**REO 1: Estudo Dirigido**

*Jean Roberto Lopes Cruz - 201520466 - 10A*

*Mateus Carvalho Gonçalves - 201810245 - 10A*

*Pedro Antônio de Souza - 201810557 - 10A*

*Pedro Cobianchi Borges Paiva - 201810009 - 10A*

A partir da avaliação dos títulos dos artigos publicados no [XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE 2020](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie), o grupo identificou o tema “Pessoas com deficiência e tecnologia” como relevante e de interesse de todos. O tema ainda é amplo e será estudado mais profundamente para decisão do problema que será abordado. Além disso, a quantidade de materiais, principalmente mapeamentos sistemáticos de literatura, ajuda a nortear a pesquisa.

Entre as publicações do Simpósio que pertencem ao tema escolhido, podemos citar:

* [Um Mapeamento Sistemático sobre o Ensino de Programação para Pessoas com Deficiência](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12927)
* [A Tecnologia Assistiva e a Inclusão Educacional de Pessoas com Deficiência: um mapeamento sistemático da literatura](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12834)
* [A Serious Game with Geolocalition to Support Learning ofChildren with Autism and Learning Difficulties](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12790)
* [ConectAEE: Um Sistema de Fomento à Comunicação Multidisciplinar na Perspectiva da Educação Especial](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12822)
* [Emotismo: um aplicativo para auxiliar crianças no espectro autista a reconhecer e reproduzir emoções](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12825)
* [Ferramentas Assistivas no Ensino e Aprendizagem de Pessoas com Síndrome de Down: Um Mapeamento Sistemático](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12821)
* [Introduzindo Mapas Conceituais para estudantes com cegueira via recursos tangíveis](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12824)
* [POTENCIALIZA 3D: jogo para o ensino de atividades matemáticas básicas a discentes com Deficiência Intelectual](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12799)
* [Tecnologias Aplicadas ao Ensino e Aprendizagem de LIBRAS: Um Mapeamento Sistemático](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12837)
* [Uso de Mesa Tangível na Educação Inclusiva](https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12830)

O principal problema na área de ensino-aprendizagem para deficientes está fortemente relacionado com o fato de ser um estudo relativamente recente, ainda mais em áreas de tecnologias. Fomentar esse tipo de pesquisa, viabiliza que novas ferramentas sejam criadas e aperfeiçoadas para auxiliar essa parcela significativa da sociedade.

Sendo assim, o estudo de tecnologias assistivas é uma importante ferramenta de promoção da autonomia das pessoas com deficiência, melhoria da qualidade de vida e inclusão social. Também, o estudo do tema auxilia os profissionais responsáveis pelos cuidados e educação das pessoas desse grupo social.

Por fim, o incentivo à pesquisa desse tema ajuda na conscientização da população, ao passo que a difusão da informação é estimulada por esses projetos.

Em discussão realizada entre os membros do grupo, percebeu-se que a aplicação de métodos convencionais não se mostra efetivo no ensino para pessoas com deficiência, já que os modelos mentais dessas pessoas são diferentes. Assim, torna-se fundamental o uso de métodos e ferramentas educacionais personalizadas para cada necessidade. Nesse âmbito, os jogos educacionais emergem com grande relevância e impacto, que conseguem prender a atenção do usuário e ao mesmo tempo passar algum conhecimento, seja cognitivo ou de educação básica.

Dado esse contexto, é notável que a falta de ferramentas educacionais aliada a um possível despreparo do profissional provoca um atraso educacional das pessoas com deficiência. Por meio de um relato de um integrante do grupo foi exemplificado que a responsabilidade do ensino por vezes é transferida exclusivamente aos pais.