

**A INCLUSÃO AOS ESTUDANTES COM ALTAS
HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO POR MEIO DAS TECNOLOGIAS
DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E O MODELO DE
ENRIQUECIMENTO CURRICULAR**

Francislene Sabaini Ramos Salmen¹, Luciane Guimarães Batistella Bianchini¹, Patrícia Alzira Proscêncio²

¹Universidade Norte do Paraná (UNOPAR) - Rua Marselha, 591 – Jardim Piza
86041-140 – Londrina – PR – Brasil francisleneramos@hotmail.com

²Faculdade de Filosofia e Ciências - Universidade Estadual Paulista (UNESP) -
Campus Marília - Rua Hygino Muzzi Filho, 737 – Mirante 17525-900
Marília – SP – Brasil - pproscencio@gmail.com

Abstract. *The integration of Digital Information and Communication Technologies (TDIC) into the daily lives of individuals has provided changes in various segments of society, in the way they relate, communicate and learn. This work includes thorough literature review the indicators of High Skills/Gifted and the Curricular Enrichment Model of the American researcher Dr. Joseph Renzulli to these students, as well as relating the use of technologies as a didactic resource of pedagogical mediation for proposals from the perspective of inclusive education. Dr. Joseph Renzulli to these students, as well as relates the use of technologies as a didactic resource of pedagogical mediation for proposals from the perspective of inclusive education. It is concluded that these students present in relation to the use of TDIC skills in the search, selection and sharing of information, but need guidance to transform information into knowledge. In this sense, pedagogical mediation supported by the curriculum enrichment model becomes an effective teaching strategy to integrate digital technologies as tools that favor learning and develop the potential of the skills of these students.*

Resumo. *A integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) ao cotidiano dos indivíduos tem proporcionado mudanças em vários segmentos da sociedade, na forma como se relacionam, comunicam e aprendem. Este trabalho contempla por meio da revisão de literatura os indicadores de Altas Habilidades/Superdotação e o Modelo de Enriquecimento Curricular do pesquisador norte-americano Dr. Joseph Renzulli a esses estudantes, bem como relaciona o uso das tecnologias como recurso didático de mediação pedagógica para propostas na perspectiva da educação inclusiva. Conclui-se que estes estudantes apresentam em relação ao uso das TDIC habilidades na busca, seleção e compartilhamento de informações, mas necessitam de orientação para transformar informação em conhecimento. Nesse sentido, a mediação pedagógica apoiada ao modelo de enriquecimento curricular torna-se uma estratégia de ensino efetiva para integrar as tecnologias digitais enquanto ferramentas favorecedoras da aprendizagem e desenvolvimento do potencial das habilidades desses estudantes.*

1. Introdução

Um dos desafios da educação inclusiva que tem mobilizado professores e equipe pedagógica é o fato de atender às necessidades diversificadas de seus estudantes, a fim de garantir a participação de todos na escola regular. Nesta perspectiva, faz-se necessária a utilização de uma pedagogia diferenciada com adaptação de currículos, programas de ensino, conteúdos e experiências adequadas para o desenvolvimento das capacidades dos estudantes.

No caso dos estudantes com altas habilidades/superdotação (AH/SD), a identificação precoce de suas necessidades torna-se fundamental para oferecer atendimento educacional especializado, seja no contexto do ensino regular ou nos serviços de apoio oferecidos pela Educação Especial. Os programas de enriquecimento curricular oferecidos a esses estudantes têm como um dos principais objetivos promover ações inclusivas, por meio de recursos e estratégias pedagógicas específicas para atender suas peculiaridades e diferentes interesses.

Um fato a considerar é que no Brasil, o entendimento que se tem em relação às AH/S ainda é cercado por ideias muitas vezes equivocadas construídas historicamente, como por exemplo, a de que esses estudantes não necessitam de estratégias ou atendimentos específicos de apoio à sua aprendizagem. Isto dificulta não só o processo de identificação destes indivíduos, como também a implementação de ações que os atendam de modo efetivo. Por isso, conceituar e caracterizar o indivíduo com AH/SD torna-se tarefa necessária, uma vez que apresentam ainda precocemente potencial cognitivo elevado e diferentes talentos, que exigem intervenção e apoio.

Uma das estratégias inclusivas para estes estudantes tem sido a integração de propostas com uso de tecnologias digitais, pois muitos deles apresentam habilidades e identificação com as mesmas.

Neste trabalho, objetiva-se apresentar os marcos históricos e normativos das políticas públicas na perspectiva da educação inclusiva; indicadores de Altas Habilidades/Superdotação, o Modelo de Enriquecimento Curricular do pesquisador norte-americano Dr. Joseph Renzulli a esses estudantes e as TDIC enquanto proposta para inclusão digital.

2. Metodologia

O presente estudo é qualitativo caracterizado como “pesquisa bibliográfica”. Para Severino (2007), uma pesquisa bibliográfica é realizada a partir daquilo que já foi registrado por outros pesquisadores e apresentado em “documentos impressos”, como livros, artigos, teses, entre outros. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007). Sendo assim, serão utilizados nas discussões deste artigo, diferentes conceitos a partir dos trabalhos dos seguintes autores:

✓ O Modelo de Enriquecimento Escolar (*The Schoolwide Enrichment Model*) SEM apresentado pelo pesquisador norte-americano Dr. Joseph Renzulli nas obras; Renzulli (1982); Renzulli, Reis (1997); Renzulli (2005); Freitas e Pérez (2010).

✓ TDIC enquanto ferramenta de mediação pedagógica favorecedora de enriquecimento no potencial das habilidades relacionadas ao uso de tecnologias digitais: Lévy (1999); Moran (2015); Valente (2005); Prensky (2012), Kenski (2012); Valente e Almeida (2017).

✓ TDIC enquanto ferramenta de mediação pedagógica favorecedora de enriquecimento no potencial dos estudantes com indicadores de habilidades relacionadas ao uso de tecnologias digitais: Renzulli e Reis (2007); Mulrine (2007), Bates (2017); Pedro e Chacon (2017).

3. Pressupostos Teóricos e o uso de TDIC na inclusão dos estudantes com Altas Habilidades/Superdotação:

Os estudantes com indicadores de altas habilidades/superdotação, público alvo da educação especial, ganharam visibilidade no cenário educacional por meio de políticas públicas, que amparam os direitos da educação de pessoas com necessidades educacionais especiais. A legislação referente ao atendimento educacional especializado passou por modificações ao longo do tempo. Atualmente, perpassa todos os níveis de ensino, estabelece normas e especifica por meio de decretos e outros documentos oficiais, a quem se dirige e quem deverá ser o beneficiário dessas determinações (BRASIL, 2008).

Nesse movimento de inclusão escolar, diversos documentos foram referendados no sentido de garantir o direito, o dever e o respeito às diferenças. Dentre os documentos pode-se destacar a Política Nacional de Educação Especial, na perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008), define que os indivíduos com habilidades/superdotação são aqueles que:

[...] demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas isoladas e combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes. Também apresentam elevada criatividade, grande envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse. (BRASIL, 2008, p. 9)

Mas a grande inquietação é: como tornar a escola um espaço democrático para que o potencial humano, no caso de alunos com altas habilidades, não seja desperdiçado e que talentos sejam identificados e desenvolvidos?

Para isto surgiu a necessidade de institucionalizar um referencial teórico que abarcasse todas essas possibilidades, o MEC adotou então o Modelo de Enriquecimento Escolar (*The Schoolwide Enrichment Model*) resultante do trabalho pioneiro do educador norte-americano Dr. Joseph Renzulli, renomado pesquisador do Centro Nacional de Pesquisa sobre o Superdotado e Talentoso da Universidade de Connecticut, nos Estados Unidos na década de 1970 e validado por mais de vinte anos de pesquisas empíricas. Em sua Teoria dos Três Anéis (RENZULLI; REIS, 1997), Renzulli concebe a superdotação como o comportamento que resulta da confluência entre habilidade acima da média, criatividade e envolvimento com a tarefa. Os três anéis estão dispostos em um padrão (ver Fig. 1) que representa a interação entre fatores ambientais e de personalidade que favorecem o aparecimento da superdotação. Para Renzulli, este fenômeno se dá no espectro do desenvolvimento humano e pode ser entendido por meio dos comportamentos observáveis apresentados pelo indivíduo em uma dada situação, quando o potencial é convertido em desempenho em uma área específica (RENZULLI, 2005).

O autor considera que as pessoas que, no desenrolar da história, foram reconhecidas por suas contribuições únicas, originais e criativas demonstraram possuir um conjunto bem definido de traços que se interagem: **habilidade acima da média; envolvimento com a tarefa; e criatividade**, e suas relações com as áreas gerais do

desenvolvimento humano. Renzulli pontua que, nem sempre a criança apresenta este conjunto de traços desenvolvidos igualmente, mas, se lhe forem dadas oportunidades, poderá desenvolver amplamente todo o seu potencial. Habilidade acima da média engloba a habilidade geral e a específica e consiste na capacidade de utilizar o pensamento abstrato ao processar informação e de integrar experiências que resultem em respostas apropriadas e adaptáveis a novas situações. Envolvimento com a tarefa se refere à energia que o indivíduo investe em uma área específica de desempenho e que pode ser traduzido em termos como perseverança, paciência, autoconfiança e crença na própria habilidade de desenvolver um trabalho. Trata-se de um ingrediente muito presente naqueles indivíduos que se destacam por sua produção criativa. A criatividade tem sido apontada como um dos determinantes na personalidade dos indivíduos que se destacam em alguma área do saber humano.

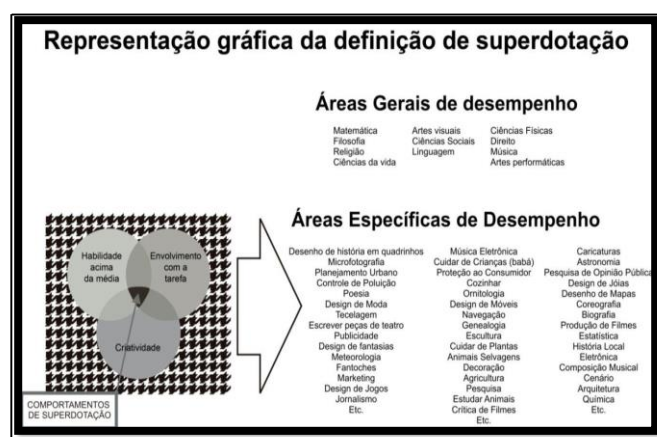


Fig. 1. Representação gráfica da definição de superdotação (RENZULLI & REIS, 1997)

De acordo com Freitas e Pérez (2010) a **habilidade acima da média**, um dos componentes da superdotação, só pode ser identificada tomando como parâmetro o contexto no qual a criança se insere.

A habilidade acima da média pode ser detectada tendo como referência um grupo de pessoas (por exemplo, alunos de uma mesma turma escolar), da mesma faixa etária e aproximadamente da mesma origem socioeconômica (já que as oportunidades de expressão das AHSD estão estreitamente vinculadas ao contexto). (FREITAS, PÉREZ, 2010, p.16)

As características e comportamentos observados, relatados ou demonstrados que confirmariam os indicadores de AH/SD consistentemente superiores em qualquer campo do saber ou do fazer, aparecem com frequência e intensidade relevante no repertório de uma pessoa de tal forma que seriam percebidos em repetidas situações por um longo período de tempo. Estas habilidades também se destacam e consistem na “capacidade de processar informação, de integrar experiências que resultem em respostas apropriadas e adaptáveis a novas situações, e de se engajar em pensamento abstrato” (RENZULLI; REIS, 1997, p. 6) e se reflete em alto desempenho dos raciocínios lógico e verbal.

Exemplos de habilidade geral se manifestam na capacidade de adaptação e modificação de novas situações, na automatização do processo de informações,

relações espaciais, memória e raciocínio por palavras, habilidades usualmente medidas em testes de aptidão e inteligência (RENZULLI, 2005). As Habilidades específicas se referem à capacidade de utilizar o conhecimento tácito, técnicas, logística e estratégias em adquirir conhecimentos para desempenhar uma ou mais atividades especializadas; consistem em aplicar várias combinações das habilidades gerais a uma ou mais áreas específicas do conhecimento ou do desempenho humano, como por exemplo, dança, química, liderança, matemática, composição musical, administração, entre outras áreas do conhecimento, ou em subáreas ainda mais específicas. O termo se refere a pessoas que possuem a capacidade já desenvolvida ou o potencial para desenvolver habilidades em uma determinada área do conhecimento.

Enquanto a motivação é geralmente definida em termos de um processo geral de energia que desencadeia reações do organismo, envolvimento com a tarefa se refere à energia exercida em um problema particular ou área específica de desempenho. Termos como perseverança, resistência, trabalho árduo, prática dedicada, autoconfiança, crença na própria habilidade de desenvolver um trabalho importante e ação específica aplicada à área de interesse são geralmente utilizados para descrever o **“envolvimento com a tarefa”** (RENZULLI, 2005).

O terceiro conjunto de traços que caracteriza as AH/SD é geralmente agrupado sob a denominação de **“criatividade”**, embora seja um termo amplo e de difícil definição, por envolver inúmeras variações, a criatividade em geral envolve a originalidade (ou novidade) e a efetividade (ou utilidade, aplicação). Este indicador, manifesta-se pelo alto nível de fluência de ideias; flexibilidade e originalidade de pensamento; abertura à experiência; ações inovadoras; sensibilidade para os detalhes; senso estético desenvolvido; desejo de agir e reagir aos estímulos externos; elaboração de ideias e sentimentos próprios e o gerenciamento de pensamentos divergentes (RENZULLI; REIS, 1997).

O processo criativo tem sido explicado como a convergência de três fatores: (a) Fatores de atenção: maior abertura ou receptividade tanto em relação ao ambiente quanto ao mundo interno (pensamentos e ideias); (b) Fatores motivacionais: maior predisposição para produzir produtos originais; e (c) Fatores de Habilidade: maiores níveis de habilidade cognitiva e capacidade de expressar ideias complexas e incomuns. Portanto, a atividade criativa faz parte do nosso repertório psicológico, assim como a inteligência, a memória, a afetividade, as emoções, entre outras.

Com relação ao modelo dos Três Anéis, o autor enfatiza que os comportamentos de superdotação podem se manifestar mesmo quando os três conjuntos de traços não estão presentes ao mesmo tempo e deixa claro que nenhum deles é mais importante que o outro, podendo ser utilizados separadamente para a indicação de uma criança para o programa de altas habilidades (RENZULLI; REIS, 1997).

Embora os comportamentos de superdotação sejam influenciados tanto por fatores de personalidade (como autoestima, autoeficácia, coragem, força do ego, energia) quanto por fatores ambientais (nível socioeconômico, personalidade e nível educacional dos pais, estimulação dos interesses infantis, fatores de sorte), e também genéticos, ainda assim podem ser modificados e influenciados positivamente por experiências educacionais bem planejadas (RENZULLI; REIS, 1997). A criatividade e o envolvimento com a tarefa são traços variáveis, não permanentes, que podem estar presentes em maior ou menor grau, dependendo da atividade. Mesmo que uma pessoa tenha frequentemente muitas ideias criativas e demonstre bastante energia e envolvimento na maioria das situações, é natural que sua produção criadora sofra

variações. Nota-se também que quase sempre um traço estimula o outro. Ao ter uma ideia criativa, a pessoa se sente encorajada e é reforçada por si mesma e pelos outros; ao colocar sua ideia em ação, seu envolvimento com a tarefa começa a emergir. Da mesma forma, um grande envolvimento para se resolver uma situação-problema pode ativar o processo de resolução criativa de problemas (RENZULLI & REIS, 1997)

O Modelo de Enriquecimento Escolar (*The Schoolwide Enrichment Model- SEM*) proposto por Renzulli tem como objetivo tornar a escola um lugar onde os talentos sejam identificados e desenvolvidos. Este modelo é bastante democrático e pode ser implementado sem requerer muitas mudanças na estrutura escolar, pois valoriza a prática docente e as propostas pedagógicas em andamento na escola, integrando e expandindo os serviços educacionais. O importante é que toda a iniciativa nessa direção seja encorajada, todos os recursos humanos e materiais sejam passíveis de captação e todo potencial criativo seja utilizado na busca de soluções de problemas que surgirem ao longo do processo de implementação do modelo. Segundo o autor, é papel de toda a comunidade escolar o provimento, a todos os alunos, de oportunidades, recursos e encorajamento para uma produção autônoma, criativa e relevante tanto para o indivíduo quanto para a sociedade.

A base curricular do SEM (Ver Figura 2) foi originalmente implementada em programas elaborados para alunos academicamente talentosos e superdotados, com o objetivo de incentivar a produtividade criativa nos jovens, expondo-os a vários temas, áreas de interesse e campos de estudo e também para treiná-los na aplicação do conteúdo avançado, nas habilidades de treinamento, no processo de capacitação em metodologia investigativa e nas áreas de interesse auto selecionadas usando três tipos de enriquecimento.

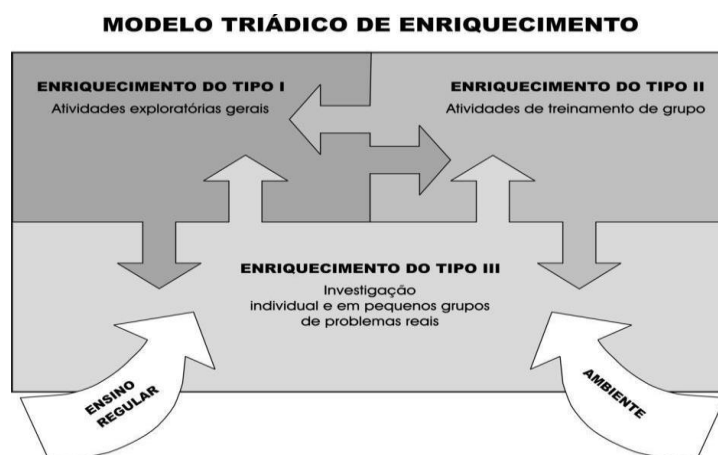


Fig. 2. Representação gráfica do modelo triádico de enriquecimento curricular (RENZULLI & REIS, 1997)

No Modelo Triádico, o enriquecimento do tipo I foi elaborado para expor os alunos a uma ampla variedade de disciplinas, temas, profissões, hobbies, pessoas, locais e eventos que normalmente não estão incluídos no currículo regular. Nas escolas que utilizam essa abordagem, frequentemente, uma equipe de enriquecimento de pais, professores e alunos organiza e planeja as experiências do tipo I conseguindo recursos humanos e meios para oferecer esses tipos de exposição. O enriquecimento do tipo II foi principalmente elaborado para estimular novos interesses que levam ao seguimento do tipo II ou III pelos alunos que ficam motivados pelas experiências do tipo I. O

enriquecimento do tipo I pode ser oferecido a grupos em geral ou a alunos que já expressaram um interesse na área do tema.

O enriquecimento do tipo II inclui materiais e métodos elaborados para promover o desenvolvimento de processos de pensamento e sentimento. Uma parte do enriquecimento do tipo II é geral e normalmente é oferecido a grupos de alunos em suas salas de aula ou em programas de enriquecimento. Esse enriquecimento geral do tipo II inclui o desenvolvimento de (a) pensamento criativo e solução de problemas e processos afetivos; (b) uma ampla variedade de habilidades de aprendizagem específicas do tipo como aprender; (c) habilidades no uso apropriado de pesquisa de nível avançado e materiais de referência e (d) habilidades de comunicação escrita, oral e visual.

O enriquecimento do tipo III envolve alunos que ficaram interessados em procurar uma área de interesse determinada e querem comprometer os esforços necessários para a aquisição de conteúdo avançado e o treinamento de processos nos quais eles assumem um papel de pesquisador e contempla os seguintes objetivos: oferecer oportunidades para aplicar interesses, conhecimentos, ideias criativas e o comprometimento com a tarefa a um problema ou área de estudo selecionada; adquirir uma compreensão avançada do conhecimento (conteúdo) e da metodologia (processo) utilizados em disciplinas específicas, áreas artísticas de expressão e estudos interdisciplinares; desenvolver produtos autênticos que são prioritariamente direcionados para realizar um impacto desejado sobre uma audiência específica; desenvolver habilidades de aprendizagem auto direcionadas nas áreas de planejamento, organização, utilização de recursos, administração do tempo, tomada de decisões e auto avaliação, e o desenvolvimento do comprometimento com a tarefa, autoconfiança e sentimentos de realização criativa. (RENZULLI; REIS, 1997).

Estudos demonstram que há múltiplas possibilidades de desdobramentos relacionadas aos indivíduos nessa condição, no qual é possível elencar características pertinentes, pois expressa comportamentos tanto no âmbito acadêmico, criativo, quanto no social e emocional, já que esses indicadores podem se manifestar isoladamente ou em diversas formas combinatórias.

4. As TDIC como recurso didático no atendimento aos alunos com Altas Habilidades/Superdotação

Com o advento das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), as barreiras temporais e mesmo as espaciais começaram a ser eliminadas, estabelecendo práticas pedagógicas diferenciadas e metodologias inovadoras proporcionando novas formas e relações de acessibilidade ao conhecimento. As TDIC transformam nossas maneiras habituais de fazer, aprender e viver, impactando praticamente todas as facetas de nossas vidas (UNESCO, 2008).

Nesse sentido, a cultura digital, especialmente as que se referem às dimensões de tempo, espaço e velocidade contribuíram para que os educadores incorporassem à sua prática pedagógica, recursos tecnológicos e ferramentas digitais no processo de ensino aprendizagem, tais tecnologias agregam recursos, técnicas e metodologias anteriores que convergem e se atualizam na lógica da cultura digital. (MORAN, 2015; VALENTE, 2005; PRENSKY, 2012, KENSKI, 2012).

Diante desse contexto, a sala de aula passou a ser inserida na cultura digital, e o professor passou a ter uma nova postura no contexto educacional, se beneficiando da inclusão dos estudantes nesse mundo tecnológico. O aluno não é mais aquele sujeito

passivo às informações, passando a ser sujeito autônomo e ativo na constante busca pelas informações, favorecendo-se com o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação, sendo o protagonista da construção do conhecimento exigido pelas transformações do mundo contemporâneo. (MORAN, 2015; ALMEIDA; VALENTE, 2017).

Sobre as ações educativas junto à geração contemporânea, Lévy (1999), Moran (2015) e Valente e Almeida (2017), consideram relevante o professor saber lidar com ferramentas tecnológicas, tais como os recursos midiáticos, para uma discussão assíncrona, a fim de atualizar as práticas educativas com os alunos e tornar os conteúdos e conceitos mais significativos para eles. Em decorrência disto, “[...] as exigências sobre os responsáveis pelo ensino e instrução aumentaram, mas, acima de tudo, essas novas exigências para os professores na era digital significam que seu próprio nível de competências precisa ser elevado para lidar com elas” (BATES, 2017, p. 103-104).

Atualmente, o sistema de ensino está imerso em grandes desafios, tendo em vista as transformações provocadas pelas TDIC como recurso pedagógico, bem como os hábitos digitais dos alunos, principalmente os denominados “nativos digitais”. Frente a essas novas demandas inovadoras, faz-se necessário que as instituições de ensino repensem e viabilizem os seus currículos, estruturas e modelos de ensino e de aprendizagem utilizados até então. É muito importante a redefinição dos papéis desempenhados por docentes e estudantes em relação ao conhecimento perante o contexto tecnológico da cultura digital.

Levy (1999) pontua que vivenciamos uma mutação na relação com o saber. Esse novo panorama favorece e reforça a importância de um novo panorama educacional, flexível, híbrido, multimodal, e ubíquo, voltado para o atendimento personalizado que atenda aos interesses dos estudantes, mediado pelas tecnologias digitais e que seja consonante com a sociedade moderna. Essas características norteiam a atual cultura digital e influenciam as necessidades de mudanças e inovações nos sistemas de ensino, integrando e apropriando o desenvolvimento de competências, habilidades e valores condizentes com a realidade tecnológica, pessoal e social atual.

Segundo Pedro e Chacon (2017), a incorporação das TDIC no contexto educativo, de maneira inovadora, juntamente com a criatividade dos estudantes, retira-os do papel de receptores do conhecimento e os alça à condição de produtores ativos, principalmente aqueles que são impulsionados por uma motivação intrínseca e que utilizam os recursos das TDIC como uma ferramenta de aprimoramento intelectual, a fim de potencializar o comportamento da superdotação.

Renzulli e Reis (2007) consideram que os estudantes nativos digitais com comportamento superdotado se utilizam da tecnologia, mas necessitam de orientação para transformar informação em conhecimento. De acordo com os autores, muitas vezes o aluno tem habilidades, mas falta a competência/letramento digital que os autores indicam quando há a presença de comportamentos que possam integrar experiências que favoreçam a utilização das TDIC, como por exemplo, identificar perguntas importantes, localizar informações relevantes, avaliar informações criticamente, sintetizar informações e comunicar-se de maneira eficaz.

Nessa perspectiva, Mulrine (2007) afirma que os alunos talentosos possuem curiosidade e habilidades em utilizar os recursos tecnológicos por meio de um ambiente de aprendizagem virtual. Segundo a autora, os ambientes virtuais de aprendizagem podem ser usados como forma de integrar o currículo, pois corroboram com o desenvolvimento do potencial dos alunos com superdotação.

5. Considerações Finais

O presente trabalho apresentou por meio das considerações de autores e estudiosos na área da superdotação, o processo de identificação e possíveis encaminhamentos e inclusão desses estudantes no ensino regular como princípio de equidade nas instituições de ensino. Os alunos com altas habilidades/superdotação necessitam de serviços educacionais diferenciados a fim de promover seu desenvolvimento acadêmico, artístico, psicomotor e social, o que inclui métodos de ensino adaptados, programas especiais, adaptações curriculares significativas e a criação de recursos e espaços inclusivos que englobem os mais variados estilos de aprendizagem voltados às suas necessidades educacionais especiais.

O Modelo de Enriquecimento Curricular (*The Schoolwide Enrichment Model-SEM*) proposto pelo pesquisador norte-americano Dr. Joseph Renzulli, tem como intuito principal estimular os alunos a desenvolverem suas habilidades, permitindo-os serem produtores do conhecimento, mais do que simplesmente meros consumidores. Além disso, propõe oportunidades e recursos para o desenvolvimento do talento e do potencial dos alunos que apresentam os indicadores e os comportamentos do indivíduo superdotado.

No caso das TDIC, constatou-se que as mesmas são recursos intelectuais significativos para o enriquecimento e aprimoramento intelectual dos estudantes com AH/S de forma dinâmica e interativa. No entanto, se faz necessário proporcionar a esse alunado o desenvolvimento da autonomia e das competências digitais necessárias para que estes possam fomentar ainda mais o seu potencial e suas habilidades por meio das TDIC. É fato que se deve cada vez mais discutir e pesquisar sobre a utilização das TDIC no contexto escolar, de maneira especial aos alunos público-alvo da educação especial, sendo que, para estes, a tecnologia torna-se não apenas uma ferramenta pedagógica, mas também um recurso de acessibilidade e inclusão no processo de ensino e aprendizagem.

Ao longo dos últimos anos, aconteceram vários avanços em relação à educação inclusiva no Brasil, desde a implementação de políticas públicas, como a ressignificação de ideias e conceitos a respeito da superdotação, como a dedicação de profissionais na construção de práticas educacionais condizentes e suscetíveis com a nossa realidade. Portanto, torna-se necessário, que a sociedade e instituições de ensino, invistam mais em pesquisas e formação profissional dos educadores acerca da temática AH/S, considerando o potencial desses indivíduos como promotores do desenvolvimento tecnológico, cultural e educacional de nossa nação.

Referências

Almeida, M. E. B.; Valente, J. A. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. *Rev. Diálogo Educ.*, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/9900-20783-1-PB>

Bates, A. W. *Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem*. São Paulo: 2017. http://www.abed.org.br/arquivos/Educar_na_Era_Digital

Brasil. Estatuto da criança e do adolescente. Lei Federal nº 8069, de 13 de julho de 1990.

- Brasil. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Brasília: MEC/SEESP, 2008.
- Freitas, S. N; Pérez, S. G. P. B. Altas habilidades/superdotação: atendimento especializado. Marília, SP: ABPEE, 2010.
- Kenski, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papirus, 2012.
- Lévy, P. Cibercultura. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Morán, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.
- Mulrine, C. F. Creating a Virtual Learning Environment for Gifted and Talented Learners. *Gifted Child Today*, v.30, n.2, p.37-40, 2007. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ991843.pdf>
- Pedro K. M.; Chacon M. C. M. Competências Digitais e Superdotação: uma Análise Comparativa sobre a Utilização de Tecnologias. *Rev. Bras. Educ. Espec.* vol.23 no.4 Marília Oct./Dec. 2017. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S141365382017000400517&script=sci_abstract&tlng
- Renzulli, J. S.; Reis, S. M. The Schoolwide Enrichment Model: A how-to guide for educational excellence. 2. ed. Mansfield Center, CT: Creative Learning Press, 1997.
- Renzulli, J. S. The Three-Ring conception of giftedness. A developmental model for promoting creative productivity. In R. J. Sternberg & J. E. Davidson (Eds.), *Conceptions of giftedness* 2 ed. (pp. 246-279). New York: Cambridge University Press, 2005.
- Prensky, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Editora SENAC, 2012.
- Severino, Antonio Joaquim. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo: Cortez, 2007.
- Unesco. Padrões de Competências em TIC para Professores. Brasília: UNESCO, 2008.
- Valente, J. A. A Espiral da Espiral de Aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação (Tese de Livre-Docência, Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas). 2005.