

O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO EM TEMPOS DE PANDEMIA DO COVID 19

Paola Martins Bagueira Pinto Bandeira¹
Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa²

RESUMO

O presente artigo pretende discutir os impactos da Pandemia do Covid-19 na Educação Especial e Inclusiva. Em 11 de março a Organização Mundial de Saúde declarou à nível mundial, que se tratava de uma Pandemia do novo Coronavírus. Tal anúncio acarretou medidas sanitárias drásticas para conter a contaminação em massa, tais como: o isolamento social e o fechamento do comércio, indústrias e as escolas. Da noite para o dia, as aulas presenciais foram suspensas. Discorreremos as ações empreendidas no município de Niterói, local no qual é realizado este estudo. As escolas criaram mecanismos para possibilitar o estabelecimento de vínculos com o espaço escolar, bem como com a construção do conhecimento. Frente a este cenário adverso e de muitos desafios, surge a pergunta e reflexão: Como fica a situação dos alunos em situação de inclusão, principalmente dos que não tem acesso às mídias e a internet? De que forma receberão o Atendimento Educacional Especializado a que têm direito? A idade do aluno investigado é de 9 anos completos. A metodologia utilizada é o estudo de caso e os dados coletados foram analisados sob uma abordagem quali-quantitativa. O resultado do trabalho descreve os objetivos alcançados pelo discente em questão, bem como as habilidades e competências desenvolvidas por meio de jogos e materiais adaptados. A investigação abrange a área de estudo da Educação Especial e inclusiva, e o Atendimento Educacional Especializado em tempos de ensino remoto.

Palavras-chave: Atendimento Educacional Especializado, Deficiência Auditiva, Jogos e materiais adaptados.

ABSTRACT

This article intends to discuss the impacts of the Covid-19 Pandemic on Special and Inclusive Education. On March 11, the World Health Organization declared worldwide that it was a pandemic of the new Coronavirus. Such an announcement entailed drastic sanitary measures to contain the mass contamination, such as: social isolation, and the closing of commerce, industries, and schools. Overnight, in-person classes were suspended. We will discuss the actions undertaken in the city of Niterói, where this study is carried out. Schools created mechanisms to enable the establishment of links with the school space, as well as with the construction of knowledge. Faced with this adverse scenario and many challenges, the question and reflection arise: How is the situation of students in a situation of inclusion, especially those who do not have access to the media and the internet? How will they receive the Specialized Educational Services they are entitled to? The age of the investigated student is 9 full years. The methodology used is the case study and the collected data were analyzed in a quali-quantitative approach. The result of the work describes the objectives achieved by the student in

¹ Mestre em Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal Fluminense; Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, paola.bandeira@yahoo.com.br ;

² Professora Orientadora: Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, smpedrosa@gmail.com

question, as well as the skills and competences developed through adapted games and materials. The investigation covers the area of study of special and inclusive education, and the Specialized Educational Service in times of remote education.

Keywords: Specialized Educational Service, Hearing Impairment, Adapted Materials and Games.

INTRODUÇÃO

O ano de 2019 marcou a História da Humanidade; um novo vírus abalou todo o planeta, ceifando milhões de vidas. Este triste fato foi anunciado pela Organização Mundial de Saúde, em 11 de março de 2020, cuja situação é classificada, oficialmente, como uma pandemia³, devido a disseminação geográfica extremamente rápida do novo Coronavírus.

A pandemia do novo Coronavírus provocou grandes impactos nas vidas dos indivíduos no mundo inteiro.

Nesse triste cenário mundial, o Brasil também foi atingido pela pandemia. Num país de dimensões continentais, de norte a sul o Coronavírus acarretou consequências e sequelas em vários setores: Saúde, Economia e a Educação. As indústrias pararam, o comércio ficou fechado, as escolas também. Lockdown, isolamento social e medidas preventivas no combate à pandemia permearam nossas vidas do ano de 2020 até a presente data. Lamentavelmente, o número de óbitos em todo o país foi atingindo, uma progressão crescente.

Por se tratar de uma situação pandêmica mundial, Niterói também foi afetada em amplo sentido pelos efeitos do Covid- 19. Neste trabalho apresentamos reflexões iniciais sob os impactos da pandemia, a partir de um estudo de caso na educação pública do Município de Niterói no Estado do Rio de Janeiro.

OS IMPACTOS DA PANDEMIA DO COVID 19 NA EDUCAÇÃO

Face a este cenário pandêmico, impossibilitada de realizar suas aulas presencialmente, a escola criou mecanismos para possibilitar o estabelecimento de laços com o espaço escolar, por meio de aulas on-line e encontros entre a equipe de Educação Especial e Inclusiva com os

³ ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS), Organização Pan-americana da saúde (OPAS). **Folha informativa - COVID-19** (doença causada pelo novo coronavírus) 2020 abr Disponível em: https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=6101:covid19&Itemid=875. Acesso em: 17 abr. 2020.

alunos em situação de inclusão. Além do encaminhamento de atividades adaptadas ao longo do ano letivo, pautadas no planejamento e no trabalho desenvolvido pelos professores.

REFERENCIAL TEÓRICO

De uma forma repentina, frente a imposição da crise sanitária de caráter mundial, a Educação mudou totalmente sua forma de ensino. Antes, o que era comum e normal, por exemplo, os estudantes indo para a escola, brincando no recreio, ficou suspenso.

No período de isolamento social, a única opção para dar continuidade ao processo de ensino-aprendizagem foi a modalidade de ensino remoto, fato esse, que rompeu todos os paradigmas em Educação. Os professores buscaram novas práticas pedagógicas aliadas à tecnologia para dar continuidade as aulas, bem como o ano letivo.

Ainda que a tecnologia tenha sido fundamental para a retomada do processo educativo, infelizmente muitos estudantes não conseguiram participar das aulas on-line pois lhes faltava o acesso à internet. Assim, razões econômicas e falta de investimento do poder público no suporte tecnológico aos estudantes; em decorrência da pandemia, muitos discentes ficaram sem possibilidades de acompanhar as atividades escolares.

Como solucionar esta questão e minimizar os impactos da pandemia na Educação? Em particular, como resolver a situação dos alunos em situação de inclusão, legalmente amparados, que recebem Atendimento Educacional Especializado?

O Atendimento Educacional Especializado - AEE tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas. (BRASIL, 2009).

O público-alvo da Educação Especial e Inclusiva é definido pelas Diretrizes Operacionais da Educação Especial para o Atendimento Educacional Especializado na Educação básica, (BRASIL, 2009).

Considera-se público-alvo do AEE:

- a) 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;
- b) Alunos com transtornos globais do desenvolvimento;
- c) Alunos com altas habilidades/superdotação.

LOCALIZAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA OBJETO DA PESQUISA

A Escola Municipal Lúcia Maria Silveira da Rocha situa-se no bairro de Jurujuba, estando localizada numa península cercada pelas águas oceânicas e da própria baía de Guanabara. As atividades pesqueiras são o ponto forte da economia do local.

No que tange ao Índice de Desenvolvimento da Escola Básica (IDEB) sua avaliação é 5,0, sendo que a meta do Plano de Desenvolvimento da Escola, traçada pelo Ministério da Educação, é atingir um IDEB igual a 6,0 até 2021.

METODOLOGIA DE COLETA DE DADOS E ANÁLISE DE DADOS

O estudo de caso é um método de pesquisa que utiliza, geralmente, dados qualitativos, coletados a partir de eventos reais, com o objetivo de explicar, explorar ou descrever fenômenos atuais inseridos em seu próprio contexto. Caracteriza-se por ser um estudo detalhado e exaustivo de poucos, ou mesmo de um único objeto, fornecendo conhecimentos profundos (EISENHARDT, 1989; YIN, 2009).

O presente trabalho apresenta uma abordagem quali-quantitativa, que enfatiza a objetividade na coleta e análise dos dados, e recorre à linguagem matemática para descrever as causas de fenômenos e as relações entre as variáveis.

Para a análise dos dados quantitativos será utilizada a análise estatística descritiva e para os dados qualitativos, o aporte teórico de: Goldenberg (1997); Deslauriers (1991) e Fonseca (2002).

O trabalho pedagógico voltado para o público-alvo da Educação Especial e Inclusiva foi organizado na plataforma digital Niterói em Rede, com os professores regentes e especializados por meio das aulas síncronas e assíncronas, como também no envio de atividades pedagógicas disponibilizadas nas redes sociais, e nas apostilas impressas.

Para os alunos em situação de inclusão, que não conseguiram o acesso a plataforma Niterói em Rede, foram elaborados kits, contendo atividades adaptadas, jogos adaptados, materiais adaptados e de Tecnologia Assistiva, numa perspectiva de aprendizado lúdico.

CARACTERIZAÇÃO DO ALUNO/OBJETO DE ESTUDO:

Aluno: “J” - idade: 9 anos

Ano de Escolaridade: GR4A /EFI Turno: manhã Laudo/ quadro: Deficiência Auditiva

FUNCIONALIDADE: Tendo-se como base nas observações durante as aulas presenciais até 12 de março de 2020; o aluno possui autonomia na sua atividade de vida diária. Necessita de acompanhamento em seu desenvolvimento pedagógico, devido a sua perda auditiva. Comunica-se bem. Tem uma boa relação com as professoras e os colegas.

Iniciamos o primeiro semestre letivo de 2021, com a postagem de atividades inclusivas no Facebook da Escola, atividades e jogos adaptados especialmente elaborados para o aluno, e os entregue à família nos meses de março/abril, maio, junho de 2021; e na Plataforma Niterói em Rede, nas postagens de atividades adaptadas para o aluno.

O planejamento é feito em parceria com o professor regente, adaptando os conteúdos curriculares planejados para o grupo de referência, respeitando-se as demandas e especificidades do aluno em questão.

As atividades enviadas:

✓ Via Facebook; ✓ Atividades adaptadas via Plataforma Niterói em Rede, ✓ Atividades impressas, jogos e materiais adaptados entregues à família.

DESCRIÇÃO DO PORTFOLIO DO ALUNO: ATIVIDADES, MATERIAIS ADAPTADOS E JOGOS IMPRESSOS - MARÇO/ABRIL 2021

DATA	ATIVIDADE	OBJETIVO	DEVOLUTIVA	OBSERVAÇÕES
08.04	Carimbos	Desenvolver a criatividade e a imaginação; estimular a coordenação motora; atrair e desenvolver a concentração e a atenção da criança; desenvolver e auxiliar no processo de alfabetização, experimentação de materiais, identificação das cores e forma. Conhecer Giuseppe	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno.	-

		Arcimboldo e uma de suas obras.		
08.04	Jogo de Matemática pipoca	Estimular a aprendizagem da Matemática através do jogo, que despertará o interesse e gosto pela Matemática. O jogo de Matemática também estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, os cálculos mentais, a atenção e a concentração.	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno.	Vide registro fotográfico do aluno
08.04	Brincando com as compras	Vivenciar situações de compra e venda utilizando o dinheiro; reconhecer os preços dos produtos comprados no supermercado; Uso e função do dinheiro na sociedade; Contagem de cédulas a partir do valor que possuem; explorar as noções de adição e de subtração; identificar a função do dinheiro nas compras diárias.	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno.	
08.04	Jogo da velha dos animais	Estimular o raciocínio rápido, estratégia de jogabilidade, paciência, lidar com a frustração, atenção e concentração.	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno.	Vide registro fotográfico do aluno
08.04	Trilha da Alimentação Saudável	Definir uma alimentação saudável, como sendo aquela balanceada e diversificada; criar a possibilidade de os alunos perceberem a necessidade de diversos nutrientes para o bom	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno.	

		desenvolvimento do organismo; incentivar o consumo de frutas, verduras e legumes; conscientizar sobre o consumo abusivo de refrigerantes, balas e frituras;		
08.04	“Cultivo de feijão”	Desenvolver a sequência temporal, levar o aluno ao conhecimento do cultivo através da atividade prática da plantação de grãos de feijão, despertar o interesse pelo cuidar.	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno.	Vide registro fotográfico do aluno
08.04	Porco espinho com canudos	Desenvolver a coordenação motora; a concentração; estimular o raciocínio estimular a autoconfiança e a observação.	A responsável recebe os jogos e realiza as propostas com o aluno	Vide registro fotográfico do aluno.

AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

“J” comunica-se bem, de maneira articulada, mas, fala muito baixo, demonstrando timidez. Do ponto de vista pedagógico, o seu processo de aquisição de leitura e escrita ainda está em desenvolvimento.

Reconhece algumas palavras, necessitando deste modo do recurso do alfabeto móvel e da intervenção por parte das professoras regente e de apoio. Ainda no que tange a escrita, escreve o primeiro nome, mas ainda não escreve seu nome completo.

Compreende o processo das operações fundamentais (adição e subtração, multiplicação), resolve problemas matemáticos simples e tem um bom raciocínio lógico-matemático.

No período em que o aluno não conseguiu acessar a referida plataforma, ele recebeu kits com diversas atividades concretas; tais como: jogos matemáticos, jogos de palavras, jogos de percepção visual, jogos para o desenvolvimento da linguagem e da coordenação motora, bem como são postadas atividades complementares para o aluno por meio da Plataforma Niterói em Rede.

O discente somente acessou algumas vezes a Plataforma Niterói em Rede, por apresentar problemas na internet, e por não conseguir ouvir o que os professores e colegas falavam na hora da transmissão. Portanto, não conseguindo dar sequência às aulas e aos conteúdos e atividades trabalhadas.

Segundo Almeida e Silva (2011, p. 8) “compreendemos o conceito de currículo como uma construção social. Que se desenvolve em ato no âmbito da interação dialógica entre escola, vida, conhecimento e cultura, e produz percursos diversificados.”

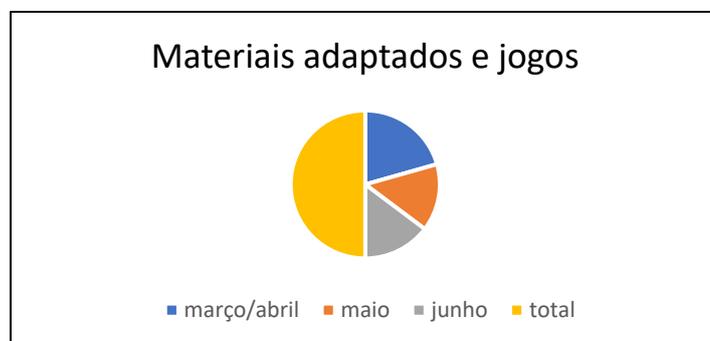
Nesta perspectiva, segundo Carvalho e Ferreira (2018), a expressão de uso recente na literatura, inclusão tecnológica, vem sendo empregada com três significados distintos: 1- em referências a políticas, ações e discursos em torno do acesso a tecnologias de informação e comunicação (TIC), 2- como sinônimo de inclusão digital, 3- em relação ao processo de apropriação ou integração de artefatos tecnológicos por indivíduos e grupos.

Nesse sentido, de acordo com as autoras, as TIC não seriam algo externo a ser introduzido ou integrado, pois estão imbricados de modo complexo nos processos sociais.

De acordo com o modelo Four in Balance, é necessário que os 4 eixos estejam em equilíbrio indicados pela imbricação entre eles, tais como: visão, formação de professores e gestores, recursos educacionais digitais e infraestrutura.

Nesse caso em questão, percebe-se que os eixos descritos no modelo Four in Balance, não estão em equilíbrio e não há articulação entre eles, pois que, o aluno não tem acessibilidade a rede de internet, inpedindo-o a ser contemplado com o ensino remoto.

Tendo em vista as barreiras encontradas por “J” para dar prosseguimento a sua vida escolar, durante o 1º trimestre de 2021, foram produzidos especialmente para ele, um total de 17 jogos e materiais adaptados. Deste modo, de forma lúdica, o aluno pode desenvolver seu aprendizado sob vários aspectos.



Fonte: As autoras

O discente “J”, além de ter dificuldades com relação ao acesso a Plataforma Niterói em rede, ainda enfrenta um segundo problema. Nas poucas vezes em que teve acesso à plataforma, em decorrência de sua própria deficiência auditiva, não conseguiu ouvir com nitidez as aulas on-line.

Ocorre que, por ser uma transmissão via internet e via satélite, há um *delay* entre o que se fala e o que se ouve, ou seja, entre o transmissor e o receptor (ouvinte).

Delay é o termo técnico usado para **calcular o tempo** de processamento dos equipamentos de captura de áudio/vídeo até o ouvinte. Esse processamento e o envio dos dados geram atrasos de segundos que são denominados: **Delay ou atraso de transmissão**. (BRASILSTREAM).

A família preocupada e interessada com a continuidade da aprendizagem do aluno, comparece à escola mensalmente, para a retirada do kit, contendo as atividades impressas/jogos, realizando-as ao longo do mês com “J”.

Percebe-se por meio do registro fotográfico, realizado pela família do aluno, que “J” está realizando os jogos e atividades encaminhadas pelo professor de apoio educacional especializado, dentre elas: porco-espinho, jogo matemático pipoca, jogo da velha animais.

“J” demonstra alegria em realizar os jogos propostos, fazendo inclusive, um sinal com a mão de positivo.

FOTO 1



FOTO 2



FOTO 3



Fotos nº 1 e nº 2: “J” realizando as propostas e jogos em casa e com a sua irmã.

Foto nº 3: Registro do cultivo de feijão de “J”

Registro fotográfico do aluno sobre a atividade: Cultivo do Feijão

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe ao professor em conjunto com a equipe gestora da escola, sempre buscar alternativas que viabilizem o processo ensino-aprendizagem.

A pandemia do Coronavírus, o isolamento social e o fechamento das escolas, impulsionaram os professores a olharem para dentro de si próprio e para suas casas e buscarem alternativas de trabalho pedagógico, por meio de materiais simples e de sucata, muitas vezes deixados de lado e sem a devida importância e utilidade.

Por meio do material reciclável e de sucata, o professor de apoio educacional especializado viabilizou a elaboração e construção de propostas pedagógicas motivadoras que incentivassem os alunos em situação de inclusão a desenvolver suas habilidades e competências, estimulando o pensamento, a linguagem, a atenção, concentração, percepção visual, consciência fonológica e a criatividade por meio de atividades lúdicas e prazerosas. Sob esse viés, o professor não somente promoveu a aprendizagem do aluno, como também resgatou a importância dos jogos e da ludicidade nas práticas pedagógicas.

Nessa perspectiva, para Smole (2007), o jogo na escola foi muitas vezes negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas como um passatempo. Diante dessa afirmação, Grando (2004), reforça a questão de que a escola esteja atenta à importância do processo imaginativo e abstrato, propiciando situações de ensino que possibilitem aos seus alunos percorrerem este caminho, valorizando a utilização dos jogos nas atividades escolares. Segundo Smole (2007), em seus estudos destaca-se o jogo como um ato sério nas aulas de matemática.

O uso do jogo implica numa mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem que permite alterar o modelo tradicional de ensino, que muitas vezes tem no livro e em exercícios padronizados seu principal recurso didático. (SMOLE, 2007, p.22)

Grassi (2008, p. 75) afirma que:

[...] para Piaget, há uma estreita relação entre jogos e a construção da inteligência. O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar.

Diante do exposto, concluímos que os jogos e materiais adaptados propostos, a partir de uma situação emergencial, revelaram-se como uma estratégia pedagógica que vai ao encontro às inúmeras necessidades que a escola contemporânea requer, tais como uma

reformulação da prática docente, incentivo à autonomia do aluno, promover por meio dos desafios dos jogos e dos materiais adaptados, o desenvolvimento das funções cognitivas, fortalecer aspectos emocionais, como por exemplo a autoestima e a confiança em si mesmo, além do desenvolvimento de habilidades sociais.

Observando-se o conceito de que “Inclusão digital é o nome dado ao processo de democratização do acesso às tecnologias da informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação.” (BARRETO, 2015, p. 324), face ao caso exposto, conclui-se que o aluno objeto de estudo, não foi incluído nesta perspectiva.

Logo, urge o investimento em políticas públicas que contemplem a meta 4 do Plano Nacional de Educação: criação de plataformas adaptativas e recursos de acessibilidade virtual reconhecendo as necessidades personalizadas de cada um (BRASIL, 2014).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. E. B. de; SILVA, M. G. M. da. Currículo, Tecnologia e Cultura Digital: Espaços e tempos de web currículo. **Revista e-curriculum**, São Paulo, v.7 n.1 Abril/2011. Disponível em: <http://files.educacao-e-tics.webnode.com/200000027-5e5c85f536/Curr%C3%ADculo%20tecnologia%20%20ALMEIDA.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2021.

BARRETO, R.G. Discursos sobre a inclusão digital. **Revista eletrônica PUCRS**.2015 Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/>. Acesso em: 23 jul. 2021.

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 4, de 2 de outubro de 2009 - Institui **Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica**, modalidade Educação Especial. Brasília, 2009. Disponível em http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf. Acesso em: 14 jun. 2020.

_____. Plano Nacional de Educação. Ministério da Educação / Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino (MEC/ SASE). **Planejando a próxima década** – Conhecendo as 20 metas do Plano Nacional de Educação. 2014. Disponível em: http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf. Acesso em: 20 jul. 2021.

DESLAURIERS J. P. **Recherche qualitative: guide pratique**. Québec (Ca): McGrawHill, Éditeurs, 1991.

EISENHARDT, K. M. Building Theories from Case Study Research. **The Academy of Management Review**. v. 14, n. 4, p. 532-550, 1989.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia de Pesquisa Científica**. Apostila. Fortaleza, UEC, 2002.

GOLDENBERG, P.; MARSIGLIA, R. M. G.; GOMES, A.M.H. (Orgs.). **O clássico e o novo: tendências, objetos e abordagens em ciências sociais e saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2003. P.117-42.

GRANDO, R.G. **O jogo e a Matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.

GRASSI, T. M.. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2º ed. Curitiba: Ibpx, 2008

IBGE, 1959; Abreu, A. **Enciclopédia dos Municípios Brasileiros – Volume XXII; “Municípios e Topônimos Fluminenses –Histórico e Memória”**, Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 1994. Disponível em:www.niteroivirtual.com.br. Acesso em: 2 jun. 2020.

MILL, D. (org). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. In. Inclusão Tecnológica Jaciara Carvalho e Giselle Martins dos Santos Ferreira. p. 336-339. Campinas, SP: Papirus, 2018.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS), Organização Pan-americana da saúde (OPAS). **Folha informativa - COVID-19** (doença causada pelo novo coronavírus) 2020 abr Disponível em:

https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=6101:covid19&Itemid=875. Acesso em: 17 abr. 2020.

SMOLE. K. S.**Jogos matemáticos de 1º ao 5º ano**. Porto Alegre. Artemd. 2007.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **Coronavirus disease 2019 (COVID-19)**. Situation Report. 88 Genebra: WHO; 2020.

YIN. R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.