TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENRIQUECIMENTO CURRICULAR PARA ESTUDANTES COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO

Autor: Sirlene de Fátima Costa Ribeiro ALVES
Coautor: Mariana FERRAZ
Coautor: Vera Lucia Messias Fialho CAPELLINI

UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Eixo 5: Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva
Modalidade: Resumo Expandido – Pesquisa teórica
sirlene.ribeiro@unesp.br

Palavras-chave: Tecnologias Educacionais. Enriquecimento Curricular. Educação Especial.

1. Introdução

A Educação Especial, no Brasil, é compreendida como uma modalidade transversal a todos os níveis e etapas da educação, destinada a assegurar o acesso, a participação e a aprendizagem dos estudantes público-alvo da Educação Especial no ensino regular. No caso dos estudantes com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), a referida política estabelece o enriquecimento curricular como uma das estratégias essenciais de atendimento, garantindo acesso a experiências de aprendizagem desafiadoras e criativas (Brasil, 2008).

Segundo Renzulli (2014), o enriquecimento curricular fundamenta-se na concepção dos três anéis de superdotação, que articula três elementos centrais: a capacidade acima da média, o comprometimento com a tarefa e a criatividade. Cabe à escola criar ambientes de aprendizagem ricos, desafiadores e estimulantes, capazes de despertar e sustentar o engajamento desses estudantes.

Nesse contexto, as tecnologias educacionais podem se apresentar como importantes ferramentas para o enriquecimento curricular de estudantes com AH/SD, pois possibilitam experiências de aprendizagem mais dinâmicas, criativas e desafiadoras (Silveira *et al.*, 2012). Dessa forma, o uso de recursos digitais no contexto escolar pode contribuir para potencializar habilidades, estimular o protagonismo dos estudantes e favorecer práticas pedagógicas mais inovadoras e inclusivas.

Este trabalho teve como objetivo investigar de que forma o uso de tecnologias educacionais pode contribuir para o enriquecimento curricular e o desenvolvimento de potencialidades cognitivas, criativas e socioemocionais de estudantes com AH/SD.

2. Procedimentos metodológicos

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico, desenvolvida por meio da análise de livros, artigos científicos e documentos oficiais sobre o uso de tecnologias educacionais no enriquecimento curricular de estudantes com AH/SD. A pesquisa qualitativa busca compreender os significados e as interações presentes nos contextos estudados, enquanto a pesquisa bibliográfica possibilita o aprofundamento teórico e a fundamentação científica do estudo (Pradanov; Freitas, 2013).

Assim, o presente estudo combina esses elementos para, além de investigar a realidade existente e compreender as contribuições das tecnologias educacionais para o enriquecimento curricular de estudantes com AH/SD.

3. Resultados

As tecnologias digitais, como forma de enriquecimento curricular nas escolas, são fundamentais para todos os estudantes da unidade escolar, uma vez que, o público de estudantes com AH/SD vem crescendo consideravelmente nos ambientes educacionais. Segundo Monteiro e Leite (2020), a escola deve desempenhar um papel ativo na promoção da inclusão digital, garantindo acesso equitativo às tecnologias e oportunidades de aprendizagem mediadas digitalmente para todos os estudantes. O uso pedagógico das tecnologias deve ir além da simples transmissão de conteúdos, favorecendo processos de aprendizagem colaborativos, criativos e autônomos, nos quais o estudante atua como protagonista da construção do próprio conhecimento.

O uso de jogos digitais e atividades interativas destaca-se como uma importante estratégia para integrar as tecnologias educacionais ao currículo. Por meio de atividades lúdicas e desafiadoras, esses recursos estimulam o engajamento, a curiosidade e a colaboração entre os estudantes, além de favorecerem o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Segundo Silveira *et al.* (2012), os jogos digitais também contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico e para a construção do conhecimento de forma mais prazerosa e significativa.

Os jogos digitais quando aplicados em atividades de enriquecimento curricular, esses recursos permitem a criação de contextos de aprendizagem que valorizam a experimentação, o raciocínio lógico e a criatividade, dimensões fundamentais para o desenvolvimento pleno dos estudantes com AH/SD. Além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento da aprendizagem significativa (Vieira *et al*. 2021).

Sendo assim, as tecnologias educacionais configuram-se como instrumentos pedagógicos de grande potencial para a inovação e inclusão escolar, pois permitem que

os processos de ensino e aprendizagem sejam ressignificados de forma colaborativa, criativa e contextualizada. Quando articuladas ao enriquecimento curricular, elas ampliam as possibilidades de desenvolvimento cognitivo e socioemocional, ao mesmo tempo em que fortalecem a formação de sujeitos críticos, autônomos e socialmente participativos.

4. Conclusões

As tecnologias educacionais demonstraram grande potencial para o enriquecimento curricular de estudantes com AH/SD, pois favorecem práticas pedagógicas mais dinâmicas, criativas e inclusivas. Recursos como jogos digitais e atividades interativas podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo, socioemocional e para a aprendizagem significativa dos estudantes. Nesse contexto, destaca-se a importância da escola na promoção da inclusão digital e na utilização de estratégias pedagógicas que valorizem as potencialidades dos estudantes.

5. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília, Secretaria de Educação Especial, 2008.

MONTEIRO, A.; LEITE, C. Digital literacies in higher education: skills, uses, opportunities ano obstacles to digital transformation. **Revista de Educación a Distância (RED)**, Murcia, v. 21, n. 65, p. 1-20, ago. 2020. Disponível em: https://revistas.um.es/red/article/view/438721/297861. Acesso em: 17 maio 2026.

PRADANOV, C.C.; FREITAS, E. C. de. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SILVEIRA, S. R.; RANGEL, A. C. S.; CIRÍACO, E. de L. **Utilização de jogos digitais para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático.** *Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia*, Canoas, v. 1, n. 1, p. 1-12, 2012. DOI: 10.35819/tear. v1. n1. a1690. Disponível em: https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/1690. Acesso em: 15 maio 2026.

RENZULLI, J. S. **A concepção de superdotação no modelo dos três anéis: um modelo de desenvolvimento para a promoção da produtividade criativa**. In A. M. R. Virgolim, & E. C. Konkiewitz (Orgs.). Altas habilidades/superdotação, inteligência e criatividade: Uma visão multidisciplinar (pp. 219-264), 2014.

VIEIRA; M. G. et al. **Jogos digitais na educação infantil como mediador no processo de aprendizagem**. In: Muller L. *et al*. Olhares no contexto rural, v. 2, 1ª Edição. Arco Editores. Santa Maria-RS, p. 152-164, 2021.