

**Tema:**  
**Neurociência e Inteligência artificial:**  
**As novas interfaces do conhecimento**



**ALTAS HABILIDADES E SUPERDOTAÇÃO: PROCESSOS FORMATIVOS E SEUS RECURSOS COM CRIANÇAS NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO**

Renata Picoli Takamori FUNADA<sup>1</sup>  
Elisa Tomoe Moriya SCHLÜNZEN<sup>2</sup>  
Gabriela Alias RIOS<sup>3</sup>

Estudantes com altas habilidades e superdotação fazem parte do público-alvo da educação especial, conforme traz a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Essa lei aponta que, para esses estudantes, o Atendimento Educacional Especializado (AEE) deve ser suplementar. Neste trabalho, objetivamos, a partir de um estudo de caso, apontar recursos pedagógicos suportados por tecnologias e que podem ser utilizados no trabalho com o estudante com altas habilidades e superdotação que frequenta o AEE. Objetivamos com este trabalho apresentar softwares educativos que podem ser utilizados com estudantes com altas habilidades e superdotação no AEE. Para tanto, recorreremos à literatura da área para identificar softwares que podem ser utilizados com esses estudantes. Esses softwares foram analisados quanto às potencialidades de utilização no AEE. Foram analisados cinco softwares (Hagáquê, Scrapbook, Fazenda Rived, Viagem Espacial – Alfabetização e Garden Math). Foi identificado que o Hagáquê permite criar histórias em quadrinhos e possibilita o trabalho com as competências discursiva e leitora. O Scrapbook consiste em um álbum de fotografias e memórias. No AEE, pode ser utilizado para , Fazenda Rived ensinando como é a vida no campo com a criação de animais como gado e cultivo de plantações como hortas, já no aplicativo Viagem Espacial há o aprendizado do alfabeto, sílabas, fonemas, dígrafos, consoantes e vogais através de cada etapa estimulando a leitura e escrita da criança e por último o software Math Garden que simula a tabuada de um algarismo natural sendo multiplicado no formato de um nascimento e crescimento de uma planta e juntando todas as contas temos um jardim de plantas e flores formado por números aritméticos. Resultados: A maioria das atividades pedagógicas desenvolvidas foram baseadas em recursos multifuncionais e digitais. Constatou-se que o processo de

<sup>1</sup> Discente do 1º ano do curso de Mestrado em Educação. da Universidade do Oeste Paulista de Presidente Prudente Unoeste. E-mail renata.picolitakamori@hotmail.com. Bolsista do Programa de Iniciação Científica.

<sup>2</sup> Docente do curso de Mestrado em Educação da Universidade do Oeste Paulista de Presidente Prudente Unoeste. Doutora em Educação. e-mail elisa.tomoe@unesp.br Orientadora do trabalho.

<sup>3</sup> Docente do Instituto Federal de São Paulo – câmpus Jundiaí. Doutora em Educação. gabriela.alias@ifsp.edu.br. Co-orientadora do trabalho.

ensino e aprendizagem com a utilização dos softwares educativos torna a aula mais proveitosa e participativa, por ser instigando ao estudante e aproximá-lo da prática de ensino como leitura, escrita, cálculo matemático, ludicidade e musicalidade, a partir das atividades propostas compartilhamos com a turma e exposição das produções no mural da escola. Os objetos de aprendizagem viabilizaram o afloramento das potencialidades das crianças e um trabalho produtivo com suas fragilidades trazendo benefícios cognitivos, comunicação, linguagem, social e autonomia para o aprendiz na Sala de Recursos Multifuncionais. Conclusões: As AO trouxe melhorias para a criatividade, concentração, atenção, memória, sociabilidade e cognitivo. O software viabilizou ao estudante alcançar uma qualidade de vida e de ensino

**Palavras-chave:** Superdotação e altas habilidades; educação inclusiva; práticas escolares inclusivas.