

CRISTALINA-GO



**REDE MUNICIPAL DE
EDUCAÇÃO**

**[PLANO CURRICULAR
MUNICIPAL**

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO - AEE]

VOLUME 6

[PLANO CURRICULAR MUNICIPAL

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO - AEE]

Plano Curricular da Rede Municipal de Educação de Cristalina-GO para o Atendimento Educacional Especializado (AEE), baseado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – Lei nº 13.415/2017 no Decreto No 6.571/08 - Dispõe sobre o atendimento educacional especializado – AEE e na RESOLUÇÃO No 4, DE 2 DE OUTUBRO DE 2009 - Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial.



Sumário

1. Apresentação	5
2. Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular	7
3. Organização Curricular por Campo de Experiências	8
4. Os Campos de Experiências	9
4.1 Campo de experiência: Área Motora	10
4.1.1 Currículo Campo de Experiência Área Motora	10
4.2 Campo de experiência: Área Cognitiva e Comunicativa	11
4.2.1 Currículo Campo de Experiência Área Cognitiva e Comunicativa	12
4.3 Campo de experiência: Área Socioafetiva	16
4.3.1 Currículo Campo de Experiência Área Socioafetiva	16
4.4 Campo de experiência: Atividades de Vida Autônoma- AVA	18
4.4.1 Currículo Campo de Experiência Atividades de Vida Autônoma- AVA	18
5. Tecnologias Assistivas e a Sala de Recursos Multifuncional	20

1. APRESENTAÇÃO

O **Plano Curricular Municipal para o Atendimento Educacional Especializado-AEE (PCM/AEE)** é o instrumento curricular norteador do trabalho docente em toda a Rede Municipal de Educação de Cristalina-GO. Foi elaborado tendo como princípio a BNCC Base Nacional Comum Curricular que é a referência nacional obrigatória para a elaboração de currículos e materiais didáticos, de políticas de formação de educadores e ainda o decreto Nº 6.571/08, que dispõe sobre o Atendimento Educacional Especializado – AEE e a Resolução Nº 4, de 2 de outubro de 2009, que institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Sua construção ocorreu de forma hierárquica em relação aos entes federativos:



Idealizado como um instrumento gerado a partir da concepção da BNCC em estabelecer competências e habilidades a serem desenvolvidas pelo aluno ano a ano, promovendo a formação de um estudante que aprenda a aprender continuamente, que se desenvolva e se entusiasme pela vida, que valorize a interação com os outros, que faça conexões entre conhecimentos teóricos adquiridos e suas vivências práticas e compreenda questões cada vez mais complexas ao longo do seu processo formativo. O PCM/AEE foi concretizado como instrumento norteador municipal através da elaboração conjunta dos docentes da Rede Municipal de Educação, da contribuição de cada profissional que fez sua crítica aos projetos apresentados e que apresentou sugestões. As competências estão garantidas na BNCC como direito dos estudantes e, além destes, também uma formação ética, com base em valores claros, compartilhados socialmente e fundamentados em situações cotidianas diversas, contudo é “no chão” de cada instituição educacional que a formação de atitudes e valores ocorre. E ali que aprende-se no convívio, e com os modelos de relacionamento, a lidar com as diferenças, a respeitar, a argumentar, a cuidar de si e do outro, a esperar, a se comprometer consigo e com o grupo, a exercer a empatia, o diálogo.

A educação especial é uma modalidade de ensino que perpassa todos os níveis, etapas e modalidades, realiza o Atendimento Educacional Especializado, disponibiliza os recursos e serviços e orienta quanto a sua utilização no processo de ensino e aprendizagem nas turmas comuns do ensino regular. O atendimento educacional especializado - AEE tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade

que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas.

Esse atendimento complementa e/ou suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela.

O Plano Curricular Municipal do Atendimento Educacional Especializado-AEE, perpassa todas as modalidades/etapas da educação, e apresenta áreas importantes que devem ser trabalhadas durante todo o processo de aprendizagem do educando, com níveis de complexidade aplicados pelo professor especializado, de acordo com as especificidades de cada estudante. Contudo, ressaltamos que é essencial prover condições de acesso, participação e aprendizagem no ensino regular aos alunos público da educação especial. Assim se queremos que os estudantes desenvolvam as competências estabelecidas ao longo de sua escolaridade, é preciso que os educadores as coloquem em prática em seu dia a dia e na rotina escolar, e BNCC DECRET O Nº 6571/08 RESOLUÇ ÃO MEC/CNE/ CBE Nº 04/2009 PLANO MUNICIPAL CURRICULAR PCM/AEE 6 propiciem a participação de todos os alunos no processo de ensino aprendizagem, fazendo com que a inclusão escolar ocorra de fato e não se transforme apenas em discurso.

**Assessoria de Ensino Especial da Secretaria
Municipal de Educação
2017-2020**

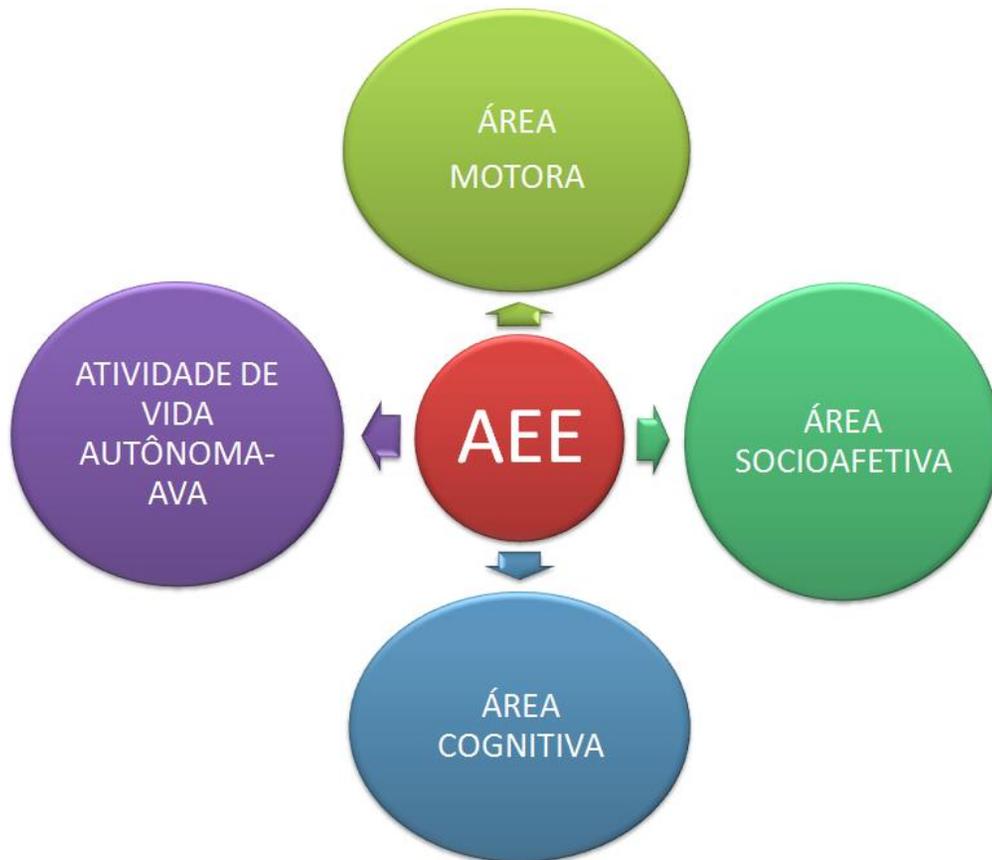
2. Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

3. Organização Curricular por Campo de Experiências

Campos de Experiências e seus conceitos centrais	
Campos de experiências	Conceitos centrais
Área Motora	Corpo; Gestos e Movimentos Espaços;
Área Cognitiva e Comunicativa	Identidade; Teatro, Dança, Audiovisual; Sensibilidade e Criatividade; Conhecimentos matemáticos; Imaginação; Escuta, Fala e Pensamento;
Área Socioafetiva	Interações;
Atividades de Vida Autônoma- AVA	Autonomia; Autocuidado;

4. Os Campos de Experiências



4.1 Campo de experiência: Área Motora

O desenvolvimento motor é a alteração do comportamento motor humano durante a vida, visando sua individualidade e as tarefas impostas pelo meio em que se está.

O Desenvolvimento Motor é o processo de mudanças no comportamento motor que envolve tanto a maturação do Sistema Nervoso Central quanto o diálogo com o ambiente e os estímulos dados durante o desenvolvimento da criança. É um elemento do desenvolvimento global do ser humano, que apresenta uma melhoria contínua no seu funcionamento e isso acontece todo momento que é necessário o aprimoramento de tais habilidades. As Habilidades Motoras Básicas são: Locomotoras (correr e saltar), as Estabilizadoras (equilibrar e rolar) e as Manipuladoras (arremessar, receber, chutar, rebater e quicar). Com o **corpo** (por meio dos sentidos, **gestos, movimentos** impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos), as crianças, desde cedo, exploram o mundo, o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, tornando-se, progressivamente, conscientes dessa corporeidade.

É através das complexas e fascinantes funções do córtex motor do cérebro que conseguimos realizar diversas ações do nosso dia a dia. Trata-se de uma parte do cérebro que ajuda a controlar, executar e planejar o movimento.

Além disso, permite também reagir diante de um estímulo, o que é essencial para a nossa sobrevivência.

4.1.1 Currículo Campo de Experiência Área Motora

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO- AEE	
Competência Específica: Elevar o nível funcional de execução das ações motoras básicas de controlo da postura, do equilíbrio e de apoio instável e ou limitado, do controle de orientação espacial, do ritmo e da agilidade, participando com empenho no aperfeiçoamento da sua habilidade nos diferentes tipos de atividades.	
Objetos do Conhecimento	Objetivos de Aprendizagens e Desenvolvimento/ Habilidades
Psicomotricidade Orientação e Mobilidade	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valorizar o comportamento exploratório, a estimulação dos sentidos, a iniciativa e a participação ativa; ➤ Estimular o repertório de canções para desenvolvimento da memória musical e percepção auditiva; ➤ Desenvolver os aspectos psicomotores: Equilíbrio, coordenação, estruturação do esquema corporal, orientação, espacial, ritmo, sensibilidade, habilidades posturais e exercícios respiratórios; ➤ Incentivar a participação ativa do aluno na sua escolarização através de jogos educativos e recreativos; ➤ Desenvolver a lateralidade por meio de atividades e/ou brincadeiras;

- Utilizar as técnicas para aquisição de habilidades motoras;
- Estimular o desenvolvimento da coordenação motora ampla e fina;
- Identificar alguns tipos de textura, identificando-os através do toque;
- Desenvolver atividades que envolvam movimentos de preensão e encaixe;
- Propiciar atividades que desenvolvam o equilíbrio, noção espacial e temporal, lateralidade, imagem e consciência corporal;
- Identificar a própria imagem frente ao espelho, com movimentos táteis;
- Ampliar gradativamente a habilidade motora;
- Realizar exercícios corretivos para postura e marcha;
- Proporcionar a manipulação de marionetes e fantoches;
- Desenvolver a formação de hábitos e de postura, destreza tátil, o sentido de orientação, o reconhecimento de desenhos, gráficos e maquetes em relevo dentre outras habilidades;
- Proporcionar situações que estimulem o uso da audição para desenvolver a orientação e mobilidade da pessoa com deficiência visual;
- Reconhecer e perceber a localização do corpo no espaço e dos movimentos musculares;
- Desenvolver as técnicas de orientação e mobilidade (guia humano, cão guia, uso da bengala) com o aluno com deficiência visual;
- Estimular as habilidades locomotoras (correr), por meio de brincadeiras e jogos esportivos como futebol, pega-pega, queimada, entre outros.
- Desenvolver as habilidades locomotoras, estabilizadoras e manipuladoras, de acordo com as especificidades de cada aluno.

Cognitivo é uma expressão que está relacionada com o processo de aquisição de conhecimento (cognição). A cognição envolve fatores diversos como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio etc., que fazem parte do desenvolvimento intelectual. Piaget dividiu o desenvolvimento cognitivo em quatro estágios: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. Porém, a linguagem e pensamento estão interconectadas, pois sem o pensamento um indivíduo não consegue se expressar em um idioma, e a linguagem, que por sua vez é influenciada por ele). Por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem.

A pessoa com deficiência necessita de mais ênfase nos estímulos relacionados à área cognitiva e comunicativa, tendo em vista as especificidades de cada caso. Tais estímulos e especificidades são trabalhados de forma intensa e diferenciada no atendimento educacional especializado.

4.2.1 Currículo Campo de Experiência Área Cognitiva e Comunicativa

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO- AEE	
Competência Específica: Desenvolver o processo de aquisição de conhecimento (cognição) envolvendo fatores diversos como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio, etc., que fazem parte do desenvolvimento intelectual.	
Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagens e Desenvolvimento
Linguagem oral	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Proporcionar ambientes que favoreçam aprendizagens significativas, tais como ateliê, cantinhos, oficinas; ➤ Organizar os estudantes de forma que seja facilitada a realização de atividades em grupo; ➤ Proporcionar atividades que desenvolvam a comunicação por meio da linguagem oral; ➤ Favorecer o desenvolvimento de habilidades de comunicação; ➤ Proporcionar situação em que o educando brinque com a sua voz e seja estimulado a participar de atividades que envolvam por exemplo, a onomatopeia; ➤ Realizar exercícios orofaciais: soprar, assobiar, movimentos de sucção;

	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizar o computador como meio de estimulação da linguagem para facilitar o processo de aprendizagem do educando (tecnologias de comunicação aumentativa, softwares educativos);➤ Proporcionar a interação e comunicação através de fantoches;➤ Favorecer a contextualização significativa;
Comunicação Alternativa e Aumentativa	<ul style="list-style-type: none">➤ Adequar materiais escritos de uso comum;➤ Tornar o indivíduo com distúrbios de comunicação o mais independente e competente possível em situações comunicativas;➤ Possibilitar e estimular o desenvolvimento cognitivo do aluno, quanto à leitura e escrita, através de recursos como: computador, livros, imagens e jogos pedagógicos diversos.➤ Utilizar sistemas alternativos de comunicação adaptado como Braille, textos ampliados e textos escritos com elementos e ilustrações táteis;➤ Propor eliminação ou modificação de atividades que impeçam a participação do estudante no contexto da sala de aula.➤ Desenvolver o ensino da Língua Brasileira de Sinais de forma clara, eficiente e perspectiva de forma consciente, promovendo o processo educativo, garantindo a aquisição da leitura e escrita da Língua Portuguesa como segunda língua pela criança surda.➤ Definição e utilização de métodos e estratégias para que o aluno se aproprie do sistema tátil de leitura e escrita, o BRAILLE.➤ Organização de atividades que ampliem os canais de comunicação com o objetivo de atender às necessidades comunicativas de fala, leitura e escrita dos alunos, tais como: cartões de comunicação, pranchas de comunicação com

	<p>símbolos, pranchas alfabéticas e de palavras, vocalizadores ou o próprio computador, quando utilizado como ferramenta de voz e comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ensino do uso de recursos ópticos e não ópticos, tais como: <ul style="list-style-type: none"> - ópticos- lupas manuais ou de apoio, lupas eletrônicas, lentes específicas bifocais, telescópios, entre outros, que possibilitam a ampliação de imagens. -Não ópticos- iluminação, plano inclinado, contraste, ampliação de caracteres, cadernos com pauta ampliada, caneta de escrita grossa, recursos de informática, entre outros, que favorecem o funcionamento visual. ➤ Ensino da informática acessível, das funcionalidades e da usabilidade da informática como recurso de acessibilidade à informação e à comunicação para promover a autonomia do aluno. (leitores de tela e sintetizadores de voz, ponteiros de cabeça, teclados alternativos, acionadores, softwares para a acessibilidade, dentre outros).
<p>Noções matemáticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimular o interesse do aluno pela apropriação dos conceitos matemáticos desenvolvendo o raciocínio lógico através da ideia de adição. ➤ Desenvolver as primeiras noções de quantidade, classificação, seriação, associação, etc. ➤ Propor eliminação ou modificação de atividades que impeçam a participação do estudante no contexto da sala de aula. ➤ Utilização de técnicas de cálculo que possibilitem ao aluno a realização de operações matemáticas com o uso do Soroban.
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Destacar alguns aspectos que são imprescindíveis à aquisição de aprendizagem;

Memória
Concentração

- Estimular a linguagem oral e escrita, a memória auditiva recente e habilidades de processamento auditivo bem como a aprendizagem perceptivo-discriminativa;
- Estimular uma postura de investigação para resolução de problemas, formulação de hipóteses, partindo de diferentes alternativas, seja oral, escrita ou gestual e relacioná-las com o cotidiano;
- Utilizar as técnicas para reconhecimento de símbolos, letras e números, associando ao processo de memorização e concentração;
- Estimular a percepção de sons e ruídos;
- Promover o avanço para superação dos níveis do estágio do desenvolvimento intelectual e hipóteses da escrita através de atividades desafiadoras e lúdicas;
- Aperfeiçoar progressivamente a potencialidade de atenção e concentração;
- Realizar atividades que envolvam a memória de curto e longo prazo
- Organizar práticas pedagógicas exploratórias suplementares ao currículo, que objetivam o aprofundamento e a expansão nas diversas áreas do conhecimento com o desenvolvimento de projetos de trabalho, com temáticas diversificadas, como artes, esporte, ciências e outras.

4.3 Campo de experiência: Área Socioafetiva

O ser humano é dotado de desejos, vontades e sentimentos próprios que começam a se desenvolver desde o nascimento. Ao longo da infância, ocorre o processo de desenvolvimento sócio-afetivo da criança, períodos que são importantes as interações que proporcionam vivências afetivas. (SILVA; SCHNEIDER, 2007). A afetividade e a interação social são atribuídas como uma condição inevitável na construção da inteligência, e o afeto e a socialização fazem parte de todo o processo educativo e deve ser visto como parte inseparável da aprendizagem.

O professor deve mediar à aprendizagem utilizando estratégias que levem o aluno a tornar-se independente, preparando-os para um espaço de diálogo e interação. Para que haja aprendizagem faz-se necessário que ocorra a interação social/ socialização entre os indivíduos envolvidos no processo.

4.3.1 Currículo Campo de Experiência Área Socioafetiva

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO- AEE	
Competência Específica: Desenvolver as habilidades socioemocionais para viver em sociedade, construindo relações mais saudáveis, gerindo seus sentimentos e emoções a fim de regular seus comportamentos para alcançar seus objetivos.	
Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagens e Desenvolvimento
Socialização	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propiciar ao aluno momentos de troca e vivência com seus pares, bem como incentivar a interação espontânea do educando por meios diversos; ➤ Oferecer um ambiente de troca de experiências entre os alunos melhorando as relações interpessoais e facilitando o convívio social; ➤ Promover a socialização e a autoestima da criança; ➤ Propor atividades em que o aluno possa atuar em dupla ou em pequenos grupos, mantendo a permanência dos membros da equipe até o aluno conquistar uma boa relação com os eles; ➤ Explorar o ambiente escolar através dos sentidos, utilizando a linguagem oral ou gestual como sensores; ➤ Apresentar a funcionalidade intrínseca do ambiente familiar, o convívio e as relações familiares; ➤ Utilizar jogos ou brincadeiras que estimulem o cumprimento de regras e limites, cooperatividade, respeito e solidariedade;

- Proporcionar momentos de contato com animais para compreensão da importância do cuidado com os mesmos.
- Estimular a capacidade de lidar com suas emoções, gerenciar metas de vida e se relacionar com as outras pessoas.
- Propiciar momentos de autoconhecimento;
- Desenvolver a capacidade para se colocar no lugar do outro, o espírito colaborativo e a resiliência;
- Estimular a capacidade de superar obstáculos bem como adaptar-se a mudanças e situações adversas.
-

4.4 Campo de experiência: Atividades de Vida Autônoma- AVA

As crianças conhecem e reconhecem as sensações e funções de seu corpo e, com seus gestos e movimentos, identificam suas potencialidades e seus limites, desenvolvendo, ao mesmo tempo, a consciência sobre o que é seguro e o que pode ser um risco à sua integridade física.

A vida cotidiana dos indivíduos é composta por muitas atividades que são desempenhadas em determinado contexto, incluído o ambiente doméstico, escola, trabalho, hospital, clube, supermercado e outros. Atividades de Vida Autônoma, é o conjunto de atividades que visam ao desenvolvimento pessoal e social nos múltiplos afazeres do cotidiano, tendo em vista a independência, autonomia e convivência social do educando com deficiência.

4.4.1 Currículo Campo de Experiência Atividades de Vida Autônoma- AVA

ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO- AEE

Competência Específica: Desenvolver hábitos, através do treinamento de atividades do dia a dia, contribuindo para autonomia, independência e uma melhor qualidade de vida.

Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagens e Desenvolvimento
Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desenvolver atividades que favoreçam práticas independentes, envolvendo alimentação e cuidados básicos; ➤ Estabelecer atividades que instrumentalizam o aluno a se apropriar de questões próprias de rotinas diárias: Vestir-se sozinho, organizar os próprios pertences, etc.; ➤ Desenvolver no aluno as capacidades para se apropriarem de trajetos entre locais específicos (de casa para a escola, de casa para locais públicos diversos, atentando-se para os locais que a criança frequenta ou necessitará frequentar futuramente); ➤ Propiciar ao aluno o desenvolvimento de questões que envolvam situações financeiras que encontrará no dia a dia. ➤ Subir e descer escadas utilizando as técnicas de guia ➤ Realizar atividades de simulação de compras em diferentes estabelecimentos comerciais.

Relação entre os sentidos e as experiências para uma vida independente

- Propiciar ao aluno atividades de reconhecimento corporal, desenvolvendo questões relacionadas à higiene pessoal básica.
- Trabalhar por meio dos sentidos como o tato, a percepção de duração do preparo de um alimento;
- Utilizar a audição para perceber os sons de instrumentos utilizados na cozinha;
- Realizar atividades que envolvam o uso dos sentidos para o desenvolvimento de uma vida independente;

5. Tecnologias Assistivas e a Sala de Recursos Multifuncional

De acordo com a definição proposta pelo Comitê de Ajudas Técnicas (CAT), tecnologia assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social. (CAT, 2007)

A tecnologia assistiva é um recurso ou uma estratégia utilizada para ampliar ou possibilitar a execução de uma atividade necessária e pretendida por uma pessoa com deficiência.

Na perspectiva da educação inclusiva, a tecnologia assistiva é voltada a favorecer a participação do aluno com deficiência nas diversas atividades do cotidiano escolar, vinculadas aos objetivos educacionais comuns.

São exemplos de tecnologia assistiva na escola os materiais escolares e pedagógicos acessíveis, a comunicação alternativa, os recursos de acessibilidade ao computador, os recursos para mobilidade, localização, a sinalização, o mobiliário que atenda às necessidades posturais, entre outros.

No atendimento educacional especializado, o professor fará, junto com o aluno, a identificação das barreiras que ele enfrenta no contexto educacional comum e que o impedem ou o limitam de participar dos desafios de aprendizagem na escola. Identificando esses "problemas" e também identificando as "habilidades do aluno", o professor pesquisará e programará recursos ou estratégias que o auxiliarão, promovendo ou ampliando suas possibilidades de participação e atuação nas atividades, nas relações, na comunicação e nos espaços da escola.

A sala de recursos multifuncional será o **local apropriado para o aluno aprender** a utilização das ferramentas de tecnologia assistiva, tendo em vista o desenvolvimento da autonomia.

Não poderemos **manter o recurso** de tecnologia assistiva **exclusivamente na sala multifuncional** para que somente ali o aluno possa utilizá-lo. A tecnologia assistiva encontra sentido quando segue com o aluno, no contexto escolar comum, apoiando a sua escolarização. Portanto, o trabalho na sala se destina a avaliar a melhor alternativa de tecnologia assistiva, produzir material para o aluno e encaminhar estes recursos e materiais produzidos, para que eles sirvam ao aluno na escola comum, junto com a família e nos demais espaços que frequenta.

