RESUMO - EDUCAÇÃO / EDUCATION

# EDUCAÇÃO AMBIENTAL E INCLUSÃO DIGITAL: USO DE TECNOLOGIAS INTERATIVAS NO ENSINO DE SUSTENTABILIDADE PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ASPECTRO AUTISTA (TEA)

*Pedro Henrique Farias Vianna (pedrofanna@gmail.com)*

*Silvana Maria Aparecida Viana Santos (silvanaviana11@yahoo.com.br)*

*Creilson De Jesus Conceição (creilsonsantos@hotmail.com)*

*Nubia Paulo De Costa Andrade (anubia2903@gmail.com)*

*Carlos André Martins Nascimento (chef.martins@hotmail.com)*

*Sara Yasmin Lima Pereira (sarinhah_yasmin@hotmail.com)*

*Alessandra Patrícia Ribeiro Dos Prazeres (alessandrap.tutora@gmail.com)*

*José Uilson Da Silva (joseuilsondasilva115@gmail.com)*

*Maria Elisa Salazar Morais (sallazarbet@gmail.com)*

*Anna Luísa Ribeiro Aguiar (alessandraribeiro201313@gmail.com)*

Este estudo oferece uma revisão de literatura sobre o uso de tecnologias interativas no ensino de educação ambiental voltado para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), abordando as possibilidades e desafios no ensino de sustentabilidade de forma inclusiva e digital. A pesquisa é motivada pela necessidade de desenvolver metodologias que não só promovam a conscientização ambiental, mas também estejam alinhadas às especificidades do processo de aprendizagem de alunos com TEA. A inclusão

digital, por meio de ferramentas interativas como realidade aumentada e gamificação, desponta como uma estratégia promissora para criar um ambiente de aprendizado mais acessível, motivador e focado na autonomia desses estudantes. Utilizando uma análise de 15 artigos científicos recentes, esta revisão de literatura explora como essas tecnologias podem enriquecer o ensino de práticas sustentáveis e contribuir para uma educação ambiental efetiva e inclusiva. Os estudos analisados sugerem que o uso de tecnologias interativas oferecem vantagens significativas na transmissão de conceitos de sustentabilidade a alunos com TEA, ao facilitar a visualização de ecossistemas e processos naturais de forma prática e imersiva. A realidade aumentada, por exemplo, provou ser eficaz ao permitir a criação de ambientes de aprendizagem simulados, nos quais os alunos podem explorar e compreender fenômenos ecológicos complexos. A gamificação, por sua vez, não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também possibilita a aplicação de comportamentos sustentáveis simulados, o que pode estimular a prática dessas atitudes no cotidiano. As análises destacam que essas ferramentas digitais adaptadas ao ensino ambiental contribuem para um aprendizado mais significativo e permitem uma maior inclusão digital dos alunos, promovendo sua interação ativa com os conteúdos. Dessa forma, a revisão conclui que a adoção de tecnologias interativas no ensino de sustentabilidade pode impactar positivamente a inclusão de alunos com TEA, favorecendo sua participação em discussões sobre cidadania e responsabilidade ambiental. Embora os resultados sejam promissores, reconhece-se a necessidade de estudos empíricos mais abrangentes para avaliar o impacto dessas práticas em ambientes escolares reais. Com esse intuito, sugere-se um estudo futuro que inclua entrevistas com professores e observações de aulas em uma escola municipal de Florianópolis, para obter uma compreensão mais profunda sobre a aplicação e os efeitos dessas tecnologias na prática pedagógica inclusiva. Este estudo contribui, portanto, para a expansão do conhecimento sobre estratégias educativas inclusivas, que alinham tecnologia e sustentabilidade, promovendo a formação de cidadãos mais conscientes e integrados ao meio ambiente.

Palavras-chave: educação ambiental; inclusão digital; transtorno do espectro autista.