).

O fluxograma abaixo sintetizou todo o processo de coleta e análise de dados realizados pelos pesquisadores para promover a adaptação dos jogos de memória.

Figura 3 - Fluxograma para sistematizar a pesquisa.



Fonte: elaboração própria.

Análise de dados

Para o registro dos dados foi criado, pelos pesquisadores, um quadro com os níveis de dificuldade apresentados pelo participante no momento do jogo.

Figura 4. - Quadro de análise de dados

NÍVEL DE DIFICULDADE DA PARTICIPANTE	0	Não realiza o jogo
	1	Executa com assistência verbal e motor
	2	Executa com assistência verbal
	3	Executa com dificuldade, porém realiza sozinho.
	4	Executa com independência, sem dificuldades.

Fonte: elaboração própria.

A pontuação foi registrada pelos pesquisadores individualmente. Além desse registro, foi analisado o diário de campo e as vídeograções com a finalidade de elencar e descrever as adaptações realizadas em cada jogo e sua funcionalidade.

Resultados e discussão

Os resultados serão apresentados conforme as etapas da metodologia.

Primeira etapa: Foram utilizados dois jogos de memória manuais contendo 24 peças. A participante apresentava dificuldade em diferenciar as cores e figuras, além de haver muitas peças, por consequência, esquecia aonde o par de peças recém viradas se encontravam. Os pesquisadores observaram mais do que ajudaram, porém, em alguns momentos, a assistência verbal foi usada. Nível de dificuldade: nº 2 executa com assistência verbal.

Segunda etapa: Nesse momento, duas intervenções seguiram em jogo de memória manual e outra com jogo de memória virtual. Na primeira, foram utilizados 3 jogos de memória manual (8, 10 e 12 peças; frutas, formas geométricas e animais) confeccionados pelos pesquisadores diante das adaptações necessárias conforme a intervenção teste (peças maiores, figuras bem distintas – imagens da internet - e material foi caixa de papelão e papel contact para não rasgar). A participante ainda confundia dois pares do jogo de 8 e 12 peças, foi preciso lembrá-la que havia virado uma peça par com outra recém virada, assim continuava a jogar por “tentativa e erro”, não usava a memória para jogar; nível de dificuldade: nº 3 executa, porém sozinho. Na segunda, já com o jogo de memória virtual, também foram aplicados 3 jogos com figuras diferentes, peças entre 6, 8 e 16. Foi observado que a participante virava as peças rapidamente, sem olhar muito bem quais figuras eram apresentadas a ela; jogava com ansiedade e pressa. As adaptações, sem uma conversa prévia, seguiam com instrução verbal de como o jogo funcionava apenas e, de vez em quando, era lembrada da localização das peças por apontamento. Percebeu-se que ao receber ajuda verbal da irmã, a participante melhorou o desempenho de imediato, entretanto não se usou mais esse estímulo da irmã; nível de dificuldade: nº2 executa com assistência verbal.

Terceira etapa: Foram analisadas as videograções e o diário de campo para sistematizar as intervenções com as próximas adaptações. Para o jogo de memória manual, foi adaptado o recurso pedagógico, trocou-se as peças “amora” por “pera” e a “girafa” pelo “macaco”. No jogo de memória virtual, a adaptação foi na estratégia de ensino, pois não era possível modificar o jogo, o recurso, então poderiam

ser aplicados novas estratégias, como: dar dicas da localização das peças por apontamento e verbalmente para ajudar a participante a usufruir da habilidade de memorização e, conversar entre as tentativas, assim ela se sentiria mais a vontade com os pesquisadores e teria mais tempo para pensar a jogada.

Quarta etapa: Na intervenção com o jogo de memória manual, a participante apresentou um pouco mais de autonomia para jogar, achava “fácil”, contudo continuava-se com os estímulos verbais, como “boa!”, “você sabe onde está”, “que rápida!”. Nível de dificuldade: nº 3 executada com dificuldade, porém sozinho. Na última intervenção, com o jogo de memória virtual, percebeu-se um grande avanço após as adaptações das estratégias de ensino. A participante se sentiu mais segura, menos tímida com os pesquisadores e conseguiu utilizar a memória para recordar as peças. Nível de dificuldade: nº2 executada com assistência verbal.

Em todas as intervenções, foi observado que a maior dificuldade da participante era de lembrar onde estavam os pares. Por mais que ela virasse um “morango” e “abacaxi” e, em seguida, virasse outro “morango”, ela não recordava onde o par dele estava. A dificuldade em memorizar é uma das características apresentadas pela DI (SANTOS, 2012). Com a intenção de minimizar a dificuldade de memória da participante, foi oferecido o apoio verbal e apontamentos durante vários momentos, assim ela podia se orientar em relação ao posicionamento das peças.

Além disso, nas gravações, percebia-se a ansiedade da participante em acertar a jogada, pedia “desculpas” quando errava, entretanto era dito que não precisava falar isso, pois ela estava aprendendo a jogar. Ao ser perguntada sobre o que achava do jogo, dizia ser “fácil e legal”.

Uma das adaptações foi a do recurso pedagógico. As peças do jogo ficaram maiores, de material leve (o papelão) e revestido com papel contact transparente para que fosse manipulado sem medo de estragar a figura, pois, apesar da funcionalidade motora dos membros superiores da participante não serem tão afetados pela PC, ela manjava as peças um pouco “grosseiramente”. Liberman, Ponchillia e Ponchillia (2013) ressaltaram a importância de aumentar e/ou diminuir o tamanho de jogos ou de seus equipamentos uma vez que isso deve facilitar o ensino.

O jogo de memória virtual foi desafiador. A participante virava as peças sem olhar exatamente a figura, fazia a jogada pela “tentativa e erro”, não refletia sobre onde estaria o par da peça virada. Então pensou-se em modificar a estratégia de ensino para que ela pudesse se concentrar melhor, sentir-se à vontade com os pesquisadores e usar a memória para lembrar da localização das figuras; foram elas: conversar entre as jogadas, dar dicas sobre as peças e incentivar. O incentivo oferecido pelos pesquisadores pode ser concebido como o reforço positivo, que segundo Oliveira (2016) é importante como uma motivação extrínseca que estimula o aprendizado da pessoa com deficiência.

Na intervenção com as estratégias já adaptadas, percebeu-se uma grande mudança. Ela se sentiu mais desinibida, sem medo de errar, prestou mais atenção no jogo e, principalmente, utilizou a memória para jogar. Haidt (2003) apud Seabra Junior e Felício (2016, p.82), “o jogo serve como uma forma de interação da participante com o meio social, contribui também na ‘concepção de atitudes, respeito a regras, cooperação”.

Diversos estudos apontam a importância de se olhar para a estratégia de ensino e para o recurso pedagógico como ferramentas auxiliares para promover a aprendizagem da pessoa com deficiência (SEABRA JUNIOR 2008; OLIVEIRA 2016; OLIVEIRA, FAUSTINO E SEABRA JUNIOR 2013).

Nesse sentido, Silva e Pereira (2016, p.12) ao trabalharem com a adaptação de jogos de tabuleiro para a estimulação da memória voluntária em estudantes com Transtorno de déficit de atenção com hiperatividade (TDAH) ressaltam que:

[...] ainda que o recurso e suas adaptações forneçam competências para se realizar um trabalho significativo na vida do estudante, se o professor não pensar nas estratégias de forma abrangente, levando em consideração o ambiente, a faixa etária, os laços afetivos, o vínculo, a confiança, a interação, o apoio, a afirmação das destrezas e o respeito, provavelmente as regras terão seu sucesso comprometido.

Percebe-se que a pontuação atribuída pelos dois observadores (quadro 5), durante as intervenções mostram que ao utilizar os jogos convencionais de memória na intervenção I a aluna não conseguia executar o jogo, e com o decorrer das intervenções, bem como com as adaptações realizadas a aluna apresentou uma maior facilidade para jogar o jogo de memória. Por isso a importância de conhecer o público alvo para o qual as adaptações estão sendo realizadas, sempre caminhando de acordo com a necessidade do participante, não como uma maneira de “facilitar” a execução do jogo de memória, mas sim de promover a aprendizagem e a equiparação de oportunidades para estes alunos em direção a autonomia.

Conclusão

Esta pesquisa contribuiu para o meio acadêmico de forma a levantar informações para novas pesquisas sobre o tema. O jogo de memória, por mais simples que seja, contribuiu para que a participante desenvolvesse razoavelmente a habilidade de memorização e sentiu prazer em jogar. Contudo, para uma melhora a longo prazo, seria preciso mais intervenções direcionadas especificamente a habilidade de memorização, com diferentes estratégias e assim verificar novos resultados.

Conclui-se que pequenas adaptações como estratégias de dicas verbais, bem como, modificação das peças do jogo auxiliam na realização do jogo com maior autonomia por parte da estudante com DM. Explorar os recursos pedagógicos e as estratégias de ensino são fundamentais para favorecer o aprendizado do jogo da memória.

Referencias

AMERICAN ASSOCIATION ON INTELLECTUAL AND DEVELOPMENTAL DISABILITIES – AAIDD. **Intellectual disability**: definition, classification and systems of supports. 11th ed. Washington: AAIDD, 2010.

ALVES-MAZOTTI, A. J. **O planejamento de pesquisas qualitativas em educação**. Cadernos de pesquisa (Fundação Carlos Chagas. Impresso), São Paulo, v. 77, p. 53-61, mai., 1991. Disponível em: <<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/cp/article/view/1042/1050>>. Acesso em: 20 set. 2017.

ANDRÉ, M. E. D. A. **Etnografia da prática escolar**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 16 ed., 2009.

BRASIL, **Declaração de Salamanca e Linha de Ação sobre Necessidades Educativas Especiais**. Brasília: CORDE, p. 54, 1994.

FIORINI, M.L.S.; DELIBERATO, D.; MANZINI, E.J. **Estratégias de ensino para alunos deficientes visuais: a Proposta Curricular do Estado de São Paulo**. Motriz, Rio Claro, v. 19, n. 1, p. 62-73, jan./mar., 2013. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/74277/2-s2.0-84877324267.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

GARCEZ, A. M. ; DUARTE, R. ; EISENBERG, Z. Produção e análise de videograções em pesquisas qualitativas. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 37, n. 2, p. 249-261, mai./ago., 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v37n2/v37n2a03.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2017.

HAIDT, R. C. C. **Curso de didática geral**. São Paulo: Ática, 2003. Disponível em: <<http://www.fkb.br/biblioteca/livrosedf/Curso%20de%20Didatica%20Geral%20-%20Regina%20Celia%20C.%20Haydt.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2017.

JUSTO, M. R. ; CORRÊA, E. A. Proposta curricular do Estado de São Paulo: Educação Física escolar em questão. **EFDeportes.com** - Revista Digital, Buenos Aires, n. 166, p.1-1, 2012. Disponível em: <<http://ns.efdeportes.com/efd166/proposta-curricular-educacao-fisica-escolar.htm>>. Acesso em: 30 nov. 2017.

LEITE, Jaqueline; PRADO, Gilmar. Paralisia Cerebral — Aspectos Fisioterapêuticos e Clínicos. **Revista Neurociências**, [s.l.], v. 12, n. 01, p.41-45, mar. 2004. Revista Neurociencias. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4181/rnc.2004.12.41> Acesso: 29 de Janeiro de 2018

LIEBERMAN, L. ; PONCHILLA, P. E.; PONCHILLIA, S. V. **Physical education and sports for people with visual impariments and deafblindness: foundations and instruction**. New York: Afb Press; 2013. p. 396.

MANZINI, E. J. Recurso pedagógico adaptado e estratégias para o ensino de alunos com deficiência física In: MANZINI, E. J. ; FUJISAWA, D. S. **Jogos e recursos para comunicação e ensino na educação especial**. Marília: ABPEE, 2010. p.117-138.

MANZINI, E. J. Tecnologia assistiva: definição, descrição e aplicação. **Revista brasileira de educação especial**, Marília, v. 14, n. 3, p.511-512, set./dez., 2008. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/30116/S1413-65382008000300013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 27 nov. 2017.

MANZINI, E. J. ; DELIBERATO, D. **Portal de ajudas técnicas: equipamento e material pedagógico para educação** – recursos adaptados II. Brasília: ABPEE/MEC/SEESP, 2007.

MANZINI, E. J. ; DELIBERATO, D. Tecnologia assistiva: enfocando a educação. In: CAPELLINI, V. L. M. ; RODRIGUES, O. M. P. R. (Org.). **Praticas pedagógicas inclusivas: da criatividade à valorização das diferenças**. 1 ed. Bauru: UNESP/FC/MEC, 2010, v. 5, p. 183-219. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/41618?locale=pt_BR>. Acesso em: 30 nov. 2017.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, A. R. P. **Efeitos de um ensino de badminton em adolescentes com síndrome de down**. 2016. 111 f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) – Centro de educação e ciências humanas, Universidade Federal de São Carlos – UFSCAR, São Carlos, 2016.

OLIVEIRA, A. R. P. ; FAUSTINO, P. F. **Construir/ adaptar estratégias de ensino e recursos pedagógicos no processo de ensino: aprendizagem do badminton às crianças com deficiência intelectual**. 2013. 27 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Educação Física) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Presidente Prudente. 2013.

OLIVEIRA, A. R. P. ; FAUSTINO, P. F. ; SEABRA JUNIOR, M. O. Adaptações de estratégias e recursos como auxílio à prática do *badminton* às crianças com deficiência intelectual.

Revista Eletrônica Gestão & Saúde. Edição Especial Julho 2013. p. 600-611. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/rgs/article/view/13787/9721>>. Acesso em: 1 dez. 2017.

OLIVEIRA, R. C. M. (Entre)linhas de uma pesquisa: o diário de campo como dispositivo de (in) formação na/da abordagem (auto)biográfica. **Revista brasileira de educação de jovens e adultos**, v. 2, p. 69-87, 2014. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/educajovenseadultos/article/view/1059/730>>. Acesso em: 21 set. 2017.

PELOSI, M. B. A. **Inclusão e tecnologia assistiva**. 2008. 303 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

SANTOS, D. C. O. Potenciais dificuldades e facilidades na educação de alunos com deficiência intelectual. **Educação e pesquisa**, São Paulo, v.38, n.4, p.935-948, out/dez, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v38n4/10.pdf>> Acesso em: 30 nov. 2017.

SEABRA JUNIOR, M. O. **Estratégias de ensino e recursos pedagógicos para o ensino do aluno com deficiência visual na atividade física adaptada**. 2008. 128 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós Graduação em Educação, Unesp, Marília, 2008. Disponível em: < https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Educacao/Dissertacoes/junior_mos_dr_mar.pdf>. Acesso em: 15 out. 2017.

SEABRA JÚNIOR, M. O. ; MANZINI, E. J. **Recursos e estratégias para o ensino do aluno com deficiência visual na atividade física adaptada**. Marília: ABPEE, 2008.

SEVERINO, A.J. **Metodologia do trabalho científico**. 24 ed. São Paulo: Cortez, 2016. p. 317.

SILVA, M. O. **Protocolo para prescrição ou adaptação de recursos pedagógicos para alunos com paralisia cerebral**. 2010. 195 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências e Filosofia, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Marília. 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91191/silva_mo_me_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 30 nov. 2017.

SILVA, M. O. ; MANZINI, E. J. Desenvolvimento de instrumento para avaliação de alunos com paralisia cerebral para adaptação de recurso e planejamento de estratégias. In: Seminário Nacional de Pesquisa em Educação Especial, 2009, São Paulo. **Formação de professores em foco**. Marília: ABPEE, nov. , p. 1-12.

SILVA, P. R. S. ; PEREIRA, J. P. **Jogos de mesa/tabuleiro como recursos para estimulação da memória voluntária em estudantes com transtorno do déficit de atenção e hiperatividade**. 2016. 22 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Educação Física) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Presidente Prudente. 2016.

TEIXEIRA, V. P. P. **Acessibilidade como fator de equiparação de oportunidades para pessoas com deficiência na escola: análise de garantias legais em países da América Latina**. 2008. 122 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

ZANATA, E. M. ; CARVALHO, D. **Tecnologia assistiva e acessibilidade**. Brasília, 2009, p. 31.