REVISTA TÓPICOS

A REVOLUÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA, DESAFIOS E OPORTUNIDADES

DOI: 10.5281/zenodo.16733643

Luke Harrison Martins de Barros¹

RESUMO

O presente estudo com metodologia de natureza bibliográfica, terá por objetivo abordar a revolução das mídias digitais na educação, destacando seu papel em transformar o ensino em um processo mais dinâmico, acessível e adaptado às necessidades dos estudantes, principalmente de inclusão. As tecnologias digitais permitem personalizar o aprendizado, facilitando a inclusão de alunos com deficiências visuais, auditivas, motoras e cognitivas. Ferramentas como leitores de tela, aplicativos de Língua de Sinais e softwares assistivos ampliam a acessibilidade e a autonomia dos alunos. No entanto, a desigualdade de acesso à tecnologia e a necessidade de formação contínua dos professores permanecem desafios importantes para uma educação inclusiva e eficaz. Por fim, o presente estudo enfatiza que as mídias digitais fornecem novas maneiras de interagir e desempenham um papel importante nas mudanças desafiadoras de revolucionar o ensino. No entanto, para que essa revolução seja efetiva, é necessário superar desafios como a desigualdade de acesso à tecnologia e a formação contínua dos

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

professores. A tecnologia, quando usada de forma inclusiva e acessível, pode democratizar o conhecimento e promover a participação ativa de todos os alunos, especialmente aqueles com deficiências. Portanto, o sucesso dessa transformação depende do compromisso com a equidade e a inclusão no ambiente educacional.

Palavras-chave: Inclusão. Revolução Educacional. Mídias Digitais.

ABSTRACT

The present study with a bibliographic methodology will aim to address the revolution of digital media in education, highlighting its role in transforming teaching into a more dynamic, accessible and adapted process to the needs of students, especially inclusion. Digital technologies allow personalizing learning, facilitating the inclusion of students with visual, hearing, motor and cognitive disabilities. Tools such as screen readers, sign language applications and assistive software increase accessibility and autonomy for students. However, unequal access to technology and the need for continuous teacher training remain important challenges for inclusive and effective education. Finally, the present study emphasizes that digital media provide new ways of interacting and play an important role in the challenging changes of revolutionizing teaching. However, for this revolution to be effective, it is necessary to overcome risks such as unequal access to technology and continuous teacher training. Technology, when used in an inclusive and accessible way, can democratize knowledge and promote the active participation of all students, especially those with disabilities. Therefore, the success of this transformation depends on the

REVISTA TÓPICOS

commitment to equity and inclusion in the educational environment.

Keywords: Inclusion. Educational Revolution. Digital Averages.

1 Introdução

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais tem transformado diversos aspectos da sociedade, com impactos significativos no campo educacional. O que inicialmente se configurava como uma ferramenta complementar ao processo de ensino-aprendizagem, atualmente, as mídias digitais se consolidam como um componente essencial para a educação contemporânea. As plataformas digitais, softwares interativos e tecnologias assistivas ampliaram as possibilidades de acesso ao conhecimento, permitindo uma maior personalização e democratização do ensino. Neste contexto, as mídias digitais não apenas revolucionam a maneira como o conteúdo é apresentado e assimilado, mas também oferecem novas perspectivas para a inclusão de estudantes com deficiência no ambiente escolar.

A utilização dessas tecnologias na educação inclusiva tem se mostrado particularmente promissora, ao proporcionar a adaptação de materiais e práticas pedagógicas às necessidades de alunos com diferentes tipos de deficiência, como visual, auditiva, motora e cognitiva. As ferramentas digitais permitem não apenas uma maior acessibilidade, mas também promovem a autonomia e o desenvolvimento de habilidades essenciais para esses estudantes. No entanto, a efetividade dessas tecnologias depende da preparação adequada dos educadores, da infraestrutura disponível e da superação de desafios socioeconômicos, como a desigualdade de acesso.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Este estudo tem por objetivo investigar o papel das mídias digitais na promoção de um ensino inclusivo, analisando as principais tecnologias assistivas e sua aplicação no ambiente escolar. Também busca identificar os desafios enfrentados por educadores e gestores, além de avaliar o impacto dessas ferramentas no aprendizado de alunos com deficiência. Para alcançar esses objetivos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com base em estudos acadêmicos, artigos científicos e documentos oficiais sobre o uso de mídias digitais na educação inclusiva. A pesquisa inclui a análise de casos de implementação de tecnologias assistivas em diferentes contextos educacionais, com foco nas práticas pedagógicas e resultados obtidos, além de considerar os desafios estruturais e sociais que impactam o uso eficaz dessas tecnologias nas escolas.

O estudo está estruturado em cinco seções: a primeira apresenta uma revisão da literatura sobre a evolução das mídias digitais na educação e sua contribuição para a inclusão de estudantes com deficiência. A segunda seção discute os principais desafios enfrentados na implementação de tecnologias assistivas no contexto educacional brasileiro. A terceira aborda as diferentes ferramentas tecnológicas voltadas para estudantes com deficiências sensoriais, motoras e cognitivas, destacando suas funcionalidades e benefícios. A quarta seção explora a formação docente e a importância da capacitação para o uso eficaz dessas ferramentas. Por fim, a quinta seção apresenta as conclusões do estudo, com reflexões sobre o futuro da inclusão digital e sugestões para pesquisas futuras.

2 Prelúdio

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Vivemos em uma era marcada pela rápida evolução tecnológica, onde as mídias digitais têm transformado profundamente diversos aspectos da sociedade, incluindo a educação. O acesso à informação, antes restrito a livros e instituições formais, agora está ao alcance de um clique, modificando a forma como alunos aprendem e professores ensinam. Essa revolução digital trouxe novas possibilidades pedagógicas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e personalizado. No entanto, também impõe desafios, como a necessidade de adaptação dos educadores, o uso crítico das tecnologias e a busca por equidade no acesso. Neste contexto, compreender o papel das mídias digitais na educação é essencial para repensar práticas pedagógicas e promover uma aprendizagem mais significativa e conectada com o mundo contemporâneo.

2.1 Mídias Digitais na Educação – Contexto de uma revolução

A evolução das mídias digitais na educação tem se transformado em uma verdadeira revolução. O que começou como uma forma complementar de apoio ao ensino, agora se consolida como parte essencial do processo de aprendizagem. As mídias digitais proporcionam novas maneiras de interagir com o conhecimento, tornando o ensino mais dinâmico, acessível e adaptado às diferentes necessidades dos estudantes.

Essa revolução não se resume apenas ao uso de dispositivos eletrônicos ou plataformas online, mas envolve uma mudança profunda nas práticas pedagógicas e no papel do professor. Com as mídias digitais, os professores podem explorar metodologias mais colaborativas, criar ambientes de aprendizagem imersivos e estimular a criatividade e o pensamento crítico

REVISTA TÓPICOS

dos alunos. Além disso, essas tecnologias permitem o acesso a uma infinidade de recursos, como vídeos, simulações e jogos educativos, que tornam o aprendizado mais envolvente e eficaz.

O grande diferencial dessa revolução é a capacidade de personalizar o ensino. As mídias digitais possibilitam que cada aluno avance em seu próprio ritmo, recebendo feedback imediato e ajustando suas estratégias de estudo de acordo com suas necessidades. Assim, não só transformam a experiência de aprendizagem, como também democratizam o acesso ao conhecimento, superando barreiras geográficas e sociais.

No entanto, para que essa revolução seja realmente bem-sucedida, é fundamental que tanto professores quanto alunos estejam preparados para lidar com essas novas ferramentas. A formação contínua dos educadores e o desenvolvimento de competências digitais são essenciais para garantir que a tecnologia seja utilizada de forma eficaz e significativa no ambiente educacional.

2.2 Desafios costumeiros

As ferramentas digitais estão constantemente avançando, criando novos caminhos para aprimorar a experiência educacional de maneira divertida, interativa e individualizada. Ainda assim, há vários desafios que vêm com isso. A acessibilidade, a necessidade de treinamento de professores, o suporte técnico e a manutenção, a qualidade do material digital, a administração do tempo e até mesmo a segurança são apenas algumas das preocupações que vêm à mente.

REVISTA TÓPICOS

A desigualdade de acesso é um dos principais problemas, já que nem todos os alunos têm acesso a dispositivos tecnológicos ou internet de alta velocidade, o que pode criar disparidades no aprendizado. Além disso, muitas escolas ainda carecem da infraestrutura necessária, como redes Wi-Fi robustas e dispositivos suficientes para todos os alunos.

A utilização de recursos tecnológicos no âmbito da educação é inegavelmente valiosa. No entanto, a verdadeira eficácia destes recursos na abordagem pedagógica de um professor depende da sua compreensão das capacidades e restrições inerentes a cada ferramenta. Ao possuir esse conhecimento, os educadores podem aproveitar a tecnologia como um meio para aprimorar a experiência de ensino e aprendizagem. No entanto, é imperativo que os professores atualizem consistentemente os seus conhecimentos científicos e tecnológicos, a fim de facilitar este processo, ou seja, os docentes devem realizar uma constante atualização de conhecimentos científicos e tecnológicos; dadas as realidades, um desafio imenso no que diz respeito de educação no Brasil, principalmente para o público mais carente da sociedade e de alunos com deficiência. Segundo Lencastre (2009, p. 1) “estamos na era em que os docentes se devem colocar como mestres e aprendizes, na expectativa de que, por meio da interação estabelecida na comunicação didática com os estudantes, a aprendizagem aconteça para ambos”.

2.3 Mídias Digitais e a Inclusão de Estudantes com Deficiência

A inclusão de alunos com deficiências no sistema educacional continua sendo um desafio persistente; no entanto, a ascensão das mídias digitais

REVISTA TÓPICOS

surgiu como um ativo significativo para melhorar a acessibilidade e a justiça no ensino. Segundo a Lei Brasileira de Inclusão – LBI Lei nº13.146 de 6 de julho de 2015, também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, tem por objetivo desta lei é garantir que as pessoas com deficiência tenham os mesmos direitos e liberdades que as demais pessoas, e que possam exercer a sua cidadania e inclusão social (Brasil, 2015). Com a ajuda das tecnologias digitais, pode-se personalizar o conteúdo educacional e as abordagens para atender às necessidades únicas de cada aluno, promovendo a inclusão e garantindo acesso abrangente ao conhecimento para todos. Ferramentas como software de leitura de tela, legendas automáticas, plataformas interativas e recursos acessíveis abrem novos caminhos para alunos que enfrentam desafios visuais, auditivos, motores e cognitivos. Conseqüentemente, as mídias digitais não apenas quebram obstáculos físicos e sensoriais, mas também amplia as oportunidades de engajamento e independência dentro do ambiente escolar, transformando assim a jornada educacional para todos os envolvidos.

2.4 Estudantes com deficiência visual - Acessibilidade e autonomia na educação

As mídias digitais desempenham um papel crucial na inclusão de estudantes com deficiência visual; (a deficiência visual é uma deficiência sensorial, cegueira e baixa visão, que deve ser compreendida como uma limitação permanente que requer intervenções pedagógicas específicas), e ao proporcionar ferramentas e recursos que facilitam o acesso ao conhecimento e à participação ativa no ambiente escolar.

REVISTA TÓPICOS

Nos últimos anos, muitas conquistas foram alcançadas no campo da tecnologia assistiva, proporcionando mais autonomia e qualidade de vida para pessoas com deficiência visual. Atualmente, existe uma ampla variedade de recursos disponíveis, que vão desde os mais tradicionais, como óculos bifocais e monofocais, lupas, bengalas, regletes, o sorobã, régua para escrita cursiva e máquinas Perkins para braille, até os mais modernos, como calculadoras e relógios com saída de voz, bengalas com sensores de laser, etiquetas com gravação de áudio e dispositivos que identificam notas de dinheiro e cores.

O advento do computador e da internet ampliou ainda mais o alcance dessas inovações. Hoje, pessoas com deficiência visual podem acessar o mundo digital por meio de teclados com letras ampliadas e maior contraste, softwares de ajuste de cores e ampliação de tela, leitores de tela, softwares de reconhecimento de voz e de texto impresso, além de impressoras em braille, impressão em relevo e a linha braille.

Nos dispositivos móveis, smartphones de última geração já vêm equipados com recursos de acessibilidade integrados, como leitores de tela, o que permite a pessoas cegas ou com baixa visão utilizar todas as funcionalidades, inclusive em aparelhos com tecnologia touch screen. Há também uma ampla gama de aplicativos acessíveis, como o GPS adaptado para cegos, apps que fazem o celular vibrar quando detectam um sorriso e ferramentas que reconhecem e descrevem imagens ao realizar buscas online, auxiliando na identificação de objetos capturados pela câmera do celular.

REVISTA TÓPICOS

Essas inovações têm revolucionado o cotidiano das pessoas com deficiência visual, ampliando sua independência e interação com o ambiente e a tecnologia, principalmente quando se refere ao ambiente escolar, evidente quando o mesmo tem acesso. Portanto pessoas com deficiência visual não são avessas à tecnologia, mas enfrentam barreiras como o alto custo e a escassez de equipamentos. A tecnologia é vista como um meio para garantir autonomia e superar obstáculos em áreas como educação, trabalho, cultura e lazer. O professor desempenha um papel importante ao utilizar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para facilitar o acesso e promover a inclusão desse público.

2.5 Educação Inclusiva - O papel das mídias digitais para alunos surdos

Para alunos com deficiência auditiva, tanto o ensino quanto a aprendizagem devem ser adaptados especificamente às suas necessidades, visando promover práticas educacionais eficazes e libertadoras.

A questão da inclusão digital para surdos tem relevância significativa na sociedade de hoje, particularmente para indivíduos com deficiência auditiva que encontram obstáculos extras no acesso à informação e tecnologia. Quando a exclusão digital ocorre, ela pode impedir esses indivíduos de se envolverem totalmente na sociedade e diminuir sua qualidade de vida geral. É essencial garantir que todos os indivíduos, independentemente de suas capacidades auditivas, tenham acesso igual às tecnologias e serviços digitais.

A tecnologia de acessibilidade para alunos surdos é uma importante aliada na promoção da inclusão. Com o avanço digital, os surdos têm acesso

REVISTA TÓPICOS

crescente a informações e recursos que facilitam a comunicação e a conexão com o mundo. Entre as tecnologias assistivas disponíveis, destacam-se os aplicativos de tradução para Língua de Sinais, que traduzem a fala ou o texto escrito para essa linguagem, facilitando a comunicação. Os sistemas de alerta visual, por sua vez, utilizam sinais visuais, como luzes piscando ou dispositivos vibratórios, para alertar os surdos sobre eventos importantes, como alarmes, chamadas e batidas na porta, garantindo que informações essenciais não sejam perdidas. Não obstante, os dispositivos de reconhecimento de fala convertem som em texto escrito, permitindo que surdos se comuniquem com pessoas que não conhecem a Língua de Sinais. Também, os vídeos com interpretação em Língua de Sinais tornam o conteúdo audiovisual mais acessível, permitindo que os surdos compreendam informações em vídeos educacionais e informativos. Essas tecnologias assistivas são fundamentais para promover a autonomia e a inclusão social dos surdos, contribuindo para sua participação ativa dentro da escola e na sociedade. De acordo com Schimer (2007, p. 31 como citado em Abreu, 2020, p.10) “Tecnologia assistiva é uma expressão utilizada para identificar todo o arsenal de recursos e serviços que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência e consequentemente promover vida independente e inclusão”.

A educação inclusiva para surdos deve ser um direito garantido a todos porque envolve toda a comunidade escolar e a sociedade em geral. As escolas devem fornecer recursos tecnológicos e instrutores qualificados para atender às necessidades dos alunos surdos.

REVISTA TÓPICOS

2.6 Construindo Pontes - Mídias e inclusão de estudantes com deficiência motora

A inclusão de estudantes com deficiência motora nas escolas é um tema de crescente importância na educação contemporânea. Com o avanço das tecnologias digitais, surgem novas oportunidades para tornar o ambiente escolar mais acessível e acolhedor para todos os alunos. Retratando como dito, segundo Gómez e Terán (2008, p.30 como citado em Lyra, 2017, p.8) “é importante ajudar essas crianças a conhecerem seus pontos fortes, a compreenderem que suas dificuldades não existem por falta de capacidade e, a descobrirem estratégias que sejam úteis ao seu aprendizado”.

As mídias digitais são essenciais para a inclusão de estudantes com deficiência motora nas escolas, oferecendo diversas ferramentas e recursos que podem ser adaptados para atender às necessidades específicas desses alunos, promovendo uma aprendizagem mais acessível. Entre as tecnologias utilizadas, destacam-se os softwares de acessibilidade, como o Dragon Naturally Speaking, que permitem que os alunos usem comandos de voz para escrever e navegar na internet, facilitando a interação com o conteúdo digital. Dispositivos de entrada alternativa, como teclados adaptados, mouses especiais e dispositivos de controle ocular, possibilitam que alunos com mobilidade reduzida interajam com computadores e tablets de maneira eficiente. Além disso, plataformas de aprendizagem online, como Google Classroom e Moodle, podem ser configuradas para garantir acessibilidade, permitindo que alunos com deficiência motora participem plenamente das atividades escolares.

REVISTA TÓPICOS

Os benefícios das mídias digitais incluem a promoção da acessibilidade, permitindo que alunos com deficiência motora acessem o conteúdo educacional de forma independente, o que favorece sua autonomia. As ferramentas digitais também podem ser personalizadas para atender às necessidades individuais dos alunos, ajustando o ritmo e o estilo de aprendizagem. Recursos multimídia tornam o aprendizado mais interativo e envolvente, aumentando a motivação dos alunos. Além disso, ferramentas de comunicação online facilitam a interação entre alunos, professores e colegas, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo e inclusivo.

Entretanto, a implementação eficaz das mídias digitais enfrenta alguns desafios. A formação de professores é essencial para garantir que os educadores utilizem as tecnologias assistivas de maneira eficaz. A falta de infraestrutura adequada pode limitar o uso dessas ferramentas em algumas regiões. Também é necessário desenvolver conteúdos educativos que sejam acessíveis e inclusivos, respeitando as diversas necessidades dos alunos com deficiência motora. O uso consciente e planejado das mídias digitais pode, portanto, transformar a educação, tornando-a mais inclusiva e acessível para todos os estudantes, independentemente de suas habilidades ou limitações.

2.7 Empoderando Estudantes com Deficiência Cognitiva

A deficiência cognitiva, neuronal ou de aprendizagem é uma condição que dificulta a realização de certas atividades funcionais ou intelectuais. Pessoas com deficiências cognitivas enfrentam obstáculos que muitas vezes nem devem ter sido concebidos pela maioria das pessoas. Além disso, esse tipo de restrição pode fazer com que essas pessoas se sintam isoladas, cabendo

REVISTA TÓPICOS

assim refletir sobre o referencial dito por Santos (1997, p.122 como citado em Hübscher, 2014, p.7) “as pessoas e os grupos sociais têm o direito de ser iguais quando a diferença os inferioriza, e o direito a ser diferentes quando a igualdade os descaracteriza”.

Isso posto, a tecnologia desempenha um papel crucial no auxílio aos estudantes com deficiência cognitiva, oferecendo ferramentas que facilitam o aprendizado, a comunicação e a interação social. Essas tecnologias ajudam a criar um ambiente de ensino mais inclusivo, adaptado às necessidades específicas de cada aluno. Elementos de jogos incorporados ao ensino, como pontuações, desafios e recompensas, tornam o aprendizado mais atrativo. Aplicativos e softwares educativos utilizam a gamificação para envolver os alunos de forma lúdica, incentivando-os a participar ativamente do processo de aprendizagem e a desenvolver habilidades cognitivas. Tecnologias de realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR) oferecem experiências imersivas e interativas, que podem ser usadas para ensinar conceitos abstratos ou habilidades de vida. Essas ferramentas ajudam a tornar o aprendizado mais concreto e visual, especialmente para estudantes que enfrentam dificuldades de abstração. Além disso, ferramentas tecnológicas fornecem feedback imediato aos alunos por meio de quizzes, exercícios interativos e jogos educativos, o que ajuda a consolidar o aprendizado. Esse feedback instantâneo é essencial para estudantes com deficiência cognitiva, pois reforça o progresso e corrige erros rapidamente, promovendo o desenvolvimento contínuo.

REVISTA TÓPICOS

Aplicativos e dispositivos que organizam informações e fornecem lembretes são também bastante úteis para estudantes com dificuldades de memória. Ferramentas como calendários digitais, alarmes e anotações visuais ajudam a compensar problemas de memória e a gerenciar atividades diárias com mais independência. Além disso, tecnologias como simulações virtuais e vídeos interativos ensinam habilidades sociais e permitem que os alunos pratiquem comportamentos adequados em várias situações sociais. Essas ferramentas oferecem um ambiente seguro para que os estudantes aprendam e desenvolvam habilidades sociais essenciais.

Portanto, existe uma gama diversificada de soluções tecnológicas para auxiliar alunos com deficiências cognitivas, permitindo educação personalizada, aprimorando a acessibilidade e promovendo autonomia e inclusão. Esses recursos são vitais para estabelecer um ambiente educacional inclusivo onde os alunos podem prosperar com base em suas capacidades e requisitos individuais.

3 Considerações Finais

As mídias digitais desempenham um papel transformador no processo educacional, principalmente na promoção de uma educação mais inclusiva. Este trabalho buscou investigar como essas ferramentas podem ser usadas para melhorar a acessibilidade e proporcionar igualdade de oportunidades para estudantes com deficiência. Ao longo da discussão, ficou evidente que as tecnologias digitais não só ampliam o acesso ao conhecimento, mas também oferecem novas possibilidades de ensino e aprendizagem, permitindo uma personalização adaptada às necessidades de cada estudante.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A análise das diversas tecnologias assistivas mostrou que, seja para alunos com deficiência visual, auditiva, motora ou cognitiva, há um vasto leque de recursos que pode facilitar sua inclusão no ambiente escolar, desde softwares de leitura de tela até aplicativos de realidade aumentada.

Contudo, o sucesso dessa transformação depende não só da disponibilidade dessas ferramentas, mas também de uma estrutura educacional adequada, que inclui a capacitação contínua de professores e o acesso equitativo a tecnologias para todos os estudantes. A superação das barreiras tecnológicas, sociais e econômicas é essencial para garantir que as mídias digitais cumpram seu papel inclusivo. Portanto, cabe às instituições de ensino e aos formuladores de políticas públicas assegurar que essas tecnologias sejam aplicadas de forma eficaz e universal. As considerações apresentadas neste estudo indicam a necessidade de investimentos contínuos em infraestrutura tecnológica, formação docente e desenvolvimento de conteúdos acessíveis, garantindo que a revolução digital seja uma ferramenta de transformação social e educativa para todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abreu, D. (2020). O uso da tecnologia digital na inclusão de alunos com deficiência no ambiente escolar. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1879/Denize%20Fsequence=1>. Acessado em: 23 de setembro de 2024.

Brasil. (2015). A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Disponível em:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/pessoa-com-deficiencia/acoes-e-programas/regulamentacao-de-artigos-da-lei-brasileira-de-inclusao-da-pessoa-com-deficiencia#:~:text=A%20Lei%20Brasileira%20de%20Inclus%C3%A3o,visa>

Acessado em: 23 de setembro de 2024.

Bonilla, S.; Silva, M.; & Machado, T. (2018). Tecnologias digitais e deficiência visual: a contribuição das TIC para a prática pedagógica no contexto da Lei Brasileira de Inclusão. *Revista Pesquisa Qualitativa*, 6(12), 412–425. Disponível em: <https://editora.sepq.org.br/rpq/article/view/236/128>. Acessado em: 23 de setembro de 2024.

Hübscher, D. (2014). Tecnologias da informação e da comunicação e o atendimento educacional especializado: um estudo de caso considerando a deficiência cognitiva e suas implicações. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/12398/TCCE_TICAE_EaD_20sequence=1&isAllowed=y. Acessado em: 24 de setembro de 2024.

Lencastre, J. A. (2009). Educação On-line: um estudo sobre o blended learning na formação pós graduada a partir da experiência de desenho, desenvolvimento e implementação de um protótipo Web sobre a Imagem. Tese de Doutorado. Braga: Universidade do Minho. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/9894>. Acessado em: 23 de setembro de 2024.

Lyra, G. (2017). Deficiência motora e as práticas pedagógicas: Contribuições e sugestões aos educadores. Disponível em:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

https://www.semanaacademica.org.br/system/files/artigos/deficiencia_motora_contribuicoes_e_sugestoes_ao_educadores_0.output_1.pdf. Acessado em: 24 de setembro de 2024.

Silva, J. R.; Escobar, C. T.; Silva, C. L.; Meroto, M. B. das N. & Narciso, R. (2023). Integrando o futuro: A importância das mídias digitais na educação contemporânea. *Revista Amor Mundi*, 4(11), 127–136. Disponível em: <https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/381/> Acessado em: 23 de setembro de 2024.

Trinanes, M. & Simões, N. (2012). Mídias de acesso para alunos com deficiência auditiva e com deficiência visual na escola. Disponível em: https://web.archive.org/web/20180410115505id_/http://www.revistafoco.inf.l Acessado: 24 de setembro de 2024.

¹ Licenciatura em Geografia. Pós Graduação em Educação com Ênfase no Ensino Fundamental II e Ensino Médio. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail. Lukyharrison@gmail.com