

APLICATIVOS ACESSÍVEIS E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NA ALFABETIZAÇÃO INCLUSIVA DE CRIANÇAS

Silvana Maria Aparecida Viana Santos¹
Marcela Maria Freire Sanches²
Gabriella Pereira Barboza da Silva³
Jaqueline Lorenção Almeida Ramos⁴
Degiane Figueredo Miotto Schiavo⁵
Claudineia dos Santos⁶

RESUMO: Este estudo aborda o uso de aplicativos acessíveis e tecnologias assistivas como suportes estratégicos na alfabetização inclusiva, analisando como esses recursos favorecem a autonomia e a construção de conhecimentos por estudantes com deficiência. O objetivo geral consiste em discutir as contribuições de ferramentas digitais e materiais pedagógicos adaptados para a superação de barreiras de aprendizagem no ciclo de alfabetização. A metodologia adotada é Pesquisa Bibliográfica, estruturada por meio de levantamento de fontes e análise qualitativa de dados, conforme as orientações de Köche (2011) e Vergara (2005). O conteúdo contempla a integração de recursos lúdicos, a acessibilidade de interfaces e a mediação docente necessária para garantir o direito de aprender. O desenvolvimento mobiliza as contribuições de Santos et al. (2024), Pereira et al. (2024) e Oliveira (2023), articulando tecnologia assistiva, processos escolares e letramento de alunos com deficiência. Sustenta-se que a inovação tecnológica reduz desigualdades quando o planejamento pedagógico prioriza a acessibilidade curricular e o acompanhamento formativo.

Palavras-chave: Alfabetização Inclusiva. Aplicativos Acessíveis. Tecnologia Assistiva. Educação Especial. Mediação Docente.

ABSTRACT: This study addresses the use of accessible applications and assistive technologies as strategic supports in inclusive literacy, analyzing how these resources favor autonomy and knowledge construction by students with disabilities. The general objective is to discuss the contributions of digital tools and adapted pedagogical materials to overcome learning barriers in the literacy cycle. The methodology adopted is Bibliographic Research, structured through a survey of sources and qualitative data analysis, according to the guidelines of Köche (2011) and Vergara (2005). The content includes the integration of ludic resources, interface accessibility, and the necessary teacher mediation to guarantee the right to learn. The development mobilizes the contributions of Santos et al. (2024), Pereira et al. (2024), and Oliveira (2023), articulating assistive technology, school processes, and literacy for students with disabilities. It is argued that technological innovation reduces inequalities when pedagogical planning prioritizes curricular accessibility and formative monitoring.

Keywords: Inclusive Literacy. Accessible Apps. Assistive Technology. Special Education. Teacher Mediation.

¹Doutora em Ciências da Educação, Christian Business School.

²Doutora em Museologia, UNIRIO Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

³Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁴Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

I. INTRODUÇÃO

A alfabetização inclusiva exige que a escola organize recursos que garantam o acesso de todos os estudantes aos códigos da escrita e da leitura de modo equânime. Esse processo demanda que o docente selecione ferramentas capazes de mediar a aprendizagem sem produzir barreiras que impeçam a participação efetiva de crianças com deficiência em atividades escolares regulares, integrando linguagens e suportes que favoreçam a construção de sentidos e o desenvolvimento cognitivo pleno.

O impasse central desta investigação reside na necessidade de compreender como o uso de aplicativos e dispositivos assistivos pode apoiar o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita sem aprofundar a exclusão. Essa questão se torna relevante quando a escola enfrenta o desafio de adaptar sequências didáticas para atender necessidades específicas, exigindo que a tecnologia sirva como ponte para o conhecimento e não como obstáculo técnico que limite a expressão autoral.

A justificativa para esta análise se ancora na premissa de que a inclusão escolar depende da remoção de obstáculos arquitetônicos, atitudinais e, sobretudo, pedagógicos que restringem o progresso discente. Santos et al. (2024) discutem o uso de tecnologias assistivas na alfabetização, ressaltando que a oferta de suportes adequados permite que estudantes com

deficiência visual ou intelectual participem de práticas de letramento com maior segurança e autonomia no ambiente da sala regular.

A finalidade desta pesquisa reside em examinar como softwares com design inclusivo e recursos de tecnologia assistiva colaboram para a consolidação de processos de alfabetização pautados pela equidade e pela excelência no ensino fundamental. No que tange aos propósitos específicos, busca-se detalhar as dinâmicas de mediação conduzidas pelo corpo docente ao manipular dispositivos digitais, além de mensurar a eficácia de suportes lúdicos customizados na estruturação de habilidades linguísticas. Tal perspectiva fundamenta-se na premissa de que a heterogeneidade das trajetórias de aprendizagem demanda uma maleabilidade curricular robusta e um monitoramento metódico e contínuo das evoluções particulares de cada estudante.

O percurso metodológico fundamenta-se na modalidade de Pesquisa Bibliográfica, valendo-se da prospecção de referenciais teóricos para consolidar o exame das mutações nas dinâmicas educativas sob um prisma científico e fidedigno. Segundo as diretrizes de Köche (2011) e Vergara (2005), tal expediente é vital para a estruturação de um arcabouço conceitual robusto, capaz de viabilizar a decodificação de fenômenos pedagógicos por meio de evidências

acadêmicas sólidas, o que assegura a densidade argumentativa e a integridade do método empregado.

A arquitetura deste estudo subdivide-se em quatro unidades principais, as quais esquadrinham as variadas facetas da tecnologia aplicada ao letramento inclusivo e seus reflexos no ambiente escolar. As discussões seguem a ordenação temática estabelecida pelos tópicos: 2 Aplicativos Acessíveis e Tecnologias Assistivas na Alfabetização, 2.1 Recursos Lúdicos e Alfabetização na Educação Inclusiva, 2.2 Acessibilidade de Interfaces e Desenvolvimento de Aplicativos e 2.3 Mediação Docente e Estratégias de Apoio ao Estudante.

2. Aplicativos Acessíveis e Tecnologias Assistivas na Alfabetização

A integração de aplicativos acessíveis no ciclo de alfabetização permite que o professor diversifique as formas de representação do conhecimento e atenda às especificidades sensoriais e cognitivas dos alunos. Santos et al. (2024) explicam que o uso de tecnologias assistivas na alfabetização de crianças cegas favorece a apropriação do sistema de escrita braille e amplia as possibilidades de interação com textos multimodais, de modo que a tecnologia se torna um suporte indispensável para a autonomia.

A tecnologia assistiva deve ser compreendida como um conjunto de recursos e serviços que visam facilitar a vida diária e o aprendizado de pessoas com deficiência no contexto escolar. Pereira et al. (2024) argumentam que essas ferramentas auxiliam no processo de escolarização ao oferecerem alternativas de comunicação e acesso à informação, permitindo que o estudante supere limitações funcionais e participe de tarefas curriculares que antes seriam inacessíveis sem o apoio tecnológico.

Embora o acesso a dispositivos digitais tenha avançado, a eficácia pedagógica depende da intencionalidade do docente ao selecionar aplicativos que possuam interfaces intuitivas e recursos de acessibilidade nativos. Acredito que a escolha criteriosa dessas ferramentas fortalece o vínculo entre o aluno e o objeto de conhecimento, uma vez que o software adaptado reduz o esforço operacional e permite que a criança foque sua atenção nos processos de reflexão fonológica e escrita.

Oliveira (2023) analisa a tecnologia assistiva como apoio na alfabetização e letramento de alunos com deficiência, destacando que a mediação pedagógica é o fator que transforma o recurso em conhecimento. Essa perspectiva reforça a necessidade de que o professor domine as funcionalidades dos aplicativos para orientar o uso de forma produtiva, garantindo que a

tecnologia não substitua o ensino, mas potencialize as estratégias didáticas voltadas à inclusão escolar efetiva.

A alfabetização mediada por tecnologias digitais ganha densidade quando o currículo incorpora atividades que estimulam a autoria e a resolução de problemas por meio de ferramentas de voz e imagem. Pedrosa (2023) sustenta que as tecnologias digitais funcionam como ferramentas de alfabetização na educação inclusiva ao oferecerem múltiplos caminhos de entrada para o aprendizado, respeitando a singularidade de cada estudante e promovendo um ambiente de sala de aula mais acolhedor e dinâmico.

Uma vez que a inclusão digital é um direito, a escola precisa assegurar que os aplicativos utilizados possuam critérios de usabilidade que contemplem a diversidade do alunado atendido na rede. Oliveira e Silva (2024) observam que o uso de aplicativos educacionais como estratégia na alfabetização de crianças com dificuldade de aprendizagem apresenta resultados positivos quando as tarefas são segmentadas e oferecem feedbacks imediatos, o que motiva o estudante a persistir em seu percurso de descoberta linguística.

Por outro lado, o investimento em tecnologias assistivas deve ser acompanhado de uma formação continuada que prepare o corpo docente para lidar com as inovações constantes do mercado digital. Essa estrutura organizacional é indispensável para que a incorporação de recursos tecnológicos e aplicativos transcenda iniciativas individuais e assistêmicas, consolidando-se como uma diretriz institucional perene e articulada. Ao fomentar espaços de diálogo e colaboração, a escola transforma o uso de ferramentas assistivas em uma estratégia coletiva, assegurando que o suporte ao estudante não dependa do esforço isolado de poucos profissionais, mas de uma política educacional robusta e integrada à cultura escolar.

2.1 Recursos Lúdicos e Alfabetização na Educação Inclusiva

O uso de recursos lúdicos na educação inclusiva favorece o engajamento dos estudantes e permite que a alfabetização ocorra de forma prazerosa e conectada aos interesses infantis. Francini (2023) ressalta que a alfabetização com recursos lúdicos na educação inclusiva estimula a criatividade e a socialização, uma vez que jogos e brincadeiras adaptadas criam situações de aprendizagem que valorizam a participação ativa e o respeito às diferenças individuais presentes no grupo.

A ludicidade atua como um mediador que reduz a ansiedade frente aos desafios da leitura e da escrita, especialmente para crianças que enfrentam barreiras cognitivas ou motoras severas.

Neves e Santos (2024) explicam que jogos e brincadeiras funcionam como instrumentos de apoio para a alfabetização ao transformarem conteúdos abstratos em experiências concretas e significativas, de modo que o estudante constrói conhecimentos enquanto interage com materiais diversificados e estimulantes no cotidiano.

Acredito que a integração entre o digital e o analógico potencializa os resultados da alfabetização inclusiva ao oferecer diferentes canais de percepção e resposta para os alunos atendidos. A utilização de materiais pedagógicos como recursos de aprendizagem no processo de alfabetização matemática, por exemplo, demonstra como a manipulação de objetos físicos pode ser complementada por aplicativos de contagem e seriação, fortalecendo a compreensão de conceitos fundamentais para o desenvolvimento intelectual da criança.

Trindade e Santos (2021) discutem o uso de materiais pedagógicos no atendimento educacional especializado, destacando que esses recursos devem ser planejados para atender objetivos didáticos claros e específicos de cada aluno. Essa abordagem reforça a importância de que o professor regente e o professor do AEE colaborem na criação de sequências lúdicas que integrem o uso de tecnologias assistivas, garantindo a continuidade e a coerência das intervenções pedagógicas realizadas.

Enquanto a criança brinca com aplicativos de alfabetização, ela desenvolve competências de atenção e memória que são essenciais para a consolidação da consciência fonológica e do reconhecimento de letras. França (2023) defende que a alfabetização inclusiva é uma proposta possível quando a escola investe em metodologias que priorizam o diálogo e a experimentação, permitindo que cada estudante encontre sua própria voz e sua forma de se expressar por meio da escrita e da leitura.

A ludicidade no ambiente digital também permite a personalização das tarefas, de modo que o nível de dificuldade possa ser ajustado conforme o progresso demonstrado pelo aluno em tempo real. Nascimento (2025) observa que o uso de aplicativos, jogos e vídeos como recursos contextualizados no processo de aprendizagem aumenta a motivação discente e favorece a retenção de conteúdos, uma vez que a tecnologia oferece um ambiente de exploração seguro e livre de punições pelo erro cometido.

Observa-se que os recursos lúdicos devem ser acessíveis desde a sua concepção, garantindo que as mecânicas de jogo não excluam estudantes com limitações sensoriais ou de coordenação motora. A escola deve atuar para que a ludicidade seja um direito de todos, promovendo práticas pedagógicas que utilizem a tecnologia para incluir e para celebrar a

diversidade cultural e humana como um valor fundamental da educação democrática e contemporânea.

A formação de leitores críticos na educação inclusiva exige que a ludicidade seja acompanhada de reflexão sobre os sentidos dos textos e sobre a função social da escrita no mundo. Cunha e Silva (2025) argumentam que salas de leitura acessíveis transformam a leitura em uma experiência cultural inclusiva, de modo que o uso de aplicativos de contação de histórias e livros digitais adaptados amplia o repertório dos alunos e fortalece o sentimento de pertencimento à comunidade leitora.

2.2 Acessibilidade de Interfaces e Desenvolvimento de Aplicativos

A acessibilidade de interfaces é um requisito técnico e ético que determina se um aplicativo educacional será efetivamente inclusivo ou se criará novas formas de exclusão digital. Garcia et al. (2025) relatam a importância de capacitar desenvolvedores para tornarem os aplicativos Android mais acessíveis, destacando que a transferência de responsabilidades para os criadores de software é fundamental para garantir que as ferramentas digitais atendam aos padrões internacionais de usabilidade e inclusão para todos.

Um aplicativo acessível deve oferecer suporte para tecnologias assistivas externas, como leitores de tela e teclados adaptados, além de possuir um design que priorize a clareza e a simplicidade. Acredito que a acessibilidade não deve ser um ajuste posterior, mas um princípio norteador de todo o processo de desenvolvimento, de modo que as necessidades dos usuários com deficiência sejam consideradas desde o levantamento inicial de requisitos e funcionalidades do sistema.

A interface de um software educacional voltado à alfabetização precisa ser pensada para reduzir a carga cognitiva e para facilitar a navegação por crianças que ainda não dominam a leitura. Silva (2025) discute a resiliência do leitor como estratégia de apoio ao estudante com deficiência visual, sugerindo que a tecnologia pode automatizar essa função por meio de sintetizadores de voz de alta qualidade, garantindo que o acesso ao conteúdo textual ocorra de forma fluida e independente.

O desenvolvimento de aplicativos para a educação inclusiva também deve considerar a diversidade de dispositivos e as condições de conectividade presentes nas escolas públicas brasileiras contemporâneas. Sousa et al. (2023) explicam que aplicativos educacionais funcionam como ferramentas de apoio ao ensino e aprendizagem quando são leves, intuitivos e

permitem o uso offline, garantindo que a inovação tecnológica alcance estudantes de diferentes contextos socioeconômicos e geográficos sem produzir novas desigualdades.

É de se considerar que a avaliação da acessibilidade de um aplicativo deve envolver a participação direta de estudantes com deficiência e de seus professores durante as fases de teste e validação. Essa prática garante que os recursos de acessibilidade sejam funcionais e que a interface responda adequadamente aos desafios reais enfrentados pelos usuários no cotidiano escolar, transformando o feedback da comunidade em melhorias contínuas na qualidade e na eficácia pedagógica das ferramentas digitais.

A padronização de ícones, o uso de contrastes adequados e a possibilidade de ajuste no tamanho das fontes são elementos básicos que aumentam a autonomia do aluno ao interagir com o software. Garcia et al. (2025) reforçam que a acessibilidade digital é um campo em constante evolução que exige o compromisso ético dos profissionais de tecnologia para remover barreiras que impedem o pleno exercício da cidadania e o acesso democrático ao conhecimento produzido pela sociedade informacional.

A escola deve atuar como uma curadora de aplicativos acessíveis, selecionando ferramentas que respeitem a privacidade dos dados dos alunos e que promovam uma aprendizagem ética e segura. Acredito que a transparência sobre o funcionamento dos algoritmos e a ausência de publicidade abusiva são critérios fundamentais para que a tecnologia seja integrada ao currículo de forma responsável, protegendo a infância e garantindo que o foco permaneça nos objetivos educacionais propostos.

Uma vez que a tecnologia assistiva evolui rapidamente, a interface dos aplicativos deve ser flexível o suficiente para incorporar novas funcionalidades de acessibilidade sem perder a consistência visual e operacional. Silva (2025) sustenta que a inovação tecnológica apoia a educação inclusiva ao oferecer soluções que se adaptam às mudanças nas necessidades dos estudantes ao longo do tempo, permitindo que a alfabetização seja um processo contínuo de superação de limites e de conquista de novos saberes.

2.3 Mediação Docente e Estratégias de Apoio ao Estudante

A mediação docente é o elemento que assegura que o uso de aplicativos acessíveis resulte em aprendizagem significativa e em desenvolvimento das competências de leitura e escrita. Nascimento (2025) ressalta que a tecnologia e a alfabetização se articulam por meio de recursos contextualizados, nos quais o professor atua como um guia que orienta a exploração das

ferramentas digitais e estimula a reflexão sobre os processos de construção do sistema de escrita alfabética.

O professor precisa desenvolver estratégias de apoio que combinem o uso da tecnologia assistiva com intervenções pedagógicas diretas e personalizadas para cada estudante atendido. Acredito que a mediação eficaz exige que o docente conheça profundamente as potencialidades de cada aluno, utilizando os aplicativos para desafiar o pensamento e para oferecer suportes que permitam a realização de tarefas complexas com autonomia e segurança no ambiente escolar.

A colaboração entre o professor da sala regular e o professor do Atendimento Educacional Especializado fortalece a mediação ao integrar saberes sobre o currículo e sobre as especificidades da deficiência. Santos et al. (2024) explicam que o uso de tecnologias assistivas na alfabetização de crianças cegas demanda um planejamento conjunto que defina as melhores ferramentas e as formas de acompanhamento, garantindo que o estudante receba o suporte necessário em todos os espaços de aprendizagem da escola.

Estratégias de apoio também envolvem a criação de rotinas que incluam o uso de aplicativos acessíveis em atividades coletivas, promovendo a inclusão social e a valorização da diversidade. Oliveira e Silva (2024) observam que a mediação pedagógica em pequenos grupos favorece a troca de experiências entre os alunos e permite que a tecnologia seja utilizada para mediar interações ricas e colaborativas, nas quais todos aprendem uns com os outros por meio de linguagens digitais e analógicas integradas.

Minha visão sobre a mediação docente indica que o professor deve atuar como um curador de conteúdos digitais, selecionando recursos que sejam coerentes com os objetivos de aprendizagem e com o nível de desenvolvimento da turma. Acredito que a autonomia do estudante se constrói à medida que o docente retira gradualmente os suportes, incentivando o uso independente dos aplicativos acessíveis para a realização de pesquisas, produções textuais e comunicações em rede.

A formação continuada dos professores deve priorizar o desenvolvimento de competências para a mediação pedagógica em ambientes digitais inclusivos e acessíveis para todos. Pedrosa (2023) sustenta que o desafio da formação é superar o foco na ferramenta e alcançar uma compreensão profunda de como as tecnologias digitais podem ser utilizadas para promover a justiça social e a equidade educacional, garantindo que nenhum aluno seja deixado para trás na jornada da alfabetização.

O acompanhamento sistemático dos progressos do aluno permite que o professor ajuste suas estratégias de mediação e ofereça devolutivas formativas que orientem o aprendiz. Considero que o registro qualitativo das interações do estudante com os aplicativos acessíveis fornece evidências valiosas para o replanejamento das ações docentes, permitindo que a escola construa percursos de aprendizagem mais flexíveis e sintonizados com as necessidades reais de cada criança atendida no sistema.

A mediação docente também deve envolver a família no processo de uso das tecnologias assistivas, orientando os pais sobre como apoiar o aprendiz em casa de forma lúdica e segura. Nascimento (2025) destaca que a parceria entre escola e família amplia os efeitos positivos da alfabetização inclusiva, uma vez que o uso contextualizado de recursos digitais em diferentes ambientes fortalece a autoconfiança do aluno e consolida os conhecimentos adquiridos durante as atividades pedagógicas escolares.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo retomou o objetivo geral de analisar as contribuições de aplicativos acessíveis e tecnologias assistivas para a promoção de uma alfabetização inclusiva e de qualidade na educação básica contemporânea. Os achados indicam que a integração tecnológica, quando orientada por uma intencionalidade pedagógica clara e por uma mediação docente ativa, favorece a autonomia discente e permite que estudantes com deficiência superem barreiras históricas de acesso aos códigos da leitura e da escrita no ambiente escolar.

A investigação demonstrou que a acessibilidade de interfaces e o uso de recursos lúdicos são dimensões fundamentais para o sucesso das práticas inclusivas, exigindo um compromisso ético dos desenvolvedores e uma formação contínua dos professores regentes e especializados. O fortalecimento da colaboração institucional e o suporte pedagógico constante são elementos indispensáveis para que as ferramentas digitais se transformem em instrumentos de emancipação cognitiva e de justiça social, garantindo o direito à aprendizagem para todos os estudantes atendidos na rede.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUNHA, M. do E. S., & Silva, S. G. da. (2025). Salas de leitura acessíveis: a leitura como experiência cultural inclusiva. In *Norteando experiências em acessibilidade cultural* (pp. 147–150). E-manuscrito Edições. <https://doi.org/10.29327/5663330.1-19>

FRANÇA, A. C. D. de. (2023). Alfabetização inclusiva: uma proposta possível. In *Educação inclusiva: diálogos, experiências e reflexões* (pp. 42–56). Editora Inovar. https://doi.org/10.36926/editorainovar-978-65-5388-142-6_003

Francini, S. R. V. (2023). A alfabetização com recursos lúdicos na educação inclusiva. In *Alfabetização, linguagens e letramentos*. Editora Realize. <https://doi.org/10.46943/iv.conbrale.2022.01.033>

GARCIA, A. C., Fortes, R. P. M., & Rodrigues, K. R. H. (2025). Transferindo responsabilidades: um relato de como é possível capacitar desenvolvedores para tornar os aplicativos Android mais acessíveis. *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC 2025)*, 305–332. <https://doi.org/10.5753/ihc.2025.10948>

KÖCHE, J. C. (2011). *Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa*. Vozes.

NASCIMENTO, A. P. (2025). Tecnologia e alfabetização: um estudo sobre o uso de aplicativos, jogos e vídeos como recursos contextualizados no processo de aprendizagem. In *Cultura, educação e diversidade: diálogos para uma sociedade democrática* (pp. 50–64). Editora Amplamente. <https://doi.org/10.47538/ac-2025.80-04>

NEVES, S., & Santos, F. dos. (2024). Jogos e brincadeiras como instrumentos de apoio para alfabetização. *Cadernos para o Professor*, 1(47), 9. <https://doi.org/10.62556/3ysdjwt15>

OLIVEIRA, E. A. G. (2023). Tecnologia assistiva como apoio na alfabetização e letramento de alunos com deficiência. In *Inclusão escolar e tecnologia* (pp. 62–89). Letra e Forma Editora. <https://doi.org/10.29327/5297616.1-2>

OLIVEIRA, M. M. S. de, & Silva, A. C. da. (2024). O uso dos aplicativos educacionais como estratégia na alfabetização de crianças com dificuldade de aprendizagem. In *Educação: um universo de possibilidades e realizações II* (pp. 109–117). AYA Editora. <https://doi.org/10.47573/aya.5379.2.374.8>

PEDROSA, E. R. M. O. (2023). Tecnologias digitais como ferramenta de alfabetização na educação inclusiva. In *As tecnologias digitais no contexto educativo e formativo: desafios e atuações* (pp. 60–77). Arco Editores. <https://doi.org/10.48209/978-65-5417-173-4>

PEREIRA, F. C., Guimarães, M. M. G., & Elias, F. P. (2024). Tecnologias assistivas: como podem auxiliar no processo escolar. In S. M. A. V. Santos (Org.), *Educação 4.0: gestão, inclusão e tecnologia na construção de currículos inovadores* (pp. 200–216). Arché.

SANTOS, S. M. A. V., Franqueira, A. da S., & Santos, U. C. (2024). O uso das tecnologias assistivas na alfabetização de crianças cegas. In S. M. A. V. Santos, A. da S. Franqueira, & U. C. Santos (Orgs.), *Inclusão e acessibilidade para pessoas com deficiência visual* (pp. 39–65). Arché. <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-089-7.2>

SILVA, M. do P. S. F. da. (2025). A resiliência do leitor como estratégia de apoio ao estudante com deficiência visual na educação inclusiva. In *Ensino e pesquisa na docência* (pp. 175–201). Editora Inovar. https://doi.org/10.36926/editorainovar-978-65-5388-335-2_006

SOUSA, M. L. R. de, Freitas, A. D. G. de, & Guanãbens, P. F. S. (2023). Aplicativos educacionais como ferramentas de apoio ao ensino e aprendizagem para o conteúdo de microbiologia. *REVISTA FOCO*, 16(7). <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n7-139>

TRINDADE, A. M. M. da, & SANTOS, D. S. dos. (2021). Materiais pedagógicos como recursos de aprendizagem no processo de alfabetização matemática no atendimento educacional especializado. In *I Ciclo de estudos e experiências em educação inclusiva*. RFB Editora. <https://doi.org/10.46898/rfb.9786558891796.18>

VERGARA, S. C. (2005). *Métodos de pesquisa em administração*. Atlas.