ISSN: 2358-8829

TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO INCLUSIVA: CONTRIBUIÇÕES DAS TDIC PARA A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

David de Abreu Alves [1]
Adrielly Silva Castro[2]
Alessandro Rodrigues dos Santos[3]
Elizangela da Silva Barboza Ramos[4]

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem produzido mudanças nas formas de comunicação, acesso à informação e construção do conhecimento, repercutindo também nas instituições escolares. Nesse cenário, inovar pedagogicamente não significa apenas introduzir equipamentos ou plataformas no cotidiano da sala de aula, mas rever estratégias de ensino, formas de interação e condições de participação dos estudantes. Camargo e Daros (2018) destacam a importância de práticas pedagógicas que favoreçam o envolvimento dos sujeitos e ampliem as possibilidades de aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a cultura digital como dimensão relevante da formação, ressaltando a necessidade de compreender, utilizar e criar tecnologias de maneira crítica, significativa, reflexiva e ética. Essa orientação atribui à escola a responsabilidade de promover não somente o domínio instrumental das ferramentas, mas também a capacidade de avaliar informações, comunicar-se, produzir conhecimentos e participar das práticas sociais digitais (BRASIL, 2018).

Na educação inclusiva, essa discussão assume importância particular. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) podem ampliar as formas de acesso aos conteúdos, oferecer diferentes linguagens de representação e apoiar a comunicação e a autonomia dos estudantes público-alvo da educação especial. Entretanto, a presença de recursos digitais não garante, por si só, uma experiência educativa inclusiva: é necessário que as ferramentas sejam selecionadas em função das

[1] Professor do Departamento de Geografia da Universidade Federal de Roraima - UFRR, david.abreu@ufrr.br;
[2] Mestranda do PROFEI da Universidade Federal de Roraima - UFRR, adrielly.castro.ufrr.t5@gmail.com;
[3] Mestrando do PROFEI da Universidade Federal de Roraima - UFRR, alerodsantos23@gmail.com;
[4] Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Roraima - UFRR, elizangela.ramos@ufrr.br;

barreiras identificadas, dos objetivos de aprendizagem e das características dos estudantes (GIROTO; POKER; OMOTE, 2012; BOZI; ARREVABENI, 2019).

O Atendimento Educacional Especializado (AEE), nesse contexto, constitui espaço relevante para identificar e desenvolver recursos pedagógicos e de acessibilidade que favoreçam a participação dos estudantes no ensino comum. Conforme o Decreto nº 7.611/2011, o atendimento especializado deve contribuir para eliminar barreiras à escolarização, sem substituir a participação do estudante nas classes comuns (BRASIL, 2011). Assim, as ações desenvolvidas no AEE precisam manter articulação com o currículo, com os professores da sala comum e com demais profissionais da Educação.

Além do acesso aos recursos, a efetividade das TDIC depende da mediação pedagógica. O professor precisa planejar situações em que a tecnologia tenha função didática definida, favoreça a participação e permita acompanhar os processos de aprendizagem. Também é necessário considerar questões como conectividade, disponibilidade de equipamentos, acessibilidade dos conteúdos, proteção de dados e formação docente. A cultura digital oferece possibilidades de colaboração e autoria, mas também suscita preocupações relativas à vigilância, à privacidade e às desigualdades de acesso (MIRANDA, 2021; VIEIRA; CIRINO, 2024).

Diante dessas questões, este artigo tem como objetivo refletir sobre as contribuições das TDIC para a mediação pedagógica no Atendimento Educacional Especializado, considerando suas possibilidades, limites e condições de uso em uma perspectiva inclusiva. Como desdobramento da análise, apresenta-se uma proposta inicial de sequência didática concebida para o AEE e articulada à sala de aula comum.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica e analítica, que busca refletir sobre as contribuições das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) para a mediação pedagógica no Atendimento Educacional Especializado (AEE), considerando suas possibilidades e limites em uma perspectiva inclusiva. A abordagem permite analisar contribuições teóricas sobre cultura digital, inclusão educacional, mediação pedagógica e uso das tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem.

O percurso metodológico fundamentou-se na leitura e na análise interpretativa de produções bibliográficas e documentos que discutem a cultura digital, a inclusão

educacional, as tecnologias assistivas, a mediação pedagógica, a formação docente e as metodologias ativas. O conjunto de materiais mobilizados foi constituído pelas obras e pelos documentos referenciados no estudo, considerando sua pertinência para a compreensão do objeto investigado e sua contribuição para a discussão sobre o uso pedagógico das TDIC no contexto da educação especial. Entre os documentos analisados, destacam-se a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), o Decreto nº 7.611/2011 (BRASIL, 2011) e as orientações da UNESCO (2024), articulados às produções acadêmicas que fundamentam a discussão teórica.

Para organizar o percurso de análise, as contribuições bibliográficas foram sistematizadas em três eixos temáticos: (a) cultura digital, inclusão e desigualdades de acesso, contemplando as possibilidades de participação nos ambientes digitais, as condições de acessibilidade e as barreiras que podem limitar a inclusão; (b) mediação pedagógica, formação docente e integração das TDIC, considerando a intencionalidade didática, o planejamento, a seleção dos recursos e a articulação entre o professor do AEE e o docente da sala comum; e (c) metodologias ativas, gamificação e inovação inclusiva, abordando as possibilidades de participação, colaboração, autonomia e envolvimento dos estudantes nos processos de aprendizagem.

A análise desenvolveu-se por meio de uma leitura interpretativa e de uma articulação crítica entre os argumentos dos autores, buscando identificar aproximações, contribuições e tensões relacionadas ao potencial pedagógico das tecnologias e às condições necessárias para sua utilização em contextos educacionais inclusivos. A discussão considerou, particularmente, a relação entre acessibilidade, mediação docente, condições materiais e formativas, participação dos estudantes e adequação dos recursos aos objetivos de aprendizagem. Essa organização permitiu construir uma síntese analítica orientada pelo objetivo do estudo e pelas especificidades do AEE.

A partir da reflexão bibliográfica, elaborou-se uma proposta inicial de sequência didática com TDIC, voltada ao planejamento das ações no AEE, em articulação com a sala de aula comum. A proposta contempla a identificação de barreiras e conhecimentos prévios, a exploração dos conteúdos, atividades investigativas ou gamificadas, a produção e expressão das aprendizagens e o compartilhamento das atividades. Fundamenta-se nos princípios de acessibilidade, flexibilidade, participação e avaliação processual e formativa, permitindo adequar recursos e estratégias às características e necessidades educacionais dos estudantes.

ISSN: 2358-8829

Ressalta-se que a sequência didática apresentada possui caráter propositivo e não foi aplicada ou validada empiricamente no âmbito desta investigação. Desse modo, sua elaboração não constitui resultado de uma intervenção pedagógica, mas uma possibilidade de planejamento fundamentada nas discussões teóricas desenvolvidas. Sua implementação pressupõe adequações aos objetivos curriculares, às barreiras identificadas, aos recursos disponíveis e às formas de comunicação e participação dos estudantes, mediante diálogo e colaboração entre os profissionais da Educação.

REFERENCIAL TEÓRICO

Cultura digital, inclusão e TDIC

A cultura digital atravessa as relações sociais e modifica as formas pelas quais as pessoas acessam informações, comunicam-se e produzem conhecimentos. No contexto educacional, plataformas, fóruns, redes e outros ambientes digitais podem ampliar a interação e o compartilhamento de experiências. Ao discutir a cibercultura, Miranda (2021) apresenta o contraste entre a perspectiva de Pierre Lévy, associada à inteligência coletiva, e as reflexões de David Lyon sobre vigilância e controle. Essa tensão ajuda a compreender que os ambientes digitais não são neutros: podem favorecer colaboração e autoria, envolver monitoramento, circulação de dados e relações desiguais de poder.

A inclusão digital, portanto, não se resume à disponibilidade de dispositivos ou à conexão à internet. Marcon (2015) destaca dimensões relacionadas à fluência tecnológica, à produção e ao compartilhamento de conhecimentos e ao exercício da cidadania em ambientes digitais. Essa compreensão é especialmente relevante para a escola, que precisa criar condições para que os estudantes não sejam apenas consumidores de conteúdos, mas possam participar de modo crítico e criativo. No caso dos estudantes com deficiência, essa participação depende ainda da acessibilidade dos recursos e da possibilidade de interagir com os conteúdos por diferentes meios.

As TDIC podem apoiar a apresentação de informações em formatos variados, como texto, áudio, imagem, vídeo e recursos interativos, e permitir adaptações que ampliem o acesso ao currículo. Estudos sobre tecnologias assistivas e práticas pedagógicas inclusivas indicam a relevância de selecionar recursos em função das necessidades educacionais e das barreiras enfrentadas pelos estudantes (BOZI; ARREVABENI, 2019; GIROTO; POKER; OMOTE, 2012). Contudo, a tecnologia não deve ser tratada como solução automática: a falta de conectividade, de equipamentos, de

ISSN: 2358-8829

formação e de materiais acessíveis pode reproduzir ou aprofundar desigualdades (SCHULÜZEN JUNIOR et al., 2023; VIEIRA; CIRINO, 2024; VILLELA; PRADO; BORGES, 2022).

Nesse sentido, a construção de uma educação digital inclusiva exige ações articuladas. Políticas públicas e condições institucionais são necessárias para ampliar o acesso, enquanto a formação dos profissionais e o planejamento pedagógico contribuem para transformar recursos disponíveis em oportunidades efetivas de aprendizagem. A inclusão precisa ser considerada desde a escolha da ferramenta até a forma de participação e avaliação proposta ao estudante.

Mediação pedagógica com TDIC

A mediação pedagógica envolve a organização intencional das relações entre estudantes, conhecimentos, recursos e contextos. Carvalho, Silva e Mill (2018) compreendem a mediação tecnológica como uma articulação que não se limita ao contato entre pessoas, pois inclui instrumentos e ambientes que podem aproximar os sujeitos dos conhecimentos. Nessa perspectiva, o professor não perde sua função com a presença das tecnologias; ao contrário, sua atuação torna-se fundamental para definir objetivos, selecionar recursos, orientar interações e acompanhar a aprendizagem.

Quando a ferramenta digital é introduzida sem planejamento, há o risco de apenas transferir para uma tela práticas tradicionais, sem modificar as oportunidades de participação ou aprofundar a compreensão dos conteúdos. Ramos, Primon e Cirino (2021) chamam a atenção para a necessidade de integrar as TDIC à mediação pedagógica, enquanto Oliveira e Silva (2022) destacam a relação entre mediação pedagógica e tecnológica no contexto da cultura digital. A escolha de um recurso precisa considerar sua acessibilidade, sua pertinência ao objetivo didático, as condições de uso e a possibilidade de adaptação para diferentes perfis de estudantes.

A formação docente constitui, assim, uma condição importante para o uso pedagógico das tecnologias. O professor necessita de conhecimentos técnicos, mas também de critérios para avaliar a qualidade dos materiais, identificar barreiras e elaborar alternativas. Essa atuação requer reflexão crítica sobre a origem, o formato e a finalidade dos conteúdos digitais, incluindo os interesses comerciais que podem influenciar sua produção e circulação (BERRIBILI et al, 2019).

ISSN: 2358-8829

A expansão de ferramentas de inteligência artificial generativa acrescenta novas questões à mediação. A UNESCO (2024) propõe que seu uso na educação e na pesquisa seja orientado por princípios éticos e por avaliação crítica. Em atividades escolares, ferramentas dessa natureza podem apoiar a elaboração de perguntas, a organização de ideias e a criação de materiais, mas suas respostas precisam ser verificadas e contextualizadas. A tecnologia não deve substituir a atividade intelectual do estudante nem a responsabilidade pedagógica do professor.

No AEE, a mediação tecnológica deve estar vinculada à identificação e à redução de barreiras específicas. Isso implica planejar recursos que apoiem a comunicação, a interação com materiais curriculares e a autonomia, articulando o atendimento especializado às experiências vividas na sala comum. O planejamento colaborativo entre docentes permite que os recursos desenvolvidos no AEE tenham continuidade na escola, evitando que a acessibilidade fique restrita a um espaço isolado.

Metodologias ativas, gamificação e inovação inclusiva

As metodologias ativas propõem situações em que os estudantes participam de maneira mais efetiva da construção do conhecimento, por meio de investigação, resolução de problemas, discussão e produção colaborativa. Moran (2018) e Camargo e Daros (2018) associam essas abordagens à ampliação do protagonismo e à aprendizagem significativa. Quando articuladas às TDIC, elas podem oferecer diferentes formas de explorar um tema, compartilhar produções e receber devolutivas, desde que a tecnologia esteja subordinada a objetivos pedagógicos claros.

A gamificação consiste na utilização planejada de elementos associados aos jogos em contextos que não são necessariamente jogos. Fardo (2013) discute sua aplicação em ambientes de aprendizagem, enquanto Werbach e Hunter (2012) distinguem componentes, mecânicas e dinâmicas. Pontuações, níveis, avatares e fases são componentes visíveis; desafios, cooperação e feedback compõem mecânicas; e emoções, narrativas e relações entre participantes integram as dinâmicas. O êxito de uma proposta gamificada não depende da simples inclusão de pontos ou recompensas, mas da articulação desses elementos com a aprendizagem pretendida.

Jogos digitais educativos podem oferecer experiências interativas e oportunidades de repetição, feedback e ajuste de desafios. Hummel e Ferreira (2023), ao discutirem jogos digitais na alfabetização de estudantes com Transtorno do Espectro

ISSN: 2358-8829

Autista, apontam possibilidades de apoio ao desenvolvimento de habilidades e à interação. Esses recursos, entretanto, precisam ser selecionados com cuidado, pois preferências, formas de comunicação, sensibilidades e necessidades de apoio variam entre estudantes. Uma proposta inclusiva deve permitir diferentes formas de participação e evitar a formação de novas barreiras.

Como ressalta Alves (2015), compreender a lógica dos jogos é importante para aplicar seus elementos de modo coerente. A gamificação pode contribuir para o engajamento, mas não substitui a mediação docente nem garante, isoladamente, a aprendizagem. Em uma perspectiva inclusiva, recomenda-se priorizar desafios alcançáveis, feedback compreensível, colaboração, flexibilidade de tempo e alternativas de resposta, valorizando o processo e o progresso de cada estudante em vez de estabelecer comparações rígidas entre participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise bibliográfica permite organizar os principais achados em torno de quatro aspectos interdependentes: o potencial das TDIC para ampliar o acesso e a participação; a centralidade da mediação pedagógica; as condições materiais e formativas necessárias à inclusão; e as possibilidades das metodologias ativas como estratégias de engajamento. Esses aspectos não constituem resultados de uma intervenção empírica, mas uma síntese interpretativa das discussões teóricas.

As TDIC permitem explorar conteúdos por diferentes linguagens e ampliar a interação, favorecendo estudantes que enfrentam barreiras em materiais impressos ou atividades pouco flexíveis. Sua contribuição inclusiva depende da capacidade de reduzir barreiras e ampliar a participação na aprendizagem. Por isso, a acessibilidade deve ser prevista desde o planejamento.

Em segundo lugar, a mediação docente aparece como elemento articulador entre a tecnologia e a aprendizagem. A seleção de uma plataforma, jogo ou recurso assistivo deve responder a uma intencionalidade didática e ser acompanhada por orientação, observação e avaliação. A autonomia não significa deixar o estudante sozinho diante da ferramenta; significa organizar apoios para que ele possa agir, escolher, comunicar-se e avançar. Essa compreensão reforça a importância da formação continuada e do planejamento colaborativo entre os profissionais do AEE e da sala comum.

ISSN: 2358-8829

Em terceiro lugar, os limites estruturais e éticos precisam ser reconhecidos. A conectividade irregular, a falta de equipamentos, a indisponibilidade de versões acessíveis e a insuficiência de formação podem restringir a efetividade das propostas. Além disso, o uso de plataformas digitais requer atenção à privacidade, à coleta de dados, à confiabilidade das informações e à adequação dos conteúdos. A perspectiva inclusiva, portanto, precisa articular inovação pedagógica, garantia de direitos e análise crítica da cultura digital.

Por fim, metodologias ativas e gamificação podem favorecer o envolvimento dos estudantes quando promovem colaboração, feedback e desafios alinhados aos objetivos curriculares. Não se recomenda, entretanto, adotar a competição como estrutura obrigatória, nem considerar o desempenho em um jogo como medida única da aprendizagem. A atividade deve oferecer modos alternativos de interação, respeitar ritmos diferentes e permitir que o estudante demonstre o que aprendeu por recursos compatíveis com suas formas de comunicação e expressão.

Proposta inicial de sequência didática inclusiva

Como desdobramento da análise, apresenta-se uma estrutura inicial de sequência didática com uso de TDIC, destinada ao planejamento no AEE e articulada à sala de aula comum. A proposta não foi aplicada nem validada empiricamente no âmbito deste estudo; por isso, as etapas, os recursos e os critérios devem ser ajustados após diálogo com o estudante, a família quando pertinente, os docentes e os profissionais envolvidos. O tema e os conteúdos específicos devem ser definidos em consonância com o currículo trabalhado na classe comum.

Objetivo geral - Ampliar as oportunidades de acesso, participação e expressão dos estudantes por meio de recursos digitais acessíveis e de atividades colaborativas, articulando o atendimento especializado aos objetivos de aprendizagem da sala comum.

Quadro 01 – Proposta de Sequência Didática

Etapa	Objetivo	Estratégia/TDIC	Acessibilidade e mediação	Acompanhamento
1. Identificação de barreiras e conhecimentos prévios	Reconhecer o que o estudante já sabe, seus interesses e os apoios necessários.	Conversa orientada; imagens, áudio, vídeo curto ou atividade digital simples.	Oferecer formas alternativas de resposta; verificar contraste, legibilidade, áudio, navegação e necessidade de apoio.	Registro inicial das formas de participação, dos conhecimentos prévios e das barreiras observadas.
2. Exploração do conteúdo	Aproximar o estudante do conteúdo	Apresentação multimodal, recurso interativo	Dividir instruções em etapas; disponibilizar texto ampliado, leitura em voz	Observar compreensão, escolhas realizadas, dúvidas e apoios

	curricular por diferentes linguagens.	ou material digital adaptado.	alta, legendas, pictogramas ou comunicação alternativa conforme a necessidade.	utilizados.
3. Atividade investigativa ou gamificada	Promover participação ativa, resolução de desafios e colaboração.	Jogo educativo acessível, quiz adaptado ou desafio em dupla/grupo, preferencialmente com feedback imediato.	Permitir tempo flexível, diferentes níveis de desafio e alternativas à competição; garantir que o recurso seja operável.	Analisar estratégias, envolvimento, cooperação e progressos individuais, sem depender apenas da pontuação.
4. Produção e expressão	Possibilitar que o estudante demonstre o que aprendeu.	Produção de áudio, apresentação com imagens, texto, vídeo curto, mapa conceitual ou outra mídia adequada.	Aceitar diferentes formatos de expressão e oferecer recursos de apoio à escrita, fala, organização ou comunicação.	Avaliar a relação entre a produção e os objetivos de aprendizagem, considerando o percurso individual.
5. Compartilhamento e continuidade	Articular o trabalho do AEE com a sala comum e planejar próximos passos.	Compartilhamento acessível da produção e conversa entre os profissionais envolvidos.	Evitar exposição indevida de dados; assegurar que o material possa ser acessado na sala comum e em condições de uso.	Registrar avanços, barreiras persistentes e ajustes necessários para a próxima atividade.

A avaliação deve ser processual e formativa, acompanhando as estratégias utilizadas pelo estudante, a participação nas atividades, os apoios que favoreceram a realização das tarefas e os progressos em relação aos objetivos definidos. Os registros podem orientar ajustes no planejamento e a comunicação entre o professor do AEE e o docente da sala comum. A proposta não pressupõe que todos os estudantes utilizem a mesma ferramenta: a escolha dos recursos deve decorrer das barreiras identificadas e das possibilidades de acesso, e não de um modelo padronizado.

A sequência também pode incorporar elementos de gamificação, como narrativa, missões, feedback e progressão por etapas, desde que tais componentes estejam vinculados aos objetivos curriculares. Em lugar de premiar apenas rapidez ou acertos, é possível valorizar a persistência, a colaboração, as estratégias utilizadas e a capacidade de revisar uma resposta. Essa organização dialoga com Werbach e Hunter (2012) e Fardo (2013), sem perder de vista que a inclusão depende da acessibilidade e da mediação pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises desenvolvidas neste trabalho permitiu compreender que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação podem contribuir

ISSN: 2358-8829

significativamente para a efetivação da educação inclusiva e no fortalecimento da mediação pedagógica no Atendimento Educacional Especializado. Ao possibilitarem o uso de diferentes linguagens, formatos e estratégias de interação, as TDIC ampliam as oportunidades de acesso aos conteúdos, de participação nas atividades e de expressão das aprendizagens por parte dos estudantes público-alvo da educação especial.

No entanto, com uso de equipamentos, plataformas digitais ou recursos tecnológicos não asseguram práticas educativas inclusivas. A contribuição das TDIC depende da identificação das barreiras enfrentadas pelos estudantes, da acessibilidade dos materiais, da adequação dos recursos aos objetivos de aprendizagem e da mediação intencional do professor. Nesse sentido, o uso pedagógico das tecnologias precisa estar articulado ao currículo, às necessidades individuais e às diferentes formas de comunicação, interação e participação dos estudantes no contexto onde este inserido.

O trabalho aponta a centralidade da formação docente e do planejamento colaborativo entre o professor do AEE, o docente da sala comum e os demais profissionais envolvidos no processo educativo. A mediação pedagógica não é substituída pela tecnologia; ao contrário, torna-se ainda mais necessária para orientar o uso dos recursos, acompanhar os processos de aprendizagem, oferecer apoios e avaliar os avanços de cada estudante. A articulação entre os profissionais contribui para que os recursos desenvolvidos no AEE tenham continuidade nas atividades da sala comum, evitando que as práticas de acessibilidade permaneçam restritas ao AEE.

As metodologias ativas apresentam possibilidades relevantes para favorecer o envolvimento, a colaboração, a autonomia e o protagonismo dos estudantes. Contudo, sua utilização deve considerar os diferentes ritmos, interesses, formas de comunicação e necessidades de apoio. Elementos como competição, rapidez, pontuação e excesso de estímulos não devem constituir barreiras à participação. Por essa razão, é necessário priorizar desafios flexíveis, feedback compreensível, cooperação, tempo adequado e diferentes formas de resposta, valorizando o percurso e o progresso individual dos estudantes. Dessa forma, uma educação digital inclusiva exige políticas públicas, investimentos em infraestrutura, produção de materiais acessíveis e ações permanentes de formação crítica dos profissionais da educação.

Conclui-se que as TDIC podem ampliar a acessibilidade, a comunicação, a participação e a aprendizagem, desde que integradas a uma proposta pedagógica planejada e comprometida com a equidade. Nesse sentido, inovar não significa apenas

adotar novas tecnologias, mas desenvolver práticas que reduzam barreiras e ampliem as possibilidades de aprendizagem. Estudos futuros poderão aplicar e avaliar a sequência didática em diferentes contextos escolares, considerando seus efeitos na participação, na autonomia e no desenvolvimento dos estudantes, bem como as condições necessárias à sua implementação no AEE e na sala de aula comum.

Palavras-chave: Educação Inclusiva, Tecnologias Digitais, Atendimento Educacional Especializado, Sequência Didática, Formação Docente.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizado engajadoras**. 2. ed. São Paulo: DVS, 2015.

BERRIBILI, Erika Giacometti-Rocha; MILL, Daniel; MONTEIRO, Maria Iolanda; MARCHETTI, Rafaela. **Dificuldades da docência no cenário digital: contornos e práticas de sala de aula**. Momento: diálogos em educação, Rio Grande, v. 28, n. 1, p. 294-311, jan./abr. 2019.

BOZI, Fernanda; ARREVABENI, Monica Costa. **O uso de tecnologias assistivas no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência visual**. Revista Ifes Ciência, Vitória, v. 5, n. 1, p. 71-86, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/.

BRASIL. **Decreto nº 7.611, de 17 de novembro de 2011**. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 18 nov. 2011.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CARVALHO, Alecir Francisco; SILVA, Cleder Tadeu Antão; MILL, Daniel. **Mediação tecnológica**. In: MILL, Daniel (org.). Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância. Campinas: Papirus, 2018.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Renote: Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013.

GIROTO, Claudia Regina Mosca; POKER, Rosimar Bortolini; OMOTE, Sadao (org.). **As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

HUMMEL, Eromi Izabel; FERREIRA, Simone. **Jogos digitais como recurso de tecnologia assistiva na alfabetização de alunos com transtorno do espectro autista**. Human Factors in Design, Florianópolis, v. 12, n. 24, p. 48-57, 2023.

MARCON, Karina. **A inclusão digital na formação inicial de educadores a distância: estudo multicaso nas universidades abertas do Brasil e de Portugal**.

2015. 252 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

MENDONÇA, Ana Abadia dos Santos. **A educação inclusiva e as novas tecnologias**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 7., 2020, Maceió. Anais [...]. Maceió, 2020.

MIRANDA, Angela Luzia. **Cibercultura e educação: pontos e contrapontos entre a visão de Pierre Lévy e David Lyon**. Trans/Form/Ação, Marília, v. 44, n. 1, p. 45-68, jan./mar. 2021.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.

MORAN, José. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. In: MORAN, José. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5. ed. [S. l.]: [s. n.], 2017.

OLIVEIRA, Achilles Alves de; SILVA, Yara Fonseca de Oliveira e. **Mediação pedagógica e tecnológica: conceitos e reflexões sobre o ensino na cultura digital**. Revista Educação em Questão, Natal, v. 60, n. 64, e-28275, 2022.

RAMOS, Andréa Karine Menezes de Oliveira; PRIMON, Janete Aparecida; CIRINO, Roseneide Maria Batista. **As TDICs atreladas à mediação pedagógica no viés das práticas docentes: contribuições para a educação inclusiva**. Faculdade Sant'Ana em Revista, Ponta Grossa, v. 5, n. 1, p. 127-140, 2021.

SCHULÜZEN JUNIOR, Klaus; HUMMEL, Eromi Izabel; MALHEIRO, Cícera A. Lima; YANAZE, Leandro Key Higuchi (org.). **Inovação tecnológica e tecnologia assistiva: contribuições das pesquisas em educação inclusiva no contexto do PROFEI – Linha 2: inovação tecnológica e tecnologia assistiva**. Rio de Janeiro: Autografia, 2023.

UNESCO. **Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa**. Paris: UNESCO, 2024. Disponível em: https://www.unesco.org/pt/articles/guia-para-ia-generativa-na-educacao-e-na-pesquisa.

VIEIRA, L. A.; CIRINO, R. M. B. (org.). **Tecnologias digitais da informação e comunicação: inovação e inclusão na educação**. Paranaguá: UNESPAR, 2024.

VILLELA, A. P.; PRADO, J. V.; BORGES, R. A. S. **Tecnologias digitais nos processos de ensino-aprendizagem e inclusão de alunos com deficiência**. In: CIET:CIESUD, 2022, São Carlos. Anais [...]. São Carlos, 2022.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

YANAZE, Leandro Key Higuchi; CORREGIO, Solange (org.). **Metodologias ativas: gamificação**. Diadema: V&V Editora, 2022.