Anais do Congresso Brasileiro de Iniciação Científica
(https://periodicos.unisanta.br/COB)

ISSN 2317-1316

A SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A INCLUSÃO ESCOLAR

THE MULTIFUNCTIONAL RESOURCE ROOM AND ITS CONTRIBUTION TO SCHOOL INCLUSION

Aline Menezes, Luci Cunha, Marina Savordelli Versolato, Carolina Rodrigues Lincoln de Carvalho, Raphaela dos Santos Gonçalves, Camila Neto Fernandes Andrade.

Universidade Santa Cecília, Faculdade de Educação, Curso de Licenciatura em Educação Especial
E-mail para contato: luci.cunhalc@hotmail.com

RESUMO – Este artigo analisa a atividade lúdico-pedagógica "Monte sua Pizza", desenvolvida no Atendimento Educacional Especializado de uma escola pública. A proposta envolveu identificação de ingredientes, correspondência entre números e quantidades e organização de peças, buscando mobilizar concentração, coordenação motora fina, comunicação, autonomia e participação. Trata-se de relato de experiência de abordagem qualitativa, fundamentado em observação direta e registros fotográficos. Os resultados indicaram envolvimento dos estudantes, iniciativa durante a realização das tarefas e mobilização integrada de habilidades cognitivas, motoras e comunicativas. Conclui-se que recursos acessíveis e lúdicos, quando planejados de acordo com as necessidades dos estudantes e acompanhados por mediação pedagógica, podem favorecer a eliminação de barreiras e ampliar as possibilidades de participação e aprendizagem no Atendimento Educacional Especializado.

Palavras-chave: Atendimento Educacional Especializado; Inclusão Escolar; Ludicidade; Coordenação Motora; Autonomia.

ABSTRACT – This article analyzes the playful pedagogical activity "Build Your Pizza," carried out in Specialized Educational Assistance at a public school. The activity involved identifying ingredients, matching numbers and quantities, and arranging pieces, seeking to mobilize concentration, fine motor coordination, communication, autonomy, and participation. This is a qualitative experience report based on direct observation and photographic records. The results indicated student engagement, initiative during task completion, and the integrated mobilization of cognitive, motor, and communicative skills. It is concluded that accessible and playful resources, when planned according to students' needs and accompanied by pedagogical mediation, can contribute to reducing barriers and

ISSN 2317-1316

expanding opportunities for participation and learning in Specialized Educational Assistance.

Keywords: Specialized Educational Assistance; School Inclusion; Playfulness; Fine Motor Coordination; Autonomy.

1 INTRODUÇÃO

A construção de sistemas educacionais inclusivos pressupõe que a escola reconheça a diversidade humana e organize condições para que todos os estudantes possam acessar o currículo, participar das experiências pedagógicas e aprender. Nessa perspectiva, a inclusão não se limita à matrícula do estudante público-alvo da Educação Especial na classe comum, pois envolve a identificação e a eliminação das barreiras que restringem sua participação e seu desenvolvimento. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência reafirma o direito à educação em sistema inclusivo e estabelece a adoção de medidas de acessibilidade e de apoios necessários à participação dos estudantes (Brasil, 2015).

No âmbito da política educacional brasileira, o Atendimento Educacional Especializado (AEE) constitui serviço complementar ou suplementar à escolarização, destinado à identificação, elaboração e organização de recursos pedagógicos e de acessibilidade. A Resolução CNE/CEB nº 4/2009 estabelece que esse atendimento seja realizado prioritariamente em salas de recursos multifuncionais, sem substituir as atividades desenvolvidas na classe comum. Sua finalidade, portanto, consiste em ampliar condições de acesso, participação e aprendizagem, evitando a construção de percursos escolares paralelos (Brasil, 2009).

A existência de uma Sala de Recursos Multifuncionais, entretanto, não garante por si mesma uma prática inclusiva. Sua contribuição depende da maneira como os recursos são selecionados, adaptados, utilizados e avaliados em relação às necessidades dos estudantes e aos objetivos pedagógicos. Mendes (2006) destaca que a consolidação da inclusão escolar envolve mudanças na organização dos sistemas educacionais, na formação dos profissionais e na oferta de apoios articulados à escolarização, enquanto Mantoan (2015) ressalta a necessidade de superar práticas homogêneas e ampliar as possibilidades de participação dos estudantes (Mendes, 2006; Mantoan, 2015).

ISSN 2317-1316

As atividades lúdicas podem integrar esse processo quando articuladas a objetivos pedagógicos claramente definidos. Na perspectiva histórico-cultural, o brincar possibilita que a criança atribua significados às ações, organize sua conduta e participe de experiências mediadas socialmente. A ação docente assume importância ao organizar o ambiente, formular perguntas, oferecer pistas e ajustar o grau de ajuda, criando condições para que o estudante observe, compare, tente e reorganize suas estratégias. O jogo educativo, portanto, não deve ser compreendido somente como entretenimento, mas como possibilidade de aprendizagem mediada (Vigotski, 2007; Kishimoto, 2011).

A Base Nacional Comum Curricular também valoriza experiências que envolvam interação, investigação, participação e resolução de problemas. No Atendimento Educacional Especializado, esses princípios podem ser incorporados por meio de recursos manipuláveis e visualmente organizados, desde que sua utilização permaneça relacionada aos objetivos educacionais e às barreiras identificadas no processo de aprendizagem. O caráter lúdico pode favorecer a aproximação com a tarefa, mas precisa estar acompanhado de observação pedagógica sobre os conhecimentos e as formas de participação mobilizadas (Brasil, 2018; Kishimoto, 2011).

Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições da atividade “Monte sua Pizza”, desenvolvida em uma Sala de Recursos Multifuncionais, para a participação e a mobilização de habilidades cognitivas, motoras e comunicativas dos estudantes. Busca-se também discutir a importância do planejamento de recursos acessíveis, da ludicidade e da mediação pedagógica no AEE. A questão orientadora do estudo foi: de que modo uma atividade envolvendo correspondência entre números, quantidades e elementos visuais pode favorecer participação, autonomia e aprendizagem no contexto da Educação Especial? (Brasil, 2009; Vigotski, 2007).

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo caracteriza-se como relato de experiência de abordagem qualitativa e caráter descritivo-reflexivo. A prática foi realizada no contexto do PIBID Educação Especial, em uma

ISSN 2317-1316

Sala de Recursos Multifuncionais de uma escola pública. Para preservar o anonimato institucional e dos participantes, o nome da unidade educacional e os nomes próprios dos estudantes não são apresentados.

A atividade analisada, denominada “Monte sua Pizza”, foi elaborada com uma base circular ilustrada e peças móveis representando diferentes ingredientes. Cartelas de comando apresentavam imagens, números e quantidades a serem reproduzidas. Os estudantes deveriam observar a cartela, identificar o ingrediente solicitado, selecionar a quantidade correspondente e posicionar as peças sobre a representação da pizza.

Os materiais apresentavam diferentes cores, formas e tamanhos, favorecendo discriminação visual e manipulação. A realização ocorreu em quatro momentos: apresentação e exploração do material; explicação das regras e demonstração de uma possibilidade de montagem; execução das cartelas pelos estudantes com mediações graduadas; e conversa de encerramento sobre as escolhas realizadas e o resultado obtido.

Durante as atividades foram utilizadas instruções verbais breves, indicações visuais, perguntas de comparação e ajuda gestual quando necessária. Procurou-se evitar a antecipação das respostas, de modo que os estudantes tivessem oportunidade de observar, selecionar, comparar e revisar suas próprias ações.

Os dados considerados no relato foram produzidos por observação direta e registros fotográficos do recurso e de sua utilização. A análise foi organizada em quatro aspectos relacionados aos objetivos da atividade: engajamento e participação; coordenação motora fina e organização espacial; reconhecimento de números e correspondência com quantidades; e comunicação e autonomia. Por se tratar de uma experiência situada, os resultados possuem caráter descritivo e não permitem generalizações para outros contextos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A apresentação do recurso despertou interesse dos estudantes, especialmente pela familiaridade do tema, pela variedade de cores e pela possibilidade de manipular e combinar as peças. A base da pizza funcionou como suporte visual organizado, enquanto as cartelas

ISSN 2317-1316

ofereceram uma sequência compreensível de ações. A atividade reuniu informações numéricas, visuais e manipuláveis, ampliando as formas de acesso à proposta, aspecto coerente com a organização de recursos pedagógicos destinados à redução de barreiras no AEE (Brasil, 2009; Mantoan, 2015).

Figura 1: Recurso "Monte sua Pizza", com base, ingredientes móveis e cartela de comando.



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2026).

Durante a realização da atividade, observou-se participação ativa na escolha das peças e na conferência visual dos ingredientes já posicionados. A possibilidade de produzir uma montagem reconhecível contribuiu para a permanência na tarefa e possibilitou processos de contagem, seleção, comparação e autocorreção. O resultado reforça a compreensão de que o caráter lúdico pode ser associado à intencionalidade pedagógica quando a proposta possui

ISSN 2317-1316

objetivo compreensível e oferece oportunidades efetivas de ação ao estudante (Kishimoto, 2011).

A organização visual permitiu, ainda, variar o nível de desafio. Cartelas com menor quantidade de elementos poderiam ser utilizadas nas primeiras tentativas, enquanto combinações mais complexas permitiriam aumentar gradativamente as exigências da atividade. Essa possibilidade de flexibilização mostra-se compatível com a finalidade do Atendimento Educacional Especializado de organizar recursos de acordo com as barreiras identificadas, sem transformar a adaptação em redução permanente das expectativas de aprendizagem (Brasil, 2009; Mantoan, 2015).

No âmbito motor, a preensão das peças, seu deslocamento até a base e o posicionamento nos espaços disponíveis mobilizaram coordenação motora fina e integração visomotora. Foram necessárias ações de selecionar, orientar e ajustar os ingredientes, além de controlar os movimentos durante a montagem. O caráter manipulativo do material permitiu integrar diferentes ações em uma mesma situação pedagógica, mantendo o estudante como participante da tarefa e não apenas como observador do recurso (Kishimoto, 2011; Vigotski, 2007).

Figura 2: Participação dos estudantes durante a montagem da pizza.

ISSN 2317-1316



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2026). Imagem utilizada sem identificação nominal dos participantes.

A realização compartilhada também possibilitou situações de interação entre os participantes. Durante a montagem, foi necessário acompanhar as ações dos colegas, esperar oportunidades de participação, negociar espaços e observar diferentes escolhas. Essas situações demonstram que as aprendizagens relacionadas ao jogo podem ultrapassar o objetivo inicialmente previsto e envolver formas de interação social que se constroem durante a atividade mediada (Vigotski, 2007).

No campo cognitivo, a principal operação consistiu em estabelecer correspondência entre o símbolo numérico apresentado na cartela e a quantidade de ingredientes a ser selecionada. Para realizar a proposta, os estudantes precisaram observar a informação, contar ou reconhecer quantidades, manter o objetivo durante a seleção e conferir o resultado obtido. A atividade, portanto, articulou manipulação concreta e conceitos matemáticos elementares em uma situação de resolução de problemas (Brasil, 2018; Kishimoto, 2011).

Quando surgiam dúvidas, perguntas como “quantos já foram colocados?” e “o que falta para ficar igual à cartela?” foram utilizadas para favorecer a retomada do problema sem fornecer imediatamente a resposta. As pistas visuais e verbais funcionaram como apoios temporários e

ISSN 2317-1316

puderam ser reduzidas à medida que os estudantes compreendiam a lógica da tarefa. Esse procedimento aproxima-se da concepção de mediação de Vigotski (2007), segundo a qual a aprendizagem ocorre em atividades compartilhadas e pode ampliar progressivamente as possibilidades de atuação autônoma (Vigotski, 2007).

A autonomia foi observada nas escolhas das peças, na consulta espontânea à cartela, na conferência do que havia sido realizado e na continuidade da montagem com menor intervenção. Nesse contexto, autonomia não significa realizar necessariamente todas as ações sem auxílio, mas participar das decisões, utilizar os apoios disponíveis e assumir progressivamente maior controle sobre o próprio percurso de realização da atividade. Essa compreensão evita associar independência à retirada indiscriminada dos suportes necessários à participação (Mantoan, 2015; Brasil, 2009).

A atividade também mobilizou diferentes formas de comunicação. Nomear ingredientes, indicar escolhas, responder às perguntas e comentar a montagem criaram oportunidades de expressão oral, gestual ou por outros meios disponíveis. Em uma perspectiva inclusiva, a participação não deve depender de uma única modalidade comunicativa, mas da existência de condições para que o estudante compreenda a proposta e disponha de possibilidades para responder e interagir (Brasil, 2015; Mantoan, 2015).

Entre as potencialidades observadas destacam-se o baixo custo do recurso, sua possibilidade de reutilização, a variação do nível de complexidade e a articulação de diferentes objetivos em uma mesma situação. Novas cartelas podem explorar comparação de quantidades, operações matemáticas simples, sequências ou leitura de palavras, desde que as modificações permaneçam vinculadas ao planejamento pedagógico e não produzam excesso de estímulos ou novas barreiras à participação (Brasil, 2009; Brasil, 2018).

A experiência apresenta, entretanto, limites que precisam ser considerados. Não foram utilizados instrumentos padronizados de avaliação nem realizadas comparações sistemáticas entre diferentes momentos. Assim, as observações de participação, iniciativa e mobilização de habilidades referem-se especificamente à situação vivenciada e não permitem afirmar transferência automática para outros contextos ou estabelecer relações causais. Essa cautela é

ISSN 2317-1316

necessária para que o recurso seja compreendido como parte de uma prática pedagógica situada e continuamente avaliada (Mendes, 2006; Mantoan, 2015).

Por fim, a articulação com os professores da classe comum constitui possibilidade importante de continuidade da proposta. O mesmo recurso pode ser utilizado ou adaptado em atividades curriculares compartilhadas, evitando que as experiências realizadas na Sala de Recursos Multifuncionais permaneçam isoladas. A contribuição do AEE para a inclusão amplia-se quando os recursos, observações e formas de mediação podem dialogar com o cotidiano da classe comum e com o planejamento escolar (Brasil, 2009; Mendes, 2006).

4 CONCLUSÃO

A análise da atividade “Monte sua Pizza” permitiu identificar que um recurso lúdico, visualmente organizado e manipulável pode favorecer a participação dos estudantes no Atendimento Educacional Especializado e mobilizar simultaneamente habilidades relacionadas à coordenação motora fina, concentração, reconhecimento numérico, correspondência entre número e quantidade, comunicação e autonomia.

A contribuição da proposta não esteve apenas nas características materiais do recurso, mas na articulação entre objetivos pedagógicos, possibilidade de escolha, flexibilidade e mediações graduadas. A observação das respostas dos estudantes permitiu ajustar o grau de apoio e valorizar os processos de tentativa, comparação e conferência realizados durante a atividade.

Os resultados devem ser compreendidos dentro dos limites de um relato de experiência, sem possibilidade de generalização ou comprovação de efeitos sobre outros contextos de aprendizagem. Apesar disso, a experiência evidencia possibilidades pedagógicas de recursos acessíveis e de baixo custo quando utilizados com intencionalidade e acompanhamento.

Conclui-se que a Sala de Recursos Multifuncionais pode contribuir para a inclusão escolar quando suas ações estão orientadas pela eliminação de barreiras e articuladas ao currículo e à classe comum. Recomenda-se, como continuidade, diversificar as cartelas utilizadas,

ISSN 2317-1316

sistematizar os tipos de apoio oferecidos e compartilhar os registros da experiência com a equipe docente, fortalecendo o planejamento colaborativo.

5 AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão de bolsas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), edição 2024-2026.

À Secretaria de Educação (SEDUC) da Prefeitura Municipal de Santos, pela parceria estabelecida com as escolas municipais.

À Universidade Santa Cecília (UNISANTA), pelo apoio ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

6 DECLARAÇÃO DE USO DE IA

Durante a elaboração deste trabalho, utilizou-se a ferramenta ChatGPT para apoio à organização textual e à sistematização inicial da literatura. O conteúdo gerado foi revisado, editado e validado pelos autores, que assumem total responsabilidade pelo texto final.

7 REFERÊNCIAS

Brasil. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CEB nº 4, de 2 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Brasília, DF: CNE, 2009.

Brasil. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF: Presidência da República, 2015.

Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2018.

Kishimoto TM, org. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ISSN 2317-1316

Mantoan MTE. Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer? São Paulo: Summus, 2015.

Mendes EG. A radicalização do debate sobre inclusão escolar no Brasil. Revista Brasileira de Educação. 2006;11(33):387-405.

Vigotski LS. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.