

METODOLOGIAS PEDAGÓGICAS E A INCLUSÃO: PONTES PARA O APRENDIZADO E A INTEGRAÇÃO EM SALA DE AULA

PEDAGOGICAL METHODOLOGIES AND INCLUSION: BRIDGES TO LEARNING AND INTEGRATION IN THE CLASSROOM

João Pontes Gomes Júnior

Docente do Colégio Municipal Clovis Guerra

E-mail: joapontesjr2013@gmail.com

Resumo

O presente trabalho trata do desenvolvimento de metodologias que auxiliam no processo de inclusão infanto-juvenil em sala de aula, trazendo desde seus ideais teóricos a seus resultados com a aplicação na prática. Nesse sentido, adotou-se como objetivo, experimentar resultados práticos de inclusão e desenvolvimento de conhecimento através da criação e aplicação de atividade intitulada como “caça ao tesouro”. Para a construção dessa atividade, foi utilizado as metodologias de desenho universal, as metodologias ativas, e a gamificação no ensino, sendo escolhidas pela sua pluralidade no ensino. A atividade foi bem sucedida, tendo gerado entusiasmo e concentração em sua realização, além de ter resultado na inclusão através da cooperação entre diferentes estudantes, incluindo aqueles que possuem alguma deficiência. Portanto, esse tipo de proposta pedagógica deve ser cada vez mais utilizado e estimulado no país, pois somente com atualização das metodologias de ensino se poderá ter sucesso na demanda de inclusão.

Palavras chave: inclusão; metodologias ativas; desenho universal; ensino de geografia.

Abstract

The present work deals with the development of methodologies that help in the process of inclusion of children and youth in the classroom, bringing from its theoretical ideals to its results with practical application. In this sense, it was adopted as an objective, to experience practical results of inclusion and development of knowledge through the creation and application of activity entitled as "treasure hunt". For the construction of this activity, universal design methodologies, active methodologies, and gamification in teaching were used, being chosen for their plurality in teaching. The activity was successful, having generated enthusiasm and concentration in its realization, in addition to having resulted in inclusion through cooperation between different students, including those who have a disability. Therefore, this type of pedagogical proposal should be increasingly used and

encouraged in the country, because only by updating teaching methodologies can success be achieved in the demand for inclusion.

Key words: inclusion; active methodologies; universal design; geography teaching.

INTRODUÇÃO

Ao se tratar de educação inclusiva, vale lembrar primeiramente, que se trata de um tema que vem ganhando força e projeção apenas recentemente, tendo em vista que a lei brasileira por meio da constituição federal de 1988 passa a detalhar em seu artigo 206 inciso I, a igualdade de condições para o acesso e a permanência na escola e no artigo 208 inciso III, o dever do estado relativo ao atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente, na rede regular de ensino (BRASIL, 1988). Desde então, somado esse entendimento com políticas públicas de inclusão, com a lei nº 13.146 (BRASIL, 2015), os professores têm se deparado com essa demanda e encarado o desafio da inclusão social e de aprendizado em suas salas de aulas, mesmo quando não se tem todo o aparato necessário para tal.

Dessa forma, é notável como o número de matrículas das crianças com deficiência, cresce de forma exponencial. Segundo números do Ministério da Educação, estavam matriculados no ensino regular em 1998 apenas 200 mil crianças com necessidades especiais no país, em 2014 o número já era de 700 mil e posteriormente em 2018 chegou a 1,18 milhões de estudantes.

É sabido que vivemos em uma sociedade muito pouco inclusiva, tendo passado a maior parte de sua história até então, não só excluindo como também perseguindo as minorias. O livro IV de “A república”, de Platão, escrito por volta do ano 380 a.C, declara: “Pegarão então os filhos dos homens superiores, e levá-los-ão para o aprisco, para junto de amas que moram à parte num bairro da cidade; os dos homens inferiores, e qualquer dos outros que seja disforme, escondê-los-ão num lugar interdito e oculto, como convém” (GUGEL, 2007, p. 63).

Deve-se justamente à educação, por meio de seus pensadores e pesquisadores, a evolução do tema, tendo em vista que a inclusão não se trata apenas de um ato de sensibilidade com o próximo, mas também de inteligência social e econômica, tendo em vista, que o indivíduo que no passado estaria segregado e conseqüentemente improdutivo, estará agora sendo preparado para contribuir com a mão de obra do país e participando diretamente da sua força de capital.

Cabe ressaltar que, a exclusão em sala de aula não se refere somente a pessoas com deficiência, mas também a alunos que por motivos diversos não se adaptaram a uma metodologia de ensino, por exemplo, sendo infelizmente uma situação comum no cotidiano das escolas. A teoria das múltiplas inteligências desenvolvida sob a liderança do psicólogo Howard Gardner trata justamente dessa variedade de habilidades cognitivas e como o ser humano pode se relacionar com o conhecimento por meio de diferentes abordagens

A teoria das inteligências múltiplas, por outro lado, pluraliza o conceito tradicional. Uma inteligência implica na capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que são importantes num determinado ambiente ou comunidade cultural. A capacidade de resolver problemas permite à pessoa abordar uma situação em que um objetivo deve ser atingido e localizar a rota

adequada para esse objetivo. A criação de um produto cultural é crucial nessa função, na medida em que captura e transmite o conhecimento ou expressa as opiniões ou os sentimentos da pessoa. Os problemas a serem resolvidos variam desde teorias científicas até composições musicais para campanhas políticas de sucesso. (GARDNER, 1995, p. 21).

Dessa forma, quando se entende que o ser humano tem essa ampla variedade de desenvolvimento intelectual, perde-se o sentido para a educação o foco em modelos de ensino padronizados e engessados, pois estes geram pouco ou nenhum valor para muitos estudantes do ensino regular.

Modelos teóricos

Para adquirir embasamento teórico na criação do projeto a que esse trabalho se propõe apresentar, foi realizada pesquisas sobre metodologias atualizadas de ensino. Abordaremos então a seguir, acerca das metodologias ativas, desenho universal e a gamificação no ensino prático, sendo todas essas a base do desenvolvimento das atividades em sala de aula aqui descritas.

Quando se parte para a visão teórica dessa inclusão no dia a dia de sala de aula, é interessante notar como os sentidos se relacionam com o processo de aprendizagem, comumente focado no estímulo audiovisual padronizado. Contudo é necessário ampliar o repertório, oferecendo aos alunos mais formas de se conectar ao conhecimento, facilitando o caminho para que a individualidade de cada um encontre o melhor meio para tal.

A partir disso, surge então a concepção da ferramenta pedagógica conhecida como “Desenho Universal” que se trata do uso de produtos, ambientes, programas e serviços que sirva para que todas as pessoas possam se relacionar ao conhecimento em conjunto, sem necessidade de adaptação de material para pessoas específicas. No entanto, tal modelo não exclui ajudas técnicas a pessoas com deficiência, aplicadas geralmente no contraturno ao ensino regular.

O desenho universal na aprendizagem, foi desenvolvido nos Estados Unidos da América por um grupo de professores de Harvard liderados pelo Dr. David H. Rose, Co-fundador e Diretor Educacional do Center for Applied Special Technology (CAST). Desde então, o modelo vem sendo usado e adaptado em todo o mundo, no Brasil. Carla Mouch (2020), especialista em psicopedagogia brasileira, resume os princípios do desenho universal para aprendizagem da seguinte forma:

1. **Equiparação nas possibilidades de uso** – disponibilidade de um conteúdo ser acessado de diferentes formas;
2. **Flexibilidade no uso** – utilizar diferentes meios e estratégias para o ensino;
3. **Uso simples e intuitivo** – simplificar o processo de compreensão de determinado conteúdo;
4. **Informação perceptível** – Eficácia de entendimento de determinada informação independente do indivíduo que esteja em contato, usando, por exemplo, diferentes linguagens e códigos;
5. **Tolerância ao erro** – entender o erro do aluno ao passo que amplia as formas dele melhorar sua performance;

6. **Minimizar o esforço físico** – utilizar meios para que a aprendizagem ocorra de forma confortável, por exemplo, através do uso de aplicativo;
7. **Dimensão e espaço para uso e interação** – Ambiente adequado para que os alunos possam interagir com os materiais de ensino de forma eficiente e tranquila.

Segundo Heredero (2020), sobre o uso do desenho universal, faz o seguinte comentário:

[...] é uma referência que corrige o principal obstáculo para promover alunos avançados nos ambientes de aprendizagem: os currículos inflexíveis, tamanho único para todos. São precisamente esses currículos inflexíveis que geram barreiras não intencionais para o acesso ao aprendizado. Os estudantes que estão nos extremos, como os superdotados e os com altas habilidades e os estudantes com deficiência, são particularmente vulneráveis. Um desenho curricular deficiente poderia não atender a todas as necessidades de aprendizagem, incluindo os estudantes que poderíamos considerar na média. (HEREDERO, 2020, p.735).

Com a aplicação de tais conceitos, o processo de inclusão se torna facilitado, no entanto, é importante que os corpos docentes trabalhem também características pedagógicas essenciais para usar corretamente essa metodologia de educação.

Mouch (2020) destaca as seguintes características: estudar frequentemente (pois com isso, o professor se mantém atualizados, por exemplo, no uso de novas tecnologias em sala de aula), observar (para compreender a individualidade dos alunos e conseqüentemente desenvolver a melhor forma de trabalhar com estes), ressignificar (para se livrar de conceitos equivocados e ultrapassados de ensino), compartilhar experiências (para ajudar e ser ajudado em relação aos demais professores com exemplos de atividades bem sucedidas), encantar-se (abrir a mente para admirar a evolução de cada aluno).

O sucesso da aprendizagem está em explorar talentos, atualizar possibilidades, desenvolver predisposições naturais de cada aluno. As dificuldades e limitações são reconhecidas, mas não conduzem nem restringem o processo de ensino, como comumente se deixa que aconteça. (MANTOAN, Maria, 2003, p. 38).

Outro modelo pedagógico importante na inclusão são as metodologias ativas. Segundo Bernini (2017), as metodologias ativas podem ser definidas enquanto práticas e atividades que integrem o aluno à construção do ensino e aprendizagem, isto é, que levam o aluno a pensar criticamente sobre o que está fazendo, compreendendo seu papel nesse processo, utilizando diferentes fontes de informações e conhecimentos.

Castellar (2016) e Moran (2015), discorrem que o principal foco desse tipo de metodologia de ensino é proporcionar ao indivíduo estudante a capacidade de construir seu presente e futuro escolar, em que o professor busca aproximar o objeto de conhecimento científico, transformado em conhecimento escolar, da realidade do aluno, facilitando assim sua assimilação enquanto ser e sujeito ativo da sociedade e do mundo

É enfatizado ainda por Moran (2015) a necessidade de romper com métodos de ensino

antiquados e que por vezes ainda são muito comuns, encontrando nas metodologias ativas um meio eficiente de atualização, buscando o aprendizado do aluno através de criação de desafios e atividades que solicitam informações pertinentes e oferecem recompensas estimulantes, sendo as mesmas podendo ser realizadas de maneira ampla através da diversificação de plataformas de interação. Dessa forma, essas metodologias podem ser resumidas na busca pela presença “ativa” dos estudantes na construção do conhecimento, deixando de lado o modelo onde os mesmos apenas memorizavam as informações descritas em sala de aula de forma passiva.

Desenvolvendo a “caça ao tesouro”

O conceito agregador entre as metodologias ativas e o desenho universal foi o de gamificação na aprendizagem. A Gamificação é uma estratégia pedagógica que vem crescendo enquanto prática nos últimos anos, trazendo cada vez mais dinamismo ao processo de ensino-aprendizagem, sendo um recurso que aproxima o aluno do objeto do conhecimento dentro de sua realidade.

Fardo (2013) sobre esse assunto versa que a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que levam consigo aprendizagens oriundas da popularização dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos. Bacich e Moran (2018), por outro lado, destacam que as metodologias ativas elevam as relações entre estudantes e professores a um patamar de cooperação e integração.

Para se colocar em prática os conceitos supracitados, desenvolvemos a ideia do “caça ao tesouro”, aonde se trabalharia com ferramentas construídas pelos próprios alunos e por meio da cooperação entre eles se poderia resolver problemas que surgiam até que fosse possível chegar ao “tesouro”. A principal matéria trabalhada foi de Geografia, apesar de contar também com situações que envolvessem a matemática.

Moraes e Castellar (2018), seguindo essa perspectiva, destacam que empregar metodologias ativas no ensino de Geografia, por meio de jogos, oficinas e dinâmicas, colabora diretamente na construção dos conceitos geográficos e na construção da visão geográfica nos alunos, podendo compreender de forma crítica o espaço em que vive e se relaciona.

Dialogando com os autores, entende-se que ensinar Geografia pode ser divertido e a criatividade ao apresentar os conteúdos, conceitos, temas e objetos de aprendizagem da Geografia pode fazer diferença no estímulo aos estudantes, pois, criar uma atmosfera de acolhimento e divertimento, por meio de metodologias e cenários educativos que despertem a curiosidade dos estudantes é um grande passo para quererem aprender o que estão sendo provocados (LIMA, 2021, p. 98).

Para a aplicação da atividade “caça ao tesouro”, foi passado aos alunos como missão, realizar a construção de uma bússola caseira simples que funciona através da magnetização de uma agulha, como mostra a imagem a seguir:

Figura 1: Construção de uma bússola caseira simples



Fonte: autor, 2021

Fez parte também da atividade, o desenho da planta escolar baseado em observações diárias, por meio de caminhadas pelo seu perímetro.

Figura 2: Desenho de uma planta da escola, baseado em observações diárias



Fonte: autor, 2021

Sendo assim, os recursos da atividade em sua totalidade são: bússola e mapa da escola feitos pelos alunos, pistas e mapa do tesouro feitos pelo professor.

O modo de funcionamento é simples e intuitivo. Pode ser compreendido através do seguinte passo a passo:

- 1- Marcação no mapa dos alunos relativo à localização da primeira pista;
- 2- Alunos checam a primeira pista por meio da análise geográfica do mapa;

- 3- Para receber a pista do local, alunos devem responder corretamente um exercício proposto. Exemplo: problemas matemáticos, perguntas sobre história e geografia;
- 4- Respondida à questão, obtenção da pista que indica por meio de instruções geográficas, a localização de novas pistas. Exemplo: 10 passos para o norte, proximidade do local X.
- 5- O processo continua até a pista final que orienta os alunos para obtenção do mapa do “tesouro”.

Também foi utilizada técnica relacionada a storytelling, que nesse projeto consistiu na aplicação de recursos visuais ilustradores, tais como cosplays.

Figura 3: Cosplay de pirata



Fonte: autor, 2021

Os estudantes com deficiência participaram igualmente da atividade e interagiram com os professores e demais colegas durante toda a realização, pois se provou na prática os conceitos explicitados acerca da variedade de estímulos na produção de conhecimento pelas pessoas com deficiência, tais como uso do tato e estímulos visuais.

Resultados e discussão

Podemos dizer que a aplicação do projeto de caça ao tesouro superou nossas expectativas, pois além de inserir os alunos com deficiência em igualdade com os demais, foi recebido com grande entusiasmo entre todos, resultando em um ótimo nível de aprendizado geral da matéria trabalhada nessas aulas. Isso posto, é importante refletir sobre como estar incluindo os deficientes nas atividades da disciplina, e ter garantido o bem-estar psicológico para exercer

as atividades em sala de aula. Na aplicação dessa atividade pode-se observar uma maior aproximação entre os alunos devido à necessidade de cooperação e o bem-estar gerado por essa aproximação influencia diretamente na facilidade para aprender.

Nossa mente tem grande capacidade de reter informações, tanto as positivas quanto as negativas. Porém, existe o risco de se bloquear algumas, na grande maioria, associada a sentimento negativo. Portanto, tornar o processo de aprendizagem em algo divertido pode ser a saída para melhorar a qualificação do estudante (SANCHO; RAMIRO, 2021).

Podemos dizer assim, que ensinar de forma a gerar emoções positivas entre os alunos, é uma forma de garantir que haverá maior facilidade de memorização do conhecimento aplicado nas atividades, resultando em um interesse muito maior pelo conhecimento por parte dos estudantes.

Foram coletados depoimentos, opiniões e sugestões do corpo docente e dos estudantes que fizeram parte do projeto direta ou indiretamente, visando comparar a realidade percebida com a expectativa idealizada antes da aplicação do mesmo. As perguntas foram:

- 1) O processo de formação docente tem como base a relação entre teoria e prática. Em sua visão como o projeto “Caça ao tesouro” contribui para esse processo e para ser colocado em prática no ensino-aprendizagem?;
- 2) Como você avalia a eficácia das atividades no que se refere à participação e desenvolvimento dos estudantes?;
- 3) Quais habilidades você acredita que foram desenvolvidas durante o projeto?;
- 4) Qual a importância de empregar metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem?;
- 5) O que você achou de aprender jogando ou brincando?;
- 6) Como o “caça ao tesouro” pode contribuir para o aprendizado de conceitos de cartografia?;

Essa coleta foi realizada de forma escrita tanto pelos estudantes quanto pelos professores. A seguir são apresentadas as análises e discussões das respostas coletadas:

Quanto à pergunta n. 1, que trata da contribuição do projeto “Caça ao tesouro” no processo de formação docente e ser colocado em prática no ensino-aprendizagem, foi relatado que:

O docente deve estar em constante processo de formação, pois, só dessa forma conseguira relacionar e aplicar as mudanças constantes (teorias) na prática, de forma a garantir que o processo de ensino aprendizagem ocorra de forma plena e significativa. O projeto desenvolvido permitiu aos estudantes vivenciarem de forma inovadora e dinâmica os conteúdos trabalhados, favorecendo a interdisciplinaridade e a integração dos saberes. (P1, 2022).

Podemos verificar a importância da constante formação do professor para que este consiga

relacionar a teoria e a prática na sua formação, conforme reforça Moran (2015) a necessidade de romper com métodos de ensino antiquados [...] e trazer formas diferenciadas de ensinar e aprender.

Na pergunta n. 2 que se refere à eficácia das atividades na participação e desenvolvimento dos estudantes, tivemos o seguinte relato:

Acompanhei apenas dos estudantes que eu atendo e vi que eles se sentiram parte da turma que estão inseridos de maneira ativa, mesmo que eles não consigam registrar de forma convencional foi possível que eles adquirissem conhecimento. (P2, 2022).

Isso demonstra a importância de se trabalhar atividades como esse para que os alunos se sintam integrados e participantes do processo de aprendizagem apontado por Alves *et al* (2016); Bacich e Moran (2018).

Segundo apontadas pela professora P1 (2022), as habilidades que ela acredita que foram desenvolvidas durante o projeto foram:

além das habilidades específicas do componente de Geografia, acredito que:

- Estimula o raciocínio e a capacidade de ouvir e seguir instruções;
- Habilidades de leitura e interpretação de texto;
- Desenvolvimento da linguagem oral;
- Estabelece expectativas em relação as informações passadas (pistas) antecipando sentido e estratégias;
- Desenvolve a atenção;
- Incentiva a harmonia e a cooperação entre os membros do grupo.” (P1, 2022).

Para a professora P3, “As metodologias Ativas se tornaram ferramentas fundamentais para potencializar a interação e o engajamento dos estudantes.” (P3, 2022).

Os estudantes do 6º Ano deram os seguintes depoimentos quanto às atividades que aprenderam jogando e brincando:

“Acho interessante para aprender a ficar concentrado e focado”. (Aluno 1)
“Que você aprende a ser inteligente enquanto se diverte muito!” (Aluno 2)
“Eu acho que dá um super incentivo e dá pra aprender bastante”. (Aluno 3)
“É uma forma mais fácil e diversa para aprender”. (Aluno 4)
“Acho mais divertido e desse jeito até aprendo mais rápido”. (Aluno 5)

Conforme podemos observar pelos depoimentos dos alunos, eles possuem mais motivação em aprender de forma dinâmica e “divertida”, o que chama mais a atenção dos aprendentes desta geração.

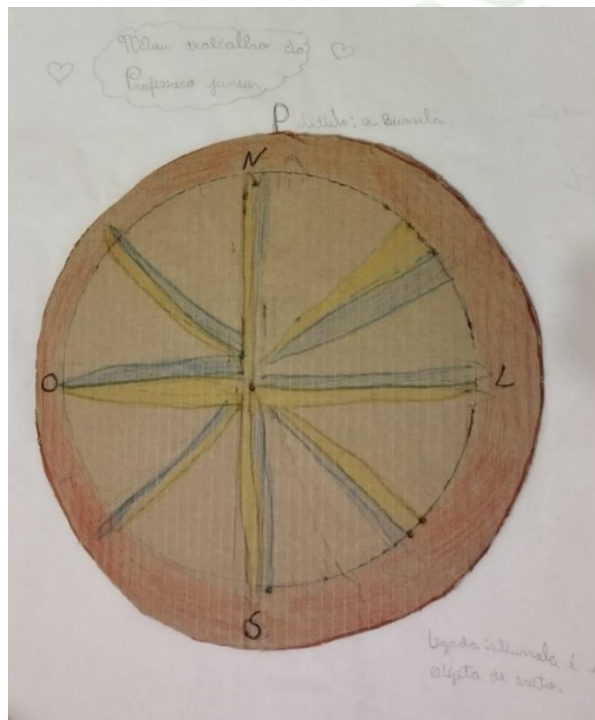
Ainda com as respostas desse público, o “caça ao tesouro” pode contribuir para o aprendizado de conceitos de cartografia da seguinte forma:

- “Para aprender a achar uma localização e coordenada”. (Aluno 1)
- “Aprendi a fazer uma bussola”. (Aluno 2)
- “A entender pontos de referência e direções”. (Aluno 3)
- “Faz aprender a orientação na prática”. (Aluno 4)
- “Aprender a achar coisas, se divertir e aprender mais sobre norte, sul, leste e oeste”. (Aluno 5)

Durante a aplicação dessa atividade notou-se que os estudantes com deficiência se sentiram mais interessados e disponíveis a interagir com os professores e os demais alunos, além do senso de cooperação ter sido importante para a inclusão dos mesmos, resultando assim em bons níveis de aprendizado.

Nota-se que muitos estudantes com deficiência chegam ao ambiente escolar de forma muito reprimida e reservada, justamente por ter que lidar diariamente com a exclusão, seja na sociedade como todo ou nas experiências de ensino anteriores e atividades táteis e cooperativas ajudam a trabalhar esse aspecto. A imagem a seguir demonstra a habilidade para lidar com esse tipo de material realizado por um estudante com deficiência intelectual:

Figura 4: Bússola feita por estudante



Fonte: autor, 2022

Refletimos também sobre como a escola estando desatualizada sobre o processo pedagógico, pode acabar excluindo alunos ao tentar incluir. Isso acontece por vários fatores, entre eles, pode-se verificar nas tentativas de inclusão das pessoas com algum tipo de necessidade especial, sem que haja uma análise profunda da sua especificidade previamente, pode resultar em atividades que gerem mal-estar nos mesmos. Isto pode acontecer, pois, caso o aluno não

se sinta capaz de realizar uma tarefa proposta que seja por vezes de costume do restante da turma, poderá assim provocar uma reação negativa do aluno e dos demais, produzindo a rotulação do selo de “incapaz” que tanto a educação inclusiva luta para eliminar do senso comum. Além disso, é comum que escolas incluam alunos apenas superficialmente, colocando-os entre os demais, enquanto é tratado como se estivesse sozinho, com atividades e orientações à parte, reforçando com isso a exclusão. O resultado desses processos equivocados é o afastamento do aluno das escolas.

Considerações finais

O presente trabalho então se propôs a explicitar as possibilidades de geração de valor pedagógico através da construção da atividade de “caça ao tesouro”, sendo fundamentada por metodologias amplamente estudadas como desenho universal, metodologias ativas e gamificação no ensino.

Em suma, a análise permitiu concluir que a busca por atividades que gerem cooperação é de fundamental importância para o trabalho inclusivo e faz-se necessário sua fomentação pelas instituições de ensino do país, tendo em vista a geração de uma série de bons resultados pedagógicos, desde a inclusão à facilidade de aprendizado geral. Vale ressaltar ainda, como é útil a aproximação com a linguagem do aluno, que tem inserido no seu cotidiano a prática de jogos principalmente após o avanço da tecnologia, sendo a atividade de “caça ao tesouro” aqui apresentada, encarada como mais um jogo e conseqüentemente se produziu conhecimento.

Portanto, esse projeto obteve sucesso imediato, tendo sido recebido com entusiasmo pelo corpo docente das escolas em que foi inserido, principalmente após a observação de seus resultados. É de suma importância para o desenvolvimento de atividades nesse sentido e pesquisas futuras, o investimento para inserção de aparelhos tecnológicos como computadores portáteis e tablets, que devido a sua facilidade de locomoção, podem estar sendo utilizados em vários locais da escola. Com esses aparelhos, os conceitos aqui discutidos, podem ser aplicados com mais facilidade, principalmente de gamificação, pois jogos eletrônicos têm sido muito utilizados pelas crianças e adolescentes da atualidade. Dessa forma, poderemos evoluir com mais agilidade as metodologias pedagógicas que suprem a necessidade da educação para todos.

Referências

BERNINI, D. S. D. Uso das Tics como ferramenta na prática com metodologias ativas. In: DIAS, S. R.; VOLPATO, A. N. **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, p. 102-118. 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 06 nov. 2022.

BRASIL. **Lei n. 13.146, de 6 de jul. de 2015**. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 04 nov. 2022.

CASTELLAR, Sonia M. Vanzella. **Metodologias ativas**: projetos interdisciplinares. 1, ed. São Paulo: FTD, 2016.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. CINTED - UFRGS. Noas tecnologias na Educação, v. 11, nº 1, 2013. GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas**: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GUGEL, Maria aparecida. **Pessoas com deficiência e o direito ao trabalho**. Florianópolis : Obra Jurídica, 2007.

HEREDERO, Eládio Sebastián. Diretrizes para o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). **Rev. Bras. Ed. Esp.**, Bauru, v. 26, n. 4, p. 733-768, Out.-Dez. 2020.

LIMA, J. A. P.. O jogo, a gamificação e o lúdico no ensino de geografia durante a pandemia da covid-19. **UÁQUIRI - Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 10, 2021.

MANTOAN, Maria Teresa Egler. **Inclusão escolar, O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, p. 38, 2003.

MORAES, J. V. de. e CASTELLAR, S. M. V. (2016). **Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos**. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 17, Nº 2, 422-436, 2018.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 15 out. 2022.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. São Paulo: Penso, 2018.

PENA, Rodolfo Alves. Lento avanço tecnológico. 27 abr. 2013. **O Estado de S. Paulo**. Disponível em: Estadão.com. Acesso em: 15 de março de 2022.

ROCHA, Lurdes Bertol. Mapa mental: Forma de comunicação espacial. In: TRINDADE, Gilmar Alves; CHIAPETTI, Rita Jaqueline Nogueira (orgs.). **Discutindo Geografia**: doze razões para se (re)pensar a formação do professor. Ilhéus: Editus, 2007.

SANCHO; RAMIRO. Bom humor contribui para processo de aprendizagem. 2021. **Jornal O Norte**. Disponível em: <https://onorte.net/variedades/bom-humor-contribui-para-processo-de-aprendizagem-1.518489>. Acesso em: 10 nov. 2022.

Webinar EP 33: **Práticas Pedagógicas Inclusivas**: Como Planejar uma Aula para Todos (com Carla Mauch), 2020. Disponível em: <https://pve.institutovotorantim.org.br/2020/05/14/nosso-desafio-e-impedir-que-barreiras-nao-impossibilitem-o-desenvolvimento-desses-alunos-ou-de-qualquer-sujeito-afirma-carla-mauch-da-ong-mais-diferencas/>. Acesso em: 05 nov.2022.