

# Caderno de Resumos

## VII SEMINÁRIO DO PROGRAMA DE ESTÁGIOS DE LICENCIATURA

Carlos Ventura Fonseca  
Camille Johann Scholl  
Gláucia Helena Motta Grohs  
Daniel Bez  
(Orgs.)

**Coordenadoria das Licenciaturas/Pró-Reitoria de Graduação  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul**

Evento ocorrido de 22/11/2021 até 30/11/2021

CARLOS VENTURA FONSECA  
GLÁUCIA HELENA MOTTA GROHS  
CAMILLE JOHANN SCHOLL  
DANIEL DE PAULA BEZ  
(ORGS.)

CADERNO DE RESUMOS DO  
VII SEMINÁRIO  
DO PROGRAMA DE ESTÁGIOS DE LICENCIATURA

PORTO ALEGRE

UFRGS

2022

ISBN 978-65-5973-123-7

**DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)**

**S471c**

Seminário do Programa de Estágios de Licenciatura (7. : 2021 : Porto Alegre, RS).

Caderno de resumos do VII Seminário do Programa de Estágios de Licenciatura / Carlos Ventura Fonseca, Camille Johann Scholl, Gláucia Helena Motta Grohs, Daniel Bez (organizadores); – Porto Alegre : UFRGS, 2022.

36 p.

ISBN: 978-65-5973-123-7.

1. Evento 2. Programa Institucional de Estágios de Licenciatura 3. Formação de Professores 4. Educação I. Fonseca. Carlos Ventura II. Scholl, Camille Johann III. Grohs, Gláucia Helena Motta IV. Bez, Daniel V. Título.

**CDU: 371.13:061.3**

Bibliotecária: Ana Gabriela Clipes Ferreira CRB-10/1808

## 4. Resumo

Andressa Reinheimer Salini (Estagiária)  
Cláudia Rodrigues de Freitas (Orientadora)  
Curso: Licenciatura em Pedagogia

O presente trabalho compartilha a experiência da utilização de um jogo digital com um aluno em Atendimento Educacional Especializado. Objetiva, dessa maneira, relatar e analisar a vivência concretizada por meio do Estágio Obrigatório de Docência I: Educação Especial, Docência e Atendimento Educacional Especializado, do curso de Pedagogia, na Faculdade de Educação da UFRGS. Tal prática se desenvolveu no formato online, no período do Ensino Remoto Emergencial (ERE), junto ao Atendimento Educacional Especializado de uma escola Pública de Porto Alegre. Segundo aponta Baptista (2011/2019), esse tipo de atendimento busca dar sustentação aos processos inclusivos. O estágio teve como foco a aproximação, a partir da professora do AEE, de um aluno com autismo, sendo esse identificado como público- alvo da Educação Especial. Durante o processo de estágio, realizou-se uma atividade proposta pela estagiária cuja estratégia era usar um jogo digital construído na plataforma Scratch, denominado a “Turma da Mônica: Uma Aula com Guilherme” (nome fictício do aluno). Idealizou-se essa intervenção haja vista o interesse da criança em questão pelos personagens da Turma da Mônica, valorizando-a enquanto sujeito de aprendizagem dotada de gostos e de preferências a fim de colaborar em seu processo de alfabetização. Assim, no presente trabalho, o jogo digital assumiu a forma de recurso didático pedagógico que visa a auxiliar as aulas no sentido concebido por Castoldi e Polinarski (2009), ou melhor, oferecer intervenção a partir de avaliação que indique a etapa da aprendizagem em que se encontra o aluno. No caso em destaque, a proposição teve como foco o processo de alfabetização de Guilherme, e, como disparador, a atividade desenvolvida possibilitou investir nele enquanto sujeito ativo no seu processo de aprendizagem. A contar da experiência vivida, pôde-se perceber que tanto a estratégia quanto a oferta demonstraram-se primorosas para aprendizagem do aluno, o qual, mediante abordagem lúdica, pôde desenvolver conhecimentos atinentes à alfabetização e à contagem numérica.