

Atendimento educacional especializado na rede pública: estratégia de intervenção num caso de dupla excepcionalidade

Specialized educational service in the public network: intervention strategy in a case of double exceptionality

Servicio educativo especializado en la red pública: estrategia de intervención en un caso de doble excepcionalidad

Recebido: 16/04/2023 | Revisado: 25/04/2023 | Aceitado: 26/04/2023 | Publicado: 01/05/2023

Sônia Maria Maciel Lopes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8689-2606>

Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, Brasil

E-mail: sonia.lopes@edu.famerp.br

Natalia Almeida de Arnaldo Silva Rodrigues Castro

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6186-2091>

Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, Brasil

E-mail: natalia.castro@edu.famerp.br

Valéria André dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8226-8398>

Escola Estadual “Santos Dumont”, Brasil

E-mail: valeriasantos@unemat.br

Leonila Santos de Almeida Sasso

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6879-9678>

Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, Brasil

E-mail: leonila.sasso@edu.famerp.br

Marlene da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5378-7513>

Escola Municipal de Ensino Fundamental “José Pedro da Motta”, Brasil

E-mail: marlenesilva2974@gmail.com

Júlio César André

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0549-4527>

Centro de Estudos e Desenvolvimento de Educação em Saúde, Brasil

Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, Brasil

E-mail: julio.andre@edu.famerp.br

Resumo

Dentre a diversidade de alunos no contexto escolar, há aqueles que ainda possuem pouca identificação na sala de aula regular, incluindo a Dupla Excepcionalidade (DE), ou seja, a Síndrome de Asperger (SA) e as Altas Habilidades (AH). Devido a lacunas na formação inicial e continuada dos professores que os capacitem a reconhecer as características de talentos humanos específicos, o maior prejudicado nessa situação é o aluno. Pesquisa qualitativa onde o objeto pesquisado é a trajetória do aluno XD (nome fictício) no ambiente escolar. O tipo de estudo é o estudo de caso único, o que coloca o caso como foco da pesquisa. A Avaliação Médica mostrou uma posição claramente acima da média na capacidade intelectual e uma média acima do esperado para a idade e escolaridade, com percentil igual ou superior a 40% para um grupo da mesma faixa etária; seu desenvolvimento cognitivo apresentava algumas distorções com atrasos, sendo seu desempenho acadêmico prejudicado devido a limitações nas interações sociais, além de bloqueios severos em relação ao meio ambiente, com reações à pressão, ansiedade, sentimentos inadequados, que o tornavam altamente apegado à sua imaginação e fantasia, trazendo a sensação de um mundo perigoso, incerto, rígido, inflexível. Nesse caso, a comunicação aumentou à medida que a confiança foi estabelecida e foi possível perceber o conjunto de experiências do sujeito do relato a partir do estímulo de um jogo, pois a ludicidade teve um papel positivo nesse processo atrelado às dificuldades. A habilidade de comunicação oral foi estimulada com gamificação e representação gráfica, estimulada pelo interesse pela língua inglesa. A parceria com uma instituição com projeto de gamificação e robótica facilitou muito o desenvolvimento do XD como indivíduo na sociedade, estreitando laços, afirmando confiança e abrindo novos horizontes profissionais. Um ator particular, o Professor Coordenador do Núcleo Pedagógico, e a colaboração de toda a comunidade escolar alavancaram e sustentaram a inclusão educacional do XD.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem; Educação especial; Atendimento educacional especializado; Estratégias de intervenção; Dupla excepcionalidade; Altas habilidades / Superdotação.

Abstract

Among the diversity of students in the school context, there are those who still have little identification in the regular classroom, including Double Exceptionality (DE), that is, Asperger Syndrome (AS) and High Abilities (AH). Due to gaps in the initial and continuing education of teachers that enable them to recognize the characteristics of specific human talents, the biggest harmed in this situation is the student. Qualitative research where the object researched is the trajectory of the student XD (fictitious name) in the school environment. The type of study is a single case study, which places the case as the focus of research. The Medical Evaluation showed a clearly above average position in intellectual capacity and a higher average than expected for their age and education, with a percentile equal to or better than 40% for a group of their same age group; his cognitive development presented some distortions with delays, his academic performance being impaired due to limitations in social interactions, in addition to severe blocks in relation to the environment, with reactions to pressure, anxiety, inadequate feelings, which made him highly attached to their imaginations and fantasy, bringing the feeling of a dangerous, uncertain, rigid, inflexible world. In this case, communication increased as trust was established and it was possible to perceive the set of experiences of the subject of the report from the stimulus of a game, since playfulness had a positive part in this process linked to difficulties. The ability of oral communication was stimulated with gamification and graphic representation, stimulated by the interest in the English language. The partnership with an institution with a gamification and robotics project greatly facilitated the development of XD as an individual in society, strengthening ties, affirming trust and opening up new professional horizons. A private actor, Coordinating Professor of the Pedagogical Nucleus, and the collaboration of the entire school community leveraged and underpinned XD's educational inclusion.

Keywords: Teaching and learning; Special education; Specialized educational assistance; Intervention Strategies; Twice-exceptionality; High skills / Gifted.

Resumen

Entre la diversidad de estudiantes en el contexto escolar, se encuentran aquellos que aún tienen poca identificación en el aula regular, incluyendo la Doble Excepcionalidad (DE), es decir, el Síndrome de Asperger (SA) y las Altas Capacidades (HA). Debido a las lagunas en la formación inicial y continua de los docentes que les permitan reconocer las características de los talentos humanos específicos, el gran perdedor en esta situación es el estudiante. Investigación cualitativa donde el objeto investigado es la trayectoria del estudiante XD (nombre ficticio) en el ámbito escolar. El tipo de estudio es el estudio de caso único, que sitúa al caso como foco de la investigación. La Evaluación Médica mostró una posición claramente por encima del promedio en capacidad intelectual y un promedio por encima de lo esperado por edad y escolaridad, con un percentil igual o mayor al 40% para un grupo de la misma franja etaria; su desarrollo cognitivo presentaba algunas distorsiones con retrasos, y su rendimiento académico se veía obstaculizado por limitaciones en las interacciones sociales, además de severos bloqueos en la relación con el entorno, con reacciones a presiones, ansiedad, sentimientos inadecuados, que lo hacían muy apegado a su imaginación y fantasía, trayendo la sensación de un mundo peligroso, incierto, rígido, inflexible. En este caso, la comunicación aumentó en la medida en que se estableció la confianza y fue posible percibir el conjunto de experiencias del sujeto del relato a partir del estímulo de un juego, ya que la lúdica jugó un papel positivo en ese proceso ligado a las dificultades. Se estimuló la habilidad de comunicación oral con gamificación y representación gráfica, estimulada por el interés por el idioma inglés. La alianza con una institución con un proyecto de gamificación y robótica facilitó mucho el desarrollo de XD como individuo en la sociedad, estrechando lazos, afirmando la confianza y abriendo nuevos horizontes profesionales. Un actor particular, la Docente Coordinadora del Núcleo Pedagógico, y la colaboración de toda la comunidad escolar apalancaron y sustentaron la inclusión educativa de XD.

Palabras clave: Enseñando y aprendiendo; Educación especial; Servicio educativo especializado; Estrategias de intervención; Doble excepcionalidad; Altas habilidades / Superdotación.

1. Introdução

Na diversidade de alunos presentes no contexto escolar, estão os que ainda possuem pouca identificação na sala de aula regular, entre eles, a Dupla Excepcionalidade (DE), ou seja, Síndrome de Asperger (SA) e Altas Habilidades (AH). Em virtude de lacunas na formação inicial e continuada dos professores que os capacite para reconhecerem as características dos talentos humanos específicos, o maior prejudicado é o aluno. Nesse sentido, os prejuízos como os déficits nas interações sociais e na comunicação que já são próprios dessa população discente aumentam, resultando-lhe no descompasso entre o desenvolvimento intelectual, social e emocional. No entanto, é possível amenizar seu sofrimento viabilizando intervenções no acompanhamento com trabalho em equipe composta por profissionais focados no apoio e com intervenções individualizadas vindas de diferentes vertentes que contribuirão com suportes de apoio para melhorias no ajustamento social, favorecendo o desempenho desse aluno em sala de aula.

2. Revisão da Literatura Relacionada

Atendimento Educacional Especializado na Rede Pública de Ensino

O direito e a garantia do acesso ao ensino de forma gratuita, estão estabelecidos na Constituição Federal de 1988, no artigo 208 (Brasil, 1988). Nessa perspectiva, emerge - se a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI), de 2008 (Brasil, 2008), com um novo marco para a educação, desta vez, um novo olhar para a educação especial que antes era de caráter substitutivo ao ensino comum.

Em 2009 (Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009), o Brasil ratifica o que foi disposto pela Comissão dos Direitos da Pessoa com Deficiência (CDPD), da Organização das Nações Unidas (ONU), na Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CDPD), ficando estabelecido que o aluno com deficiências, transtorno globais do desenvolvimento e altas habilidades, passa a ter a oferta de ensino na sala regular e no Atendimento Educacional Especializado (AEE), de forma complementar e suplementar. Reconhece-se então, essa questão como um tema de justiça, direitos humanos e promoção da igualdade. A partir da Lei nº 9.394 de dezembro de 1996, capítulo V (Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996), a educação especial passou a ser uma modalidade de ensino transversal a todos os níveis, etapas e modalidades.

Dessa maneira, a PNEEPEI, orienta os sistemas quanto à organização desse ensino, nesse contexto, é estabelecida a Lei nº 13.146/2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência) (Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015), trazendo o modelo escolar inclusivo com a exigência da adoção de novas práticas pedagógicas. Desse modo, a formação dos professores se faz necessária para que se rompam com concepções de padrões homogêneos dos alunos. Os demais profissionais da educação, bem como a participação da família e da comunidade, passam a fazer parte desse sistema organizativo para a concretização de um olhar inclusivo na acessibilidade urbanística, arquitetônica, nos mobiliários e equipamentos, nos transportes, na comunicação e informação, na articulação intersetorial da implementação das políticas públicas (Franco & Schutz, 2019).

Como resposta às famílias que nem sempre conseguem identificar o que falta à escola para que os alunos possam ter ganhos em suas singularidades relativas à inclusão escolar, a Lei nº 9.394 de 20 de Dezembro de 1996, Lei de Diretrizes e Bases (LDB) (Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996), estabelece a mediação do professor especializado no AEE, conforme o artigo 58:

§ 2º: O atendimento educacional será feito em classes, escolas ou serviços especializados, sempre que, em função das condições específicas dos alunos, não for possível a sua integração nas classes comuns de ensino regular.

Diante da lei, o AEE se realiza nas salas de recursos multifuncionais das escolas de educação básica. São espaços com mobiliários, materiais didáticos e pedagógicos, recursos de acessibilidade e equipamentos específicos para o atendimento aos alunos público-alvo da educação especial, em turno contrário à sua escolarização, conforme o que se estabelece no PNEEPEI (Brasil, 2008) e no Decreto nº 6.571/2008 (Decreto nº 6.571, de 17 de setembro de 2008).

A Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009 (Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009), deixa claro que o AEE será realizado no turno inverso da escolarização (contraturno). Voltado aos alunos com deficiências, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades, traz a garantia de um professor especializado em uma área específica, dentro da própria escola, cuja função é orientar os professores da sala regular, as famílias e os colegas de turma quanto ao uso dos materiais, sua aplicabilidade e funcionalidade, além de apoiar adequadamente o aluno na sua necessidade educativa com conteúdo da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e Libras tátil; Alfabeto digital; Tadoma; Língua Portuguesa na modalidade escrita; Sistema Braille; Orientação e mobilidade; Informática acessível; Sorobã (ábaco); Estimulação visual; Comunicação Alternativa e Aumentativa (CAA); Desenvolvimento de processos educativos que favoreçam a atividade cognitiva. Como recursos, materiais didáticos e pedagógicos acessíveis (livros, desenhos, mapas, gráficos e jogos táteis, em Libras, em Braille, em caráter

ampliado, com contraste visual, imagéticos, digitais, entre outros); Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs) acessíveis (mouses e acionadores, teclados com colmeias, sintetizadores de voz, linha Braille, entre outros); e Recursos ópticos; pranchas de CAA, engrossadores de lápis, ponteira de equipamentos, cabeça, plano inclinado, tesouras acessíveis, quadro magnético com letras imantadas, entre outros. Em articulação a outros profissionais, o trabalho desse professor especializado colabora com o desenvolvimento da autonomia desse aluno em atendimento.

Transtornos do Espectro do Autismo (TEA) e Processo de Aprendizagem

O Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) na Educação Infantil (EI) tem sido um tema bastante discutido na atualidade, pois observa-se que as crianças têm sido diagnosticadas precocemente, devido ao avanço de estudos referente a essa área da educação especial (Silva & Silva, 2020), conforme aponta o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) (American Psychiatric Association, 2014).

As crianças com TEA enfrentam vários desafios em seu cotidiano, sejam elas de interação social, comunicação ou em seu desenvolvimento motor e cognitivo. Por meio de observação, realizada no período da EI, constata-se que por mais que a criança com TEA tenha a linguagem limitada e tenha resistência ao toque físico, essa criança possui sentimentos e, portanto, o professor precisa nutrir a relação de afeto e estimular a sua sensibilidade emocional. Outro fator de dificuldade são as formas como são compreendidas as informações pela criança com TEA. Ela precisa receber na escola, de forma detalhada, o que vai ser feito naquele dia. É preciso, da mesma maneira, que as atividades sejam feitas uma de cada vez, pois muitos estímulos podem causar uma sobrecarga, o que dificulta a assimilação sobre o que está sendo ensinado (Silva & Silva, 2020).

A psicopedagogia também é de suma importância para o desenvolvimento da criança com TEA já que o psicopedagogo estuda o processo de aprendizagem dessas crianças, identificando assim as dificuldades que interferem na assimilação de conteúdos (Araújo & Rosado, 2018).

A Dupla Excepcionalidade

Vilarinho-Rezende, Fleith e Alencar (Vilarinho-Rezende et al., 2016), mencionam que a Dupla Excepcionalidade (DE) trata-se de uma assincronia do desenvolvimento humano e citam como exemplo, a Síndrome de Asperger (AS), Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Transtornos de Aprendizagem (TA), entre outros. Nessas condições, pode ser agregada à Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD).

Renzulli (2004), define AH/SD, estando ela, na sua definição, representada na “[...] Concepção da Superdotação dos Três Anéis: criatividade e o comprometimento com a tarefa. [...] capacidade acima da média [...]”.

Ainda nessa conformidade, comungando com essa definição, a Resolução CNE/ Nº 4, de 2 de outubro de 2009 (Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009), considera em seu Art. 4º- III, alguns traços para a identificação dos alunos com AH/SD, definindo-os como “[...] aqueles que apresentam um potencial elevado e grande envolvimento com as áreas do conhecimento humano, isoladas ou combinadas: intelectual, liderança, psicomotora, artes e criatividade”.

A Contribuição de outras Áreas ao AEE

A especificidade de cada aluno do AEE pode se beneficiar da participação de outros profissionais de apoio ao desenvolvimento das crianças.

Por exemplo, os autistas, por apresentarem déficits significativos de comportamento, sofrem um grande impacto na educação, necessitando de estímulos para uma melhor qualidade de vida. A participação de outros profissionais da equipe multidisciplinar pode levar à conquista de novas habilidades, como a prática da atividade física que melhora não apenas a parte motora, mas também a cognitiva com benefícios no âmbito fisiológico, psicológico, cognitivo e social, trabalhando o indivíduo

como um todo em sua formação integral.

Segundo Oliveira et al. (2021), no caso do autista, por conta de diferentes disfunções, o desenvolvimento de novas habilidades traz progressos no aspecto fisiológico com manutenção e aumento da amplitude de movimentos, desenvolvendo a coordenação com melhora do equilíbrio e postura corporal. Na área psicológica, o sucesso na execução das atividades, resulta no aumento da autoestima. Já na área cognitiva, observa-se que através da movimentação corporal, os alunos tendem a conhecer melhor a si mesmo, e na área da socialização, possibilita uma melhor inclusão, uma vez que, a criança, precisa ter contato com outras da mesma faixa etária, além da aproximação com adultos.

De acordo com Teixeira e Fernandes (2021), a musicoterapia, por meio da linguagem musical que é universal, ultrapassa barreiras culturais, cognitivas e emocionais, abrindo caminhos na comunicação de todos os seres humanos através da criação, interpretação, escuta e improvisação musical.

Nesse contexto, percebe-se que a música se torna algo organizado e essencial, integrada a práticas esportivas, torna-se favorável para a aprendizagem dos alunos autistas atendidos no AEE, no entanto, o atendimento não conta com os apoios da equipe multidisciplinar através de recursos do estado, devendo as famílias arcarem com os custos para benefícios dos filhos em atendimento.

Games como Canal de Comunicação

Embora seja patente que o autismo é um transtorno bastante amplo, Sá et al. (2017) mencionam que a intervenção com jogos didáticos traz a percepção de progresso diário que está sendo alcançado, segundo relatos de pais, especialistas e pesquisadores, de modo que colabora com um crescimento cognitivo, social e emocional nas crianças. Nesse contexto, dependendo da criança autista, os jogos são possibilidades encontradas por meio das ferramentas tecnológicas, criando assim um processo produtivo.

Uma abordagem que vem ganhando adeptos e sendo bastante experimentada envolve a aplicação de jogos digitais, que visam, de forma lúdica, melhorar as deficitárias habilidades decorrentes do TEA, as quais estão presentes nas áreas emocional, comunicação e interação social, cognitiva, motora e concentração (Kanner, 1943). Os jogos digitais, enquanto ferramentas educacionais, permitem ao aluno assimilar conceitos, auxiliando no processo de aprendizagem e no desenvolvimento de competências e habilidades essenciais para sua formação. Com a utilização de jogos digitais, o indivíduo desenvolve suas habilidades cognitivas, principalmente, reconhecimento de padrões, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico (Balasubramanian & Wilson, 2006).

O uso de jogos digitais como tecnologia assistiva para pessoas com TEA mostra-se efetivo em um número considerável de estudos. Existe uma forte tendência ao crescimento da área de desenvolvimento de jogos digitais com características assistivas com foco em dispositivos móveis, sendo que os mesmos devem cada vez mais integrar-se às atividades cotidianas das pessoas com necessidades e habilidades especiais, em particular, as pessoas com TEA (Fernandes & Nohama, 2020).

O Contexto Instalado

O surgimento em 31 de dezembro de 2019, na cidade de Wuhan, província de Hubei, República Popular da China, do vírus SARS-CoV-2, conhecido como Coronavírus, que leva à síndrome respiratória aguda, hospitalização e morte acarretou a partir do dia 12 de março de 2020, a pandemia declarada pela OMS, o surto global de SARS-CoV-2 (Barreto & Rocha, 2020).

Tal fato, dá o início às novas condições do cenário educacional na pandemia, obrigando tomadas de decisão com medidas emergentes pelo Conselho Nacional de Educação (CNE) aprovando o Parecer nº 5/2020 (Parecer CNE/CP nº 5, 2020), o qual reorganiza os calendários escolares, bem como a realização de atividades pedagógicas.

Nesse sentido, a Secretaria de Estado da Educação (SEDUC), por meio do Decreto nº 64.862, de 13 de março de 2020 (Decreto nº 64.862, de 13 de março de 2020), alterado pelo Decreto nº 64.864, de 16 de março de 2020 (Decreto Estadual nº 64.982 de 15 de maio de 2020), suspende as aulas no âmbito da Secretaria da Educação, para prevenir o contágio pelo Covid-19. Sendo assim, o atendimento no AEE que antes era presencial passa a ser remoto e o processo pedagógico ganha uma nova modelagem no ensino.

Em virtude disso, nota-se a mudança paradigmática da escola, pois a tecnologia passa a fazer parte do contexto escolar como nunca vivenciada.

A tecnologia passa a ser o principal meio de comunicação entre escola, família e alunos, sendo o celular, o meio de comunicação mais utilizado pelo aplicativo Whatsapp, com a criação de grupos ou com videochamadas individualizadas.

As atividades escolares foram ofertadas de forma que os alunos não perdessem o contato com a escola e não tivessem retrocessos no seu desenvolvimento.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) (Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996), em seu Artigo 62, nos incisos 2º e 3º dispõe sobre a formação docente para “utilizar recursos e tecnologias de educação a distância”, no entanto, o cenário trouxe ao processo educativo muito sofrimento.

Os órgãos descentralizados, como as Diretoria de Ensino, por meio do Professor Coordenador do Núcleo Pedagógico, também apoiaram a formação docente em conformidade com o que se estabelece na LDB.

Nesse ínterim, o apoio às escolas foi a partir da elaboração de roteiros semanais e quinzenais com sugestões de materiais didáticos disponibilizados nos grupos de *Whatsapp* através de lista de exercícios, vídeos, orientações pedagógicas, entre outros apontamentos como devolutivas às famílias, aos alunos e acompanhamentos dos gestores.

Em consonância, o Decreto Estadual nº 64.982 de 15-05-2020 (Decreto Estadual nº 64.982 de 15 de maio de 2020), institui o Centro de Mídias da Educação de São Paulo, objetivando a implantação de novas metodologias e ferramentas educacionais complementares ao ensino presencial. Um grande avanço para a educação de São Paulo com momentos de formação em tempo real a todas as equipes da diretoria de ensino e das escolas, bem como aulas online para os alunos.

Nesse contexto, insere-se também o AEE, entretanto, os entraves se afloraram de maneira pontual, pois nem todos os alunos dispõem das ferramentas como celular ou computador para execução das atividades, necessitando do envio dos materiais impressos.

Diante dessa realidade, os alunos atendidos acabam que segregados por não terem o apoio necessário para o seu desenvolvimento. Tal impacto, acaba sendo refletido nas atividades da sala regular, trazendo a necessidade de um acompanhamento ativo por parte da equipe escolar.

3. Método de Pesquisa

Pesquisa de natureza qualitativa onde o objeto pesquisado é a trajetória do aluno XD (nome fictício) no ambiente escolar. O tipo de estudo é estudo de caso único e que coloca o caso como foco de pesquisa (Ludke & Andre, 2013; Yin, 2015; Pereira et al., 2018). A pesquisa foi realizada na Escola Estadual “Jardim Encantado” (EEJE), na cidade de Votuporanga, Estado de São Paulo, Brasil, no período de maio de 2019 a março de 2020. A fonte de dados de pesquisa incluiu: 1) Professora Coordenadora do Núcleo Pedagógico (PCNP) responsável pela modalidade de ensino da educação especial, 2) Coordenadora da EEJE, 3) Professora de Inglês. A coleta de dados do estudo de caso foi através de observação direta. A técnica de análise de dados utilizada nesta pesquisa foi a análise técnica não estatística que se aplica aos dados qualitativos.

4. Resultados da Pesquisa

A Identificação do Caso

Atendendo à uma visita rotineira a PCNP se depara com o aluno XD, nome fictício, cujo desempenho em relação aos demais alunos do Atendimento Educacional Especializado (AEE) lhe causou um certo estranhamento e incômodo. XD possuía características orientais, tinha 13 anos e estava regularmente matriculado no 7º ano do Ensino Fundamental, no período da tarde, na “EE Jardim Encantado”. A EEJE é uma escola considerada de destaque, pois a localização é privilegiada nessa cidade do noroeste paulista, sob a jurisdição da Diretoria de Ensino (DE), além de ter um corpo docente em quase sua totalidade efetivo, sem rotatividade, motivo de disputa por vagas para os filhos por suas famílias. Justamente no dia da visita, XD estava no atendimento para alunos com Deficiência Intelectual (DI), por ter sido encaminhado pela sua escola regular, com a justificativa de ser um aluno sem participação nas aulas, de não ter amigos, apesar de ser muito bonzinho. Já, o argumento da professora responsável do SEA, quanto à presença do aluno no atendimento, era por estar em avaliação. Pois bem, nesse dia da visita, XD cruzou o seu olhar com o da PCNP e ali foi estabelecida uma primeira interação. Olhar esperto, brilhante e cativante, com um balanço sincronizado das pernas como se quisesse dizer algo, e disse, sem sons das palavras, mas de forma escrita “My name is XD.”. Oh! Outro sinal que atraiu a atenção da PCNP que o interpelou: “Você gosta de inglês?”; e a resposta: “Yes!” O ocorrido despertou a curiosidade da PCNP que se perguntou: “O que tem escondido nesse ser? Um aluno com Deficiência Intelectual, escrevendo em inglês não é natural...”. Estava criado o elo e a PCNP, encantada, se propôs a investigar XD mais de perto. De volta à DE, e em conversa com a supervisora de ensino (SE) sobre o caso encontrado na sala de SEA e o estranhamento sentido com as pistas dadas, a PCNP foi surpreendida pelo fato de que a SE também tinha percebido algo diferente, misterioso nesse aluno.

Sondagem Pedagógica do Caso

Na segunda quinzena do mês de maio de 2019 a PCNP iniciou a sondagem pedagógica com o XD para conhecê-lo mais, interagindo com sua história de vida. O primeiro contato foi com a coordenadora da escola, que havia assumido a função havia um mês, entretanto conhecia o aluno na sala de aula por ter dado aulas na disciplina de matemática a ele, o que favoreceria a coleta de informações. No entanto a PCNP percebeu que o trabalho exigiria um pouco mais de paciência nesse itinerário escolar, tendo em vista que a escola ainda possuía traços de concepções bem conservadoras, quando se tratava do processo de inclusão do público alvo de aluno com TEA, e com razão, pois esse público era oculto, sendo mais visualizado nas Instituições Especiais de Atendimento. “EE Jardim Encantado era uma escola extremamente cuidadosa com a saúde dos alunos, tanto que possuía uma funcionária da secretaria para ministrar medicação nos horários agendados para os alunos, com a devida autorização pelos pais para esse fim.

Iniciou-se, assim, a interação investigativa com a coordenadora da escola como sondagem sobre a vida escolar do aluno: “XD vem de outra rede de ensino, estuda nessa escola há dois anos, no entanto, nunca abriu a boca para falar com os professores, não tem amigos, às vezes a aparência é de um aluno surdo, pois não interage com ninguém, entre os professores o discurso é permeado de forma duvidosa, se ele ouve bem ou não, porque nunca ouviram a sua voz em sala de aula no período das aulas. Um fato curioso, entre nós da escola, é que esse aluno vem todos os dias com óculos escuros e uma luva em uma das mãos, outras vezes, vem com uma blusa de moletom, escondendo a cabeça no capuz. A família é oriental, extremamente reservada, pouco fala da vida do XD, e o que sabemos é que o aluno é autista, tem acompanhamento psicológico, neurológico e faz atividades de natação em horários do contraturno. Ainda, a ordem da família é que ele não tenha contato com um dos colegas da turma por um desafeto do passado, quando estavam na outra rede. Ele vem à escola acompanhado pela mãe até o portão e no término das aulas, ela o busca.”

Dessa maneira foram obtidas as primeiras informações sobre XD. Na Atividade de Trabalho Pedagógico Coletivo

(ATPC) da unidade escolar os professores foram informados que a PCNP participaria das aulas para observação do aluno.

Na semana seguinte a PCNP adentrou a sala de aula, sentou-se na última carteira e passou a observá-lo. Lembra-se bem: aula de matemática, XD mal levantou a cabeça, as pernas continuavam naquele balanço sincronizado como se um eco musical soasse só para ele, os movimentos não paravam. O professor começou a explicar a matéria, passou as atividades com a participação dos alunos. A aula chegou ao final, o professor despediu-se, logo entra o professor da próxima aula. XD continuava com a mesma postura da aula anterior, assim seguiu as aulas posteriores, até o horário do intervalo, quando a PCNP também saiu para a sondagem em outro ambiente fora da sala de aula. Seu olhar corria pelos espaços do pátio em busca de XD, os burburinhos da garotada eram notados, pois o momento era de recreação, descanso e muitas risadas, no entanto lá estava também XD a seu modo. Interação com a garotada? Não! Percebia-se uma enorme vontade dele em chegar na roda dos garotos, pois ficava passeando ao redor, mas algo não o deixava interagir, sinalizando assim uma das características do TEA.

No dia seguinte a PCNP conversou com a professora de inglês sobre o interesse na comunicação dessa língua pelo aluno, narrando-lhe o que havia presenciado na comunicação no ato da visita no AEE, quando a professora comungou do mesmo pensamento que a PCNP: “ele gosta muito de Inglês, mas não tem participação nas aulas. As atividades são vistas, corrigidas, percebe-se bem o interesse pela língua.” Nesse dia, em conversa com a coordenadora da escola, foi informada sobre o mal desempenho do aluno na prova de matemática, fato que havia deixado preocupada, pois o aluno tinha boas notas.

Rompendo o silêncio

Na sequência a PCNP convidou XD para uma conversa no particular, uma vez que sua presença próxima e frequente, já não lhe causava mais estranhamento. Ele prontamente aceitou o convite, agora, o desafio da PCNP era ampliar aquela interação iniciada no olhar da sala de AEE, sustentando que aquilo evidenciava possibilidades de subjetivações no acolhimento e potencialidades escondidas, ainda não reveladas, uma vez que a escola, por ser plural na sua diversidade do alunado, poderia ter deixado passar esse acompanhamento. Em uma das salas da escola, reservada para a coordenação, XD e a PCNP iniciaram novamente a avaliação de matemática como pretexto para melhor entendimento do que estava acontecendo, e, em meio às questões, a PCNP indagava XD se estava conseguindo realizar as tarefas propostas, mas não obtinha respostas e nesses momentos seu silêncio a incomodava. “Por que você escreveu em inglês para mim na sala de AEE? Nada de resposta! Você gosta de inglês?” O silêncio continuava, mas os olhos estavam atentos na PCNP. “Sou péssima em inglês, não sei nada dessa língua”, dizia a PCNP a XD, para ver sua reação. As questões da matemática estavam lá para serem resolvidas. A PCNP sabia que estava o atrapalhando nos cálculos, mas o objetivo era abrir um canal de comunicação.

Outra pergunta, foi feita: “Você gosta de jogar com seus amigos? Joga pelo computador ou pelo celular?” Nesse momento, XD abre o canal de comunicação e relata por escrito em um cantinho da folha da prova. Oportunidade em que rapidamente a PCNP lhe passou uma folha em branco para que pudesse escrever. “Gosto do *Kick the Buddy*, um jogo de tortura. A gente tortura o boneco, é um jogo anti-estresse, mas minha mãe acha que esse aplicativo para celular dá cadeia, ela está enganada.” A PCNP, apesar de muito assustada com o que leu, continuou com suas indagações, pois o canal estava se abrindo e não poderia ser perdido. Logo, XD escreve: “Esse está morto”, referindo-se a si mesmo, “envenenei sua alma, somente um clone meu pode me ajudar”. Desenhos de facas, serras começaram a surgir em meio à sua criação. A PCNP percebeu que o aluno era alfabetizado, mas se perguntou como agiria com as habilidades socioemocionais. Motivo a mais para dar continuidade à sondagem investigativa. O relógio não parava e as horas avançavam, interromperam a tarefa com um combinado de continuidade no dia seguinte. No dia seguinte, na mesma sala deram continuidade às tarefas da matemática. Depois de um tempo, XD estava envolvido nos cálculos e o silêncio novamente pairava no ar, uma ideia veio à mente da PCNP: experimentar o jogo *Kick the Buddy*, mencionado na aula anterior. E assim, com o celular em mãos, a PCNP iniciou, em voz alta, a pronúncia errada em inglês sobre as palavras do referido jogo, e para surpresa, XD levanta-se da carteira,

sussurrando em seus ouvidos “não é assim que se lê”, corrigindo a sua pronúncia das palavras do jogo. Os sons das palavras começaram a romper o silêncio existente até então. Ser humano inesquecível, diferente, único.

Nesse ínterim, a PCNP descobriu nessa comunicação que XD era invisível, ou seja, em sua concepção imaginativa a sua presença na escola era oculta, por isso não falava, não se interagia com ninguém e a partir desse momento também a PCNP passou a ser invisível. Fato que lhe causou um certo desconforto, entretanto não poderia ser rude nem insensível, mas acolhedora naquela fala que lhe parecia tão angustiante e sufocada, guardada para si; mas, como ser uma amiga invisível? se perguntou a PCNP, e pensou: “há caminhos a percorrer para que também possamos conduzir outros”. Falou a XD que não era da escola, porém seria sua amiga invisível, no entanto ele precisava de um outro amigo invisível que fosse da escola, ele resistiu, mas aceitou a proposta. Apresentou- lhe a ideia de que a coordenadora da escola talvez fosse a amiga que ele precisava, e com um pouco de resistência ele a aceitou.

A a PCNP ausentou-se da sala em busca da outra amiga invisível na imaginação de XD, que a partir de agora, também passava a fazer parte desse arranjo. Tal fato surpreendeu à equipe gestora da escola, pois até então, nunca tinha ouvido a voz do aluno. A coordenadora, agora a nova integrante invisível, entrou na sala, cuja porta estava fechada, a voz de XD ecoa-se pela primeira vez no ambiente compartilhando ideias, mesmo que fossem narrativas que pareciam estranhas.

Percebeu-se no aluno um possível comprometimento neste aspecto intelectual, bem como as habilidades adaptativas, entretanto, por saber das condições ambientais familiares de uma família extremamente rígida e conservadora, apurou-se o olhar para esse aspecto nas interações.

Desse dia em diante, XD passou a conversar com as amigas invisíveis que acabara de conquistar na escola, contava o que acontecia consigo no ambiente escolar e familiar. O vínculo foi se estabelecendo com acolhimento, alteridade, empatia e afetividade. Ainda, para não perder esses momentos preciosos conquistados, a PCNP buscava XD na escola EEJE, cujo prédio ficava bem ao lado da DE onde a mesma trabalhava.

XD frequentava a DE todos os dias por cerca de 1h30min, e nesses momentos eram garantidos o uso do computador com o jogo *Kick the Buddy*. Também era proporcionado o apoio nos estímulos de conversação em inglês com a professora coordenadora responsável pela língua estrangeira, já que com os demais professores da DE e da escola, continuava a retração na interação social e na comunicação.

O Diagnóstico e a Avaliação Médica de XD

Mas e a família de XD? Foi nesse momento que a mãe foi chamada, ficando a par do que estava acontecendo com o filho. Muito solícita, a mãe atendeu ao chamado da DE e com a participação da equipe escolar, foi narrado todo o acompanhamento feito ao aluno. Surpreendentemente nessa conversa, os laudos foram apresentados pela mãe, uma vez que o aluno já estava em avaliação pela equipe multidisciplinar de uma faculdade de medicina do noroeste paulista, diagnosticado como portador da Síndrome de Asperger.

A partir daí, foi estabelecido um maior relacionamento com a mãe para melhor conhecimento de XD, como preferências, rotinas, autonomia e independência, mobilidade, relacionamentos familiares e outros ambientes frequentados pelo aluno. As primeiras informações foram surgindo a partir da parceria estabelecida com a mãe, relatando os jogos como sua atividade preferida.

Os resultados dos testes mostraram uma posição definitivamente acima da média na capacidade intelectual e média superior ao esperado para sua idade e escolaridade, sendo seu percentil igual ou melhor que 40% para um grupo da sua mesma faixa etária; já no seu desenvolvimento cognitivo, apresentou algumas distorções com atrasos, sendo seu desempenho acadêmico prejudicado em decorrência de limitações em interações sociais, além de bloqueios severos em relação ao ambiente, com reações às pressões, ansiedade, sentimentos inadequados, o que o fazia altamente apegado às suas imaginações e fantasia,

trazendo o sentimento de mundo perigoso, incerto, rígido, inflexível. Tal análise, trouxe a PCND o sentimento da responsabilidade na formação inicial e continuada aos profissionais da educação, pois existem tesouros escondidos em cada ser humano que só podem ser descobertos, explorados se tocados com afeto, compreensão e paixão pela prática educativa.

Ampliando as Possibilidades de Atenção

Assim, o círculo de pessoas aumentou para não cometer os mesmos erros (ou piores), foi se ampliando, não só no espaço da DE, mas também na escola EEJE que passa a ter em seu espaço o lugar para o atendimento de alunos com TEA.

Em comum acordo com a família, XD foi transferido dessa escola no segundo semestre de 2019, para a Escola Estadual “Castelo Forte” (EECF), a fim de facilitar o atendimento para seu espectro. Inserido no AEE adequado e criado para esse tipo de aluno, XD foi acompanhado pela professora especializada em TEA que trabalhou diferentes aspectos para seu avanço. Por ser constatado que o aluno possuía Altas Habilidades / Superdotação em algumas áreas, foram iniciadas parcerias com as Universidade Estadual Paulista (UNESP), particularmente o campus do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas de São José do Rio Preto (IBILCE) e Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), campus de Votuporanga, através da inserção e acompanhamento em atividades, cujas temáticas abordariam suas áreas de interesse, como a gamificação e a programação, tendo como pressuposto de que a aprendizagem estava centrada no aluno, utilizando a metodologia baseada em projetos e problemas.

No AEE de TEA, o atendimento ocorria duas vezes na semana com atividades assessoradas pela pesquisadora responsável pela área da Altas Habilidades da UNESP, planejadas em conjunto entre a PCNP e a professora especializada do AEE, com plano de atendimento individualizado para XD, voltado para o desenvolvimento das potencialidades apresentadas na sua área de interesse como habilidades em jogos, língua estrangeira, criação, ainda, procurando intensificar a interação social, a comunicação, com atividades e tarefas que minimizassem as fobias ambientais existentes.

O fato é que, o lado positivo do aluno evidenciado no período de avaliação por observação em sala de aula, foi abordado no atendimento do AEE TEA, através de criações que estimulassem sua interação com a professora especializada. Assim, tarefas foram planejadas para serem executadas pelo aluno. Por ser seguidor de *youtubers* famosos, XD havia manifestado o desejo de ser também um *Youtuber*, e tal dica foi o gancho para garantir estímulo à comunicação. Pesquisas sobre as rotinas desenvolvidas por *youtubers* também foram realizadas, buscando conhecer os valores e ganho dessas pessoas, propagandas nos canais e gravações de vídeo por celular também foram garantidas para que XD estimulasse a fala. Ainda, valorizando o lado da criação, várias atividades com o *STOP Motion* foram feitas para que o aluno ativasse sua imaginação, colocando os roteiros e personagens em ação com o apoio da tecnologia digital, transposta depois para outros materiais como folha de sulfite, cartolinas.

Quanto ao dia de atendimento do aluno, também foi pensada a ativação de outros espaços que contemplassem apoios, desmistificando as fobias ambientais detectadas pela avaliação da equipe multidisciplinar. As aulas eram realizadas semanalmente no IFSP, com a participação de um grupo formado por aproximadamente 10 alunos que apresentavam nível alto de desempenho escolar, inclusive participantes da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP), além de grande interesse pelos jogos, motivo que facilitava a interação pessoal com os pares nos momentos de criação, trazendo a motivação nas execuções das tarefas compartilhadas em grupo, além da obrigatoriedade na comunicação.

As aulas ocorriam às quintas – feiras no IFSP e eram ministradas pela pesquisadora em tecnologias e programação, com 1h30min de duração. Tal tempo era dividido entre explicação do problema a ser resolvido, indicação da programação apropriada e depois aplicação dos conceitos pelos alunos, contando sempre com o desafio final. Desse modo, a primeira ferramenta apresentada foi o *Scratch*, a segunda ferramenta, o *Construct 2*, ambas gratuitas e disponíveis pela internet. No ambiente do *Scratch* só era possível programar com uso de blocos, no caso dos jogos criados por XD o desafio era fazer a

personagem conhecida “Mário” passar pelo cano, entrar em um mundo subterrâneo no qual devia capturar o maior número de moedas dentro do tempo de 60 segundos. Depois, o aluno deveria fazer a Programação da Moeda. As aulas respeitavam o ritmo do aluno, e também dos demais participantes do projeto, desta forma era possível XD notar que outros alunos da mesma turma, também desenvolviam games diferentes, utilizando a mesma mecânica, alguns utilizam tempo, outros não, também eram variados os usos de vidas e pontos, tendo em vista que os roteiros e personagens possuíam regras diferentes para cada aluno.

Observou-se um grande avanço nas tarefas realizadas com o desenvolvimento das habilidades de XD a partir desses estímulos no percurso do ano letivo na escola regular e nos atendimentos e parcerias.

Prosseguiu-se o atendimento do aluno também no ano letivo de 2020, com grandes expectativas, pois era nítido o seu desenvolvimento.

5. Situação Atual

No entanto, obstáculos e barreiras surgiram: a professora do AEE foi impossibilitada de dar continuidade ao atendimento por ministrar aulas em outra instituição de ensino, não constando na relação dos docentes inscritos em nível de DE outro com a mesma formação que pudesse ministrar as aulas a XD e outro fator, negativo e impactante, foi que a partir do mês de março, instalou-se uma situação inusitada, a pandemia do COVID-19, que atingiu diretamente a saúde e a educação. Com o distanciamento social, as aulas regulares e os atendimentos passaram a ser remotos com atividades online, saindo daquela rotina que até então, estava-se habituado no presencial. E aí a escola que antes era o espaço da inclusão, dos apoios e do acolhimento, passou também precisar de ser acolhida. Diante de tantos acontecimentos que levaram famílias inteiras à morte, a afetividade, a empatia e a alteridade ganham espaços na formação integral da educação, articuladas aos conhecimentos historicamente instituídos no espaço escolar.

Atividades de engajamento e buscas ativas por alunos passaram a fazer parte da prática pedagógica.

Os rostos escondidos atrás das máscaras, ofuscavam a comunicação, no entanto, alternativas de atividades para garantirem o processo ensino - aprendizagem foram realizadas, evitando que os alunos se dispersassem da vida escolar. Barreiras foram inevitáveis nos espaços escolares, logo os atendimentos para XD sofreram com a mediação, mesmo que de forma online, pois o medo, a insegurança, o distanciamento social, fizeram - se presentes em todas as famílias e em todos os espaços e ambientes. O tempo foi passando, o ano letivo terminando, contudo, a pandemia cada vez mais preocupante à espera da vacina. Na escola, os alunos têm a opção da flexibilização na frequência, mas a aprendizagem é a mesma?

Eis que novos horizontes aparecem com o limiar do ano de 2021, a chegada da vacina, e a esperança renasce. Estamos no novo normal, porém encerrando o primeiro semestre, mas cadê XD? Quanto aos atendimentos, mesmo que de forma remota, foram tentados, mas sem sucesso, com o distanciamento a condição do espectro foi acentuada novamente, necessitando de uma retomada, assim que tudo se normalizar com a vida escolar.

Sua família foi contaminada com o COVID 19. Acredito que os sofrimentos experimentados com a doença ajudaram no silenciar da voz, no entanto, a chama pode sim ser acesa novamente, basta oportunizá-la.

6. Discussão

À medida que a confiança foi estabelecida, a comunicação aumentou. Foi imprescindível o aproveitamento desse momento, pois colaborou com a ampliação da visão na avaliação do aluno. Teorias pragmáticas, consideram o contexto extremamente importante para a comunicação desde o período pré verbal; ou seja, antes mesmo de emitir as primeiras palavras a criança é capaz de responder às iniciativas sociais, com a emergência de habilidades que subjazem as trocas conversacionais (Balestro et al., 2019), o que vem de encontro aos achados de pesquisas (Hutman et al., 2009; Wetherby et al., 2015) que

demonstraram que o contexto, os comportamentos parentais atentos e responsivos, preveem, subsequentes ganhos de linguagem em crianças com TEA. Rolim e Antero (2017) afirmam que para que haja mudanças significativas no desenvolvimento do portador de TEA é necessário que haja vínculos, carinho, significados e afetos. Nesse processo a sensibilidade de perceber palavras ditas e até aquelas que não foram ouvidas, sejam percebidas, sentidas e assim obter um melhor aproveitamento na aprendizagem. Foi o que aconteceu no caso relatado onde a PCNP se desvelou carinhosamente na atenção e acompanhamento de XD.

Foi possível perceber o conjunto de suas vivências a partir do estímulo de um jogo, afinal a ludicidade teve parte positiva nesse processo atrelado de dificuldades. De forma indireta, os games e a linguagem estabelecem uma comunicação desde a época de Piaget e Vygotsky (Matos & Lima, 2015). Os jogos virtuais beneficiam seus pacientes através de saúde, entretenimento, treinamento e educação, por exemplo (Braga, 2001). O jogo Kick The Buddy possui uma categoria de classificação um tanto quanto estranha e polêmica já que ele se enquadra em jogos de violência, tortura e ação. Há quem se posicione contra essa classificação dizendo que o intuito do jogo é apenas para as pessoas se livrarem do estresse, uma forma de terapia um tanto curiosa. Kick The Buddy significa em português “chutar o amigo”, e é como um saco de pancadas para aliviar as tensões. Todos os meios de tortura podem ser aplicados, pois o boneco não sente dor nem sofre com nada. Kick the Buddy apresenta uma jogabilidade simples e para jogar basta selecionar a arma ou poder desejado no menu do lado esquerdo da tela, e depois só tocar na tela para usar o objeto selecionado. Podem ser encontrados centenas de objetos, e até ajudas extranaturais, tudo dividido por categorias. É oferecido por Playgendary, foi lançado em 22 de maio de 2018 (Aplicativo Android Kick Buddy - Buddyman Kick Game, Zoldyck Developer) e passou por sua última atualização em 5 de julho de 2018, pois um tempo depois dessa foi lançado o Kick The Buddy: Forever. O jogo é gratuito, mas oferece compras reais de alguns itens, além de exibir anúncios constantemente. É compatível com iPhone, iPod touch, iPad com IOS 4.0 ou superior e todos os dispositivos Android (Contidianum.com, 2019).

Em uma revisão recente, Albuquerque et al. (2021) afirmam haver conexão entre a intervenção convencional e o uso das tecnologias como forma de complemento às práticas profissionais tradicionais ao mostrarem que o público envolvido nos trabalhos revisados, evidenciaram resultados positivos entre as terapias associadas e dessa forma, podendo dizer que há êxito nas intervenções, melhorando a comunicação e interação dos envolvidos; e que o desenvolvimento de mais serious games nesta área, irão proporcionar maior ganho para os pacientes.

A capacidade da comunicação oral foi estimulada proporcionando o saber sobre os conhecimentos cognitivos como sequência lógica dos fatos, organização das ideias, percepção da relação causa e consequência, além da observação das suas emoções. Esses elementos de aprendizagens são de grande importância na vida de pessoas autistas uma vez que os mesmos têm muitas dificuldades de interpretar e construir narrativas, devido a características, como por exemplo, a dificuldade de compreender algumas expressões, ironias e sentimentos, encarando a linguagem no sentido literal (Feldman, 2013). Os games permitem a vivência de diversas narrativas, em diferentes contextos e ambientes virtuais, que auxiliam os sujeitos a, entre outras habilidades, desenvolverem o pensamento lógico (Moita et al., 2017).

O uso de desenhos utilizados com frequência em meio à sua criação foram parte integrante do processo de comunicação estabelecido, inicialmente de forma oral, depois escrita com a mescla das representações gráficas. A comunicação por figuras é a metodologia de comunicação mais efetiva e utilizada com autistas, algo observado desde os primeiros anos de idade (Barbosa, 2009). Partindo do pressuposto da efetividade de intervenções focadas (Rotta et al., 2015), quizzes com uma proposta de ferramenta que busca auxiliar no desenvolvimento da compreensão da linearidade de acontecimentos de portadores do TEA, com design gráfico, onde imagens são mostradas e a criança tem a missão de ordená-las de forma sequencial, de acordo com uma história infantil apresentada, tem sido desenvolvidos com propósito de realizar avaliação da usabilidade do jogo ao aplicá-lo em indivíduos portadores do TEA (Gomes et al., 2019).

Dentre as especificidades de pessoas com TEA está o déficit na socialização, comunicação e comportamento de modo que elas comumente encontram dificuldades que refletem na participação social (Chen et al., 2016) e, segundo Buemo et al. (2019), no contexto escolar os déficits na comunicação e interação social de pessoas com TEA causam prejuízos no seu desenvolvimento socioeducacional. O isolamento e eventualidade de atividades segregadas são apontadas como fator negativo em autorrelatos de portadores de TEA (Miller et al., 2018). Aqui está a “invisibilidade” de XD, sua concepção imaginativa de que sua presença na escola era oculta. Segundo Daniels (2011), a voz social se converte na voz interior, ao internalizar os significados e transformá-los em sua subjetividade.

O diagnóstico de Síndrome de Asperger dado à XD, não exclui a condição de uma junção de AH/SD e alguma deficiência e/ou transtorno que se revela numa população única na área de AH/SD, onde os estudantes tendem a falhar em demonstrar alto desempenho acadêmico ou ainda em revelar alguma deficiência e/ou transtorno específico, já que suas potencialidades podem ser mascaradas por alguma deficiência e/ou transtorno ou, então, o contrário, a deficiência e/ou transtorno pode mascarar as AH/SD (Reis et al., 2014). Vilarinho-Rezende et al. (2014), afirmam também que realizar a distinção entre o quadro de superdotação e o de dupla excepcionalidade, além de um desafio para os profissionais que atuam na área da Educação Especial (EE), é uma tarefa difícil, devido às características semelhantes entre a AH/SD e a SA (Alencar & Guimarães, 2012) e isso, de fato, promove dificuldades no processo de avaliação das duas especificidades. o que reforça a necessidade de que o tema precisa ser estudado, principalmente em se tratando da escassa produção de conhecimento sobre a condição da dupla excepcionalidade no Brasil (Pereira & Rangni, 2019).

A lógica da parceria com o IBILCE e o IFSP parte de pesquisas que revelavam que ao programar, as crianças aprendem a solucionar problemas, a comunicar suas ideias e a planejar e estruturar projetos, sendo que essas habilidades são úteis não apenas para aqueles que pretendem ingressar no mercado de trabalho na área de tecnologia da informação, mas para qualquer pessoa, independentemente da idade, da experiência, do interesse ou da profissão escolhida. Os conceitos de lógica de programação também auxiliam no aprendizado de disciplinas como português, matemática e física, despertando maior interesse da criança pela escola.

O fato do IFSP nesse campus, possuir um projeto de gamificação e robótica junto às crianças e adolescentes dentro do espectro autista e/ou com altas habilidades, facilitou muito o atendimento de XD. Esse projeto possui um plano de aulas flexível, pois baseia-se não só na transmissão de conteúdo, mas também na visão do aluno sobre a temática proposta e em seu desenvolvimento enquanto indivíduo na sociedade, estreitando laços, afirmando a confiança e abrindo novos horizontes profissionais. Johnson, já em 2010 (Jonhson, 2010), trabalhando com um adulto americano superdotado com transtorno de Asperger, evidenciou que a identificação precoce e a adoção de estratégias de ensino diferenciadas revelaram-se como importantes ferramentas educativas de intervenção para a promoção do sucesso desses indivíduos. Estudantes com dupla excepcionalidade necessitam de intervenções educacionais que apresentem interconectividade entre ambas as condições, além de professores adequadamente qualificados, pois o não atendimento às suas necessidades pode ocasionar prejuízos que impeçam o desenvolvimento de seu talento (Coutinho-Souto & Fleith, 2021).

O local do curso também é estimulante, pois os alunos do ensino fundamental e médio que não pertencem ao IFSP tornam-se parte do contexto diário da escola, sendo tratados como alunos regulares, tendo as mesmas responsabilidades e regras, convivendo durante os intervalos com os alunos do ensino técnico e superior, dando aos envolvidos familiaridade com pessoas, ambientes e projetos ali desenvolvidos e estimulando um futuro ingresso em carreiras na área de engenharia. Futuro promissor para XD, com talento e potencialidades nessa área, já que o desenvolvimento de potencialidades de indivíduos como XD é possível nas instituições escolares em todos os níveis, do fundamental ao superior (Bittencourt & Fumes, 2021).

A docente do projeto leva em consideração que as carreiras hoje ligadas à tecnologia da informação e comunicação, abrem um vasto leque de possibilidades de emprego e desenvolvimento de carreira para os jovens, tanto fora quanto dentro do

espectro autista. O que é medido, é a capacidade de resolver problemas e desenvolver projetos de médio a longos prazos, podendo este profissional trabalhar remotamente ou alocado em qualquer espaço físico destinado pelas empresas. Nota-se que algumas das características importantes para profissionais desta área são concentração, raciocínio lógico, habilidade autodidata, facilidade para trabalhos repetitivos e metódicos, fluência verbal e escrita em outros idiomas, além é claro de fluência digital, tanto no manuseio de ferramentas quanto na construção de protótipos de software e hardware, habilidades mostradas por XD na avaliação multidisciplinar. O funcionamento cognitivo de crianças como XD apresenta características da atividade cognitiva que podem ser explicadas por maior plasticidade e eficiência e que auxiliam em processos atencionais extensivos que facilitam o gerenciamento do desempenho cognitivo através da memória de trabalho, flexibilidade e inibição (Rodríguez-Naveiras et al., 2019). Além disso, apresentam aprendizado rápido; maior velocidade na compreensão de problemas grandes, complexos e abstratos; boas habilidades verbais; boas habilidades de resolução de problemas; capacidade significativa para armazenar e gerenciar informações; um bom nível de entendimento; interesses variados e um alto nível de curiosidade em relação ao meio ambiente (Rodríguez-Naveiras & Borges, 2020).

A inclusão educacional de XD, alavancada pela PCNP, foi alicerçada na colaboração de toda a comunidade escolar (gestora, professores, profissionais de apoio e familiares), visto que, de forma geral, os diversos atores envolvidos estiveram empenhados em viabilizar ações voltadas à promoção de seu sucesso escolar, do desenvolvimento de seu talento e da diminuição de suas limitações. De acordo com a literatura, é fundamental que todos os seguimentos institucionais estejam verdadeiramente engajados na proposição e no incremento de atitudes coletivas em prol da diminuição das atitudes discriminatórias e do conseqüente aumento do respeito à diversidade (Kozleski et al., 2015; Muega, 2016; Pimentel & Nascimento, 2016).

7. Conclusão

No caso relatado a comunicação aumentou à medida que a confiança foi estabelecida e foi possível perceber o conjunto das vivências do sujeito do relato a partir do estímulo de um jogo, já que a ludicidade teve parte positiva nesse processo atrelado de dificuldades. A capacidade da comunicação oral foi estimulada com a gamificação e a representação gráfica, estimulada pelo interesse pela língua inglesa. A parceria com uma instituição com um projeto de gamificação e robótica facilitou muito o desenvolvimento de XD enquanto indivíduo na sociedade, estreitando laços, afirmando a confiança e abrindo novos horizontes profissionais. Um ator particular (PCNP) e a colaboração de toda a comunidade escolar alavancaram e alicerçaram a inclusão educacional de XD.

Referências

- Albuquerque, J. D. S., Dias, L. M., Souza, P. M. B., & Cajú, K. A. (2021). Games na terapia de linguagem em crianças com TEA: uma interface com a crise sanitária. *Archives of Health*, 2(3), 287-298. <https://doi.org/10.46919/archv2n3-008>
- Alencar, E. M. L. S., & Guimarães, T. M. (2012). Dupla excepcionalidade, Superdotação e Transtorno de Asperger: contribuições teóricas. *AMAZônica*, 10(3), 95-108. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4047470>
- American Psychiatric Association (2014). *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5* (5a ed.). Artmed.
- Araújo, P. M. M., & Rosado, A. C. S. (2018). A importância do profissional de psicopedagogia na inclusão de crianças autistas na sala de aula. In *III Cinted*. Porto Alegre (RS). https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2018/TRABALHO_EV110_MD1_SA6_ID2116_30072018141747.pdf
- Balasubramanian, N., & Wilson, B. (2006). Games and Simulations. In *Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*. Waynesville, Carolina do Norte, US.
- Balestro, J. I., & Fernandes, F. D. M. (2019). Caregivers' perception of children with Autism Spectrum Disorder regarding to the communicative profile of their children after a communicative orientation program. Percepção de cuidadores de crianças com Transtorno do Espectro do Autismo quanto ao perfil comunicativo de seus filhos após um programa de orientação fonoaudiológica. *CoDAS*, 31(1), e20170222. <https://doi.org/10.1590/2317-1782/20182018222>
- Barbosa, H. F. A. (2009). *Análise do recurso a novas tecnologias no ensino de autistas*. [Dissertação de Mestrado]. Instituto Politécnico do Porto, Instituto Superior de Engenharia do Porto. https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/3079/1/DM_HugoBarbosa_2009_MEI.pdf

- Barreto, A. C. F., & Rocha, D. S. (2020). Covid 19 e educação: resistências, desafios e (im)possibilidades. *Revista Encantar*, 2, 1-11. <http://dx.doi.org/10.46375/encantar.v2.0010>
- Bittencourt, I. G. S., & Fumes, N. L. F. (2021). "I shouldn't have gotten out of there! I like to study!": The challenges of people with Autism Spectrum Disorder for schooling. *Research Society and Development*, 10(5), e12610514681. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i5.14681>
- Braga, M. (2001). Realidade virtual e educação. *Revista de Biologia e Ciências da Terra*, 1(1), 1-8. <http://joaootavio.com.br/bioterra/workspace/uploads/artigos/realidadevirtual-5155c805d3801.pdf>
- Brasil. (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008*, Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, Brasília (BR), (2016). https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/522095/CF88_EC92_2016_Livro.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Brasil. (2008). *Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEPEI)*. Ministério da Educação (MEC), Brasília (BR). <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducspecial.pdf>
- Buemo, B., Alli, F., Iracet, J. V., Ribas, L., Pereira, R., Kruehl, C. S., Guazina, F. M. N., & Carlesso, J. P. P. (2019). Autism in the School Context: The Importance of Social Insertion. *Research, Society and Development*, 8(3), e2783822. <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i3.822>
- Chen, Y. W., Bundy, A., Cordier, R., Chien, Y. L., & Einfeld, S. (2016). The Experience of Social Participation in Everyday Contexts Among Individuals with Autism Spectrum Disorders: An Experience Sampling Study. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 46(4), 1403–1414. <https://doi.org/10.1007/s10803-015-2682-4>
- Contidianum.com (2019). *Kick The Buddy é um jogo que pode gerar muitos prós e contras*. <https://cotidianum.com.br/kick-the-buddy-e-um-jogo-que-pode-gerar-muitos-pros-e-contras.html>
- Coutinho-Souto W. K. S., & Fleith, D. S. (2021). Inclusão educacional: estudo de caso de um aluno com dupla excepcionalidade. *Revista Psicologia*, 39(1), 339-379. <http://dx.doi.org/10.18800/psico.202101.014>
- Daniels, H. (2011). *Vygotsky e a pesquisa*. Loyola.
- Decreto Estadual nº 64.982 de 15 de maio de 2020*. (2020, 15 de maio). Institui o Programa Centro de Mídias da Educação de São Paulo - CMSP e dá providências correlatas. Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo. <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2020/decreto-64982-15.05.2020.html>
- Decreto nº 6.571, de 17 de setembro de 2008*. (2008, 18 de setembro). Revogado pelo Decreto nº 7.611, de 2011. Dispõe sobre o atendimento educacional especializado, regulamenta o parágrafo único do art. 60 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e acrescenta dispositivo ao Decreto nº 6.253, de 13 de novembro de 2007. Presidência da República. <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2008/decreto-6571-17-setembro-2008-580775-publicacaooriginal-103645-pe.html>
- Decreto nº 64.862, de 13 de março de 2020, alterado pelo Decreto nº 64.864, de 16 de março de 2020*. (2020, 14 de março). Dispõe sobre a adoção, no âmbito da Administração Pública direta e indireta, de medidas temporárias e emergenciais de prevenção de contágio pelo COVID-19 (Novo Coronavírus), bem como sobre recomendações no setor privado estadual, Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo. <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/decreto/2020/decreto-64862-13.03.2020.html>
- Feldman, C. (2013). Relatos sobre autismo: um estudo sobre narrativas em primeira pessoa. [Dissertação de Mestrado]. Universidade do Rio de Janeiro. <https://www.bdt.uerj.br:8443/bitstream/1/4215/1/Dissertacao%20-%20Clara%20Feldman.pdf>
- Fernandes, M., & Nohama, P. (2020). Jogos Digitais para Pessoas com Transtornos do Espectro do Autismo (TEA): Uma Revisão Sistemática. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (26), 72-80 (2020). <https://doi.org/10.24215/18509959.26.e8>
- Franco, A. M. S. L., & Schutz, G. E. (2019). Sistema educacional inclusivo constitucional e o atendimento educacional especializado. *Saúde em Debate*, 43(4), 244-255. (2019). <https://doi.org/10.1590/0103-11042019S420>
- Gomes, V., Aguiar, E., & Sarinho, V. (2019). Projeto QuizTEA - Desenvolvendo Quiz Digitais para Indivíduos Portadores do Transtorno do Espectro Autista. In *Anais do XIX Simpósio Brasileiro de Computação Aplicada à Saúde*, (pp. 276-281). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/sbcas.2019.6262
- Hutman, T., Siller, M., & Sigman, M. (2009). Mothers' narratives regarding their child with autism predict maternal synchronous behavior during play. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*, 50(10), 1255-1263. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2009.02109.x>
- Jonhson, R. A. (2010). *A portrait of being artistically talented with Asperger's syndrome: A retrospective case study*. [Thesis Doctorado]. University of Indiana.
- Kanner, L. (1943). Autistic Disturbances of affective contact. *Nervous Child*, 2, 217-250. <https://bpb-us-e1.wpmucdn.com/blogs.uoregon.edu/dist/d/16656/files/2018/11/Kanner-Autistic-Disturbances-of-Affective-Contact-1943-vooiwn.pdf>
- Kozleski, E. B., Yu, T., Satter, A. L., Francis, G. L., & Haines S. J. (2015). A never ending journey: Inclusive education is a principle of practice, not an end game. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 40(3), 211-226. <https://doi.org/10.1177/1540796915600717>
- Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996*. (1996). Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Presidência da República. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm
- Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015*. (2015, 15 de dezembro). Institui o Estatuto Nacional da Microempresa e da Empresa de Pequeno Porte; altera dispositivos das Leis no 8.212 e 8.213, ambas de 24 de julho de 1991, da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de

Io de maio de 1943, da Lei no 10.189, de 14 de fevereiro de 2001, da Lei Complementar no 63, de 11 de janeiro de 1990; e revoga as Leis no 9.317, de 5 de dezembro de 1996, e 9.841, de 5 de outubro de 1999. Presidência da República. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm

Ludke, M. & Andre, M. E. D. A. (2013). Pesquisas em educação: uma abordagem qualitativa. São Paulo: E.P.U.

Matos, E. C. A., & Lima, M. A. S. (2015). Jogos eletrônicos e educação: notas sobre a aprendizagem em ambientes interativos. *Revista Renote*, 13(1), 1-10 (2015). <https://doi.org/10.22456/1679-1916.57595>

Miller, K. H. K., Mathew, M., Nonnemacher, S. L., & Shea, L. L. (2018). Program experiences of adults with autism, their families, and providers: Findings from a focus group study. *Autism*, 22(3), 345-356 (2018). <https://doi.org/10.1177/1362361316679000>

Moita, F., Henrique, L., Candido, V., & Medeiros, F. M. (2017). Design e desenvolvimento de um game assistivo para autistas. *VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2017), Anais do XXVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2017)*. (pp. 1057-1066). Porto Alegre (RS). <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2017.1057>

Muega, M. A. G. (2016). Inclusive education in the Philippines: Through the eyes of teachers, administrators, and parents of children with special needs. *Social Science Diliman*, 12(1), 5-28. <https://journals.upd.edu.ph/index.php/socialsciencediliman/article/view/5230/4700>

Oliveira, J. S., Santos, K. M. X., Santos, C. R. (2021). Benefícios da natação para a criança autista: Um estudo de caso. *Vita et Sanitas*, 15(1), 74-89. <http://fug.edu.br/revistas/index.php/VitaetSanitas/article/view/205/231>

Parecer CNE/CP nº 5/2020 (2020). Reorganização do Calendário Escolar e da possibilidade de cômputo de atividades não presenciais para fins de cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19. Ministério da Educação, Brasília (DF). http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=145011-pcp005-20&category_slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192

Pereira, J. D. S., & Rangni, R. A. (2019). Cenas do filme “O Jogo da Imitação”: reflexões sobre a invisibilidade da dupla excepcionalidade no contexto social. *Aprender Cadernos de Filosofia e Psicologia da Educação*, 13(21), 76-89. <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/5608/4233>

Pereira A. S. et al. (2018). Metodologia da pesquisa científica. UFSM. https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/358/2019/02/Metodologia-da-Pesquisa-Cientifica_final.pdf

Pimentel, S. C., & Nascimento, L. J. (2016). A construção da cultura inclusiva na escola regular: Uma ação articulada pela equipe gestora. *Eccos Revista Científica*, (39), 111-114. <https://doi.org/10.5585/eccos.n39.3841>

Reis, S. M., Baum S. M., & Burke E. (2014). An Operational Definition of Twice- Exceptional Learners: Implications and Applications. *Gifted Child Quarterly*, 58(3), 217-230 (2014). <https://doi.org/10.1177/0016986214534976>

Renzulli, J. S. (2004). O que é esta coisa chamada superdotação, e como a desenvolvemos? Uma retrospectiva de vinte e cinco anos. *Educação*, 27(52), 75-131. <https://www.marilia.unesp.br/Home/Extensao/papah/o-que-e-esta-coisa-chamada-superdotacao.pdf>

Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009. (2009, 5 outubro). Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Ministério da Educação (MEC), Brasília (BR). http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf

Rodríguez-Naveiras, E., & Borges, M. A. (2020). Programas extraescolares: Una alternativa a la respuesta educativa de altas capacidades. *Revista de Educación y Desarrollo*, 52, 19-27. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/52/52_RodriguezBorges.pdf

Rodríguez-Naveiras, E., Cadenas, M., Borges, Á., & Valadez, D. (2019). Educational responses to students with high abilities from the parental perspective. *Frontiers in Psychology*, 10, 1187. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01187>

Rolim, M. S., & Antero, K. F. (2017). Relato de experiência: a importância dos laços afetivos no processo de ensino e aprendizagem de crianças com Autismo. In *IV CONEDU*. Campina Grande, (PB). (2017). <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/38546>

Rotta, N. T., Ohlweiler, L., & Santos Riesgo, R. (2015). *Transtornos da aprendizagem: abordagem neurobiológica e multidisciplinar*. Artmed.

Sá, F. A., Sousa, A. D., Silva Júnior, E. B., & Veloso e Silva, R. R. (2017). TEAMAT: um jogo educacional no auxílio da aprendizagem de crianças com autismo baseado no método ABA. *Revista de Sistemas e Computação*, 17(1), 89-97 (2017). <https://revistas.unifacs.br/index.php/rsc/article/view/4955/3180>

Silva, N. V., & Silva, C. S. R. (2020). Estratégias de intervenção para a inclusão da criança com transtorno do espectro do autismo na educação infantil, *Caderno Intersaberes*, 9(18), 171-187. <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1279>

Teixeira, L. M. D., & Fernandes, P. R. S. (2021). Efeitos da musicoterapia na comunicação, socialização e imaginação em crianças com perturbação do espectro do autismo: Um estudo de caso em Rebordosa – Portugal. *Perspectivas em Diálogo*, 8(16), 149-163. (2021). <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/10755>

Vilarinho-Rezende, D., Souza Fleith, D., & Alencar, E. M. L. S. (2016). Desafios en el diagnóstico de doble excepcionalidad: un estudio de caso. *Revista de Psicología*, 34(1), 61-84. <https://dx.doi.org/10.18800/psico.201601.003>

Yin, R. K. (2015). O estudo de caso. Bookman.

Wetherby, A., Woods., J, Morgan, L., & Holland, R. (2015). Building partnerships using inovative technologies. In *Recent Advances in Evidence-based Pratices for Autism Spectrum Disorders* (pp. 3). Florida State University.