

EDUCAÇÃO, DEMOCRACIA E DIVERSIDADES

Diálogos para o ensino, pesquisa e extensão
na Educação Básica



XVI Fórum de Pesquisa e Extensão da EAUFGA
VI Seminário de Inclusão na Educação Básica da EAUFGA
V Seminário de Estágio da EAUFGA

ORGANIZAÇÃO DE MINICURSO/OFICINA

Título minicurso/oficina:	PLATAFORMAS DIGITAIS COMO RECURSO PARA INCLUSÃO
Eixo temático	Tecnologias e experiências inovadoras de ensino.
Carga horária	2 horas
Proponente(s)	1. Albenize de Fátima Pinheiro Maciel 2. Manoel Rosário dos Santos 3. Jonne Kepler Guimarães Cardoso
Contato do(s) Responsável (eis)	1. e-mail: albenizemaciel4@gmail.com Fone: 91992536971 2. e-mail: manoel.santos.unifesspat5@gmail.com Fone: 91984438710 2. e-mail: jonne.cardoso@ica.ufpa.br Fone:
Equipamentos necessários	Notebook, Datashow, Internet.
Público-alvo Obs: Máximo 25 pessoas	20 pessoas • Professores da Educação Básica • Professores do AEE • Coordenadores pedagógicos • Acadêmicos de Pedagogia



Estrutura e organização

Descrição da Oficina/Minicurso (de 2 a 5 páginas):

A oficina sobre o uso pedagógico de plataformas digitais na perspectiva da educação inclusiva, propõe uma reflexão crítica acerca do papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no contexto escolar contemporâneo. Tem como objetivo geral refletir e orientar os professores quanto ao uso pedagógico de plataformas digitais considerando os princípios da educação inclusiva e da flexibilização curricular.

Parte-se do entendimento de que a presença da tecnologia na sociedade não é mais uma novidade, mas uma realidade consolidada que impacta diretamente as formas de ensinar e aprender. Assim, discutir o uso de plataformas digitais implica reconhecer a necessidade de alinhar as práticas pedagógicas às transformações sociais e culturais que atravessam a escola, garantindo aprendizagem significativa e equitativa.

A proposta enfatiza que as plataformas digitais devem ser utilizadas com intencionalidade pedagógica, superando a concepção de que se tratam apenas de recursos recreativos. O foco está na mediação docente, na seleção criteriosa das ferramentas e na articulação com as habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Jogos educativos, aplicativos de alfabetização, plataformas de leitura digital e ferramentas interativas podem favorecer o reconhecimento de fonemas e grafemas, estimular a oralidade e ampliar o engajamento dos estudantes, desde que integrados a um planejamento estruturado. Além disso, destaca-se que as tecnologias podem contribuir para a flexibilização curricular, oferecendo recursos multimodais que ampliam a acessibilidade e respeitam os diferentes ritmos de aprendizagem.

Para participação na oficina, recomenda-se que os participantes possuam conhecimentos prévios básicos sobre alfabetização e matemática na educação básica,



familiaridade com a BNCC, especialmente no que se refere às habilidades de Língua Portuguesa e matemática, e noções elementares de uso de dispositivos digitais (computador, celular ou tablet). Não é necessário domínio avançado de tecnologias, mas espera-se abertura para reflexão crítica sobre a prática docente e disposição para experimentar novas estratégias pedagógicas.

Como estratégia formativa, a oficina adota abordagem dialógica e colaborativa, com momentos de problematização, estudo teórico, exploração prática de plataformas digitais e elaboração coletiva de plano de intervenção pedagógica, valorizando a troca de experiências entre os participantes.

Na oficina será apresentada duas plataformas digitais que contribuem ensino inclusivo. A primeira é a *Escola Games*, disponibilizada no endereço eletrônico: <https://www.escolagames.com.br>, que é um site educacional brasileiro, gratuito, que disponibiliza jogos educativos e livros digitais para crianças em idade escolar, ensinando conceitos em diversos componentes curriculares com os conteúdos alinhados com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), além disso, também oferece recursos educacionais para professores como: planos de aula e materiais de apoio. A plataforma dispõe jogos de fácil manuseio e instruções orais para o usuário possibilitando o estímulo à oralidade despertando mais interesse, além disso, o repertório dos jogos é variado.

A segunda plataforma, é o *Projeto Participar*, é uma iniciativa educacional brasileira gratuita, disponibilizada no endereço eletrônico: www.projetoparticipar.unb.br, é um programa educacional desenvolvido na Universidade de Brasília (UnB) voltado para auxiliar o processo de alfabetização de crianças, jovens e adultos com deficiência intelectual por meio de tecnologia e softwares educativos. Dentre a site de softwares do *Projeto Participar* voltados para inclusão e alfabetização matemática, foi selecionado o *Somar* é um software educacional *off-line* para computador (com download gratuito para instalação em sistema operacional



Windows ou Linux Educacional) voltado ao ensino e aprendizagem de matemática. Esse software desenvolve a prática dos números, trabalha com cédulas monetárias e de calculadora para efetuar transações comerciais, ainda usa de relógio digital para o ensino de uma das unidades de tempo, a hora. O domínio dessas habilidades pode possibilitar uma maior autonomia e inclusão social como também dialoga com os conteúdos de matemática de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Sendo assim, metodologicamente, a oficina será organizada em quatro etapas. Na primeira, ocorrerá um momento de sensibilização e problematização, com discussão orientada sobre desafios da inclusão no contexto digital.

Na segunda etapa, será realizada uma fundamentação teórica dialogada, abordando conceitos relacionados às TDIC, inclusão escolar, mediação pedagógica e adaptações curriculares.

Na terceira etapa, os participantes explorarão as plataformas digitais (*Escola Game e Projeto Partipar*), analisando suas potencialidades, limites, alinhamento à BNCC e possibilidades de adaptação para estudantes com necessidades educacionais específicas.

Na quarta etapa, os grupos elaborarão um plano de intervenção pedagógica com uso de plataforma digital, definindo objetivos, estratégias de mediação, recursos necessários e formas de avaliação, finalizando com socialização e reflexão coletiva.

Como referencial teórico e material de apoio, sugere-se a leitura de Bacich e Moran (2018), acerca de metodologias ativas e integração das tecnologias na educação; Mantoan (2003), sobre inclusão escolar; Coll, Marchesi e Palacios (2004), no que se refere às adaptações curriculares; Saviani (2011), sobre formação docente; e Marques et al. (2024), acerca do letramento digital e leitura mediada por tecnologias. Recomenda-se ainda a consulta à Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), especialmente às habilidades relacionadas à alfabetização nos anos iniciais. Como apoio complementar, podem ser utilizados tutoriais de plataformas digitais educacionais, vídeos formativos



sobre TDIC na educação e modelos de plano de intervenção pedagógica e diário de bordo, a fim de subsidiar a aplicação prática das estratégias discutidas na oficina.

A avaliação da oficina será realizada de forma formativa e processual, considerando a participação ativa dos envolvidos, o engajamento nas discussões teóricas e práticas, bem como a capacidade de articular os conhecimentos apresentados à realidade escolar. Serão observados aspectos como a compreensão do uso intencional das plataformas digitais, a pertinência das propostas elaboradas nos planos de intervenção e a reflexão crítica sobre inclusão e flexibilização curricular. Ao final, os participantes poderão registrar suas percepções por meio de uma breve avaliação escrita, apontando contribuições da oficina para sua prática pedagógica e possíveis desafios para implementação, possibilitando assim o aperfeiçoamento de futuras formações.

Currículo resumido dos proponentes:

Albenize de Fátima Pinheiro Maciel é graduada em Letras e Pedagogia pela Faculdade Pan Americana, com especialização em Linguagens e Cultura Amazônica pela Universidade Federal do Pará (UFPA), Atendimento Educacional Especializado (FAEL) e em Docência do Ensino Superior em LIBRAS, Arteterapia e Neuropsicopedagogia pela Faculdade Iguaçu. É mestrande do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI). Atua como professora da Educação Básica no município de Ourém-PA, nas séries iniciais do Ensino Fundamental, com ênfase em alfabetização, leitura, escrita, análise do discurso e educação inclusiva. Possui formação complementar em tecnologia educacional, práticas de alfabetização e Língua Brasileira de Sinais, desenvolvendo ações voltadas à inclusão e ao uso pedagógico das tecnologias. Também apresenta experiência em produção acadêmica na área de Linguagens, evidenciando compromisso com a formação continuada, a pesquisa e o fortalecimento da educação pública.

Manoel Rosário dos Santos, Mestrando Profissional em Educação Inclusiva pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), com pesquisa voltada para a elaboração de um guia de intervenções educativas com tecnologias digitais para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) no Ensino Médio. Concluiu especializações em Metodologia do Ensino de Língua Inglesa, Ética, Filosofia e Sociologia, Gestão e Coordenação Pedagógica, Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) e Ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa e Literaturas. É graduado em Licenciatura em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Pará (UFPA), em Pedagogia pela Universidade Iguaçu (UNIG) e em Licenciatura em Português pela Universidade



Estadual Vale do Acaraú (UVA-CE). Atua como professor regular de Sociologia na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio João Paulo I. Possui experiência na Educação Básica do Município de Quatipuru-PA, tendo atuado como professor na E.M.E.I.F. Professora Dulcineia de Jesus Costa e na Secretaria de Estado de Educação do Pará (SEDUC), além de ter participado do Programa Brasil/Alfabetizado Pará Alfabetizado, tanto como alfabetizador quanto coordenador de turma. Tem experiência e interesse em educação inclusiva, ensino de sociologia e línguas modernas, formação docente e tecnologias aplicadas à aprendizagem, com ênfase na acessibilidade e na inovação pedagógica.

Johnny Kepler Guimarães Cardoso, Graduado em Licenciatura em Música pela Universidade Federal do Piauí (UFPI), possui especialização em andamento em Musicoterapia pela Fundação Carlos Gomes (FCG/PA). Iniciou o Mestrado Profissional em Artes da UFPA. Integralizou o Curso Básico de Canto Lírico sob a supervisão do Prof. Eduardo Nascimento e os cursos Iniciante e Básico de Percussão Erudita, Popular e Bateria pelo Instituto Estadual Carlos Gomes (IECG/PA). É docente de Arte e Projeto de Vida, além de Coordenador de Linguagens da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio (EEEFM) João Paulo I, no distrito de Boa Vista, em Quatipuru-PA. Com mais de 10 anos de experiência profissional, atuou em educação musical em escolas públicas e projetos sociais, incluindo instituições do terceiro setor e movimentos sociais, em contextos como creches, educação infantil, ensino fundamental, médio, educação integral, educação de jovens e adultos (EJA), além de atividades com idosos e eventos socioculturais. Acumula experiência em educação musical em Centros de Atendimento Educacional Especializado (CAEE), com foco na gestão do espaço pedagógico para aulas de música, planejamento e coordenação de concertos didáticos para espaços educacionais e comunitários, e produção cultural. Em sua trajetória, coordenou festivais e congressos voltados para educação musical e formação de instrumentistas, ministrando oficinas e cursos para professores da educação infantil, fundamental e médio. Tem experiência no atendimento de alunos com dificuldades de aprendizagem, assim como na orientação de grupos, pais e familiares. Além disso, desenvolveu propostas curriculares para o ensino de música em educação infantil, fundamental, médio, educação indígena e corporativa, e elaborou manuais e cartilhas pedagógico-musicais.