

JOGO ELETRÔNICO MEDIANDO A INCLUSÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NO MUNDO DO TRABALHO

Jogo eletrônico na inclusão no mundo do trabalho

Talita Tavares de Oliveira¹

Marilene Calderaro Munguba²

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de avaliar a repercussão do jogo eletrônico na aprendizagem de conceitos pedagógicos sobre a preparação para o mundo do trabalho, de jovens e adultos com deficiência intelectual. Realizou-se pesquisa aplicada, descritiva, intervencionista, qualitativa, em escola especial filantrópica, em Fortaleza, Ceará, Brasil, de agosto de 2008 a novembro de 2008; abordou-se 10 jovens e adultos com deficiência intelectual das oficinas profissionalizantes. Aplicou-se grupo focal, observação e grupo focal, análise temática e qualitativa. Identificou-se a importância da preparação para ingressar no mundo do trabalho foi ressaltada por 40% dos sujeitos; 40% ressaltaram que um comportamento sociável e a higiene pessoal demonstram que a pessoa está preparada para trabalhar. O jogo eletrônico despertou interesse de todos, e 90% dos participantes afirmaram que o jogo facilitou a sua aprendizagem. Concluiu-se que a aplicação do jogo resultou na aprendizagem dos conceitos pedagógicos focados no ingresso de jovens e adultos com deficiência intelectual no mundo do trabalho.

Palavras-chave: Deficiência Mental. Mercado de Trabalho. Jogos e Brinquedos.

Introdução

Segundo a Associação Americana de Deficiência Mental (AAMR), a deficiência intelectual é uma alteração caracterizada por significantes limitações, tanto no funcionamento intelectual quanto no comportamento adaptativo, expressa-se nas habilidades adaptativas relacionadas à cognição e às atividades sociais e práticas. Manifestando-se antes dos dez anos de idade.

¹ Graduanda do Curso de Terapia Ocupacional da Universidade de Fortaleza – UNIFOR.

E-mail: talita-tavares@hotmail.com.

² Orientadora do TCC, Professora Assistente Doutora do curso de Terapia Ocupacional da Universidade de Fortaleza – UNIFOR.

E-mail: marilenemunguba@unifor.br.

Diante dessas alterações o desenvolvimento do deficiente intelectual se torna diferente das outras pessoas, e quando o mesmo se torna maior de idade, ocorre outro desafio que é a entrada para o mundo adulto e conseqüentemente surge a necessidade de um emprego como todo cidadão com responsabilidade.

Manzzano (2006) e Araújo & Schmidt (2006), ressaltam que a inclusão de pessoas com deficiência intelectual no mundo do trabalho tem atingido grandes mudanças após o surgimento da lei nº 8213 de 1991, que estabelece a obrigatoriedade das empresas cumprirem uma porcentagem como cota de pessoas com necessidades especiais em relação ao total de empregados.

A dificuldade para a inclusão no mundo do trabalho ainda existe, pois muitas empresas fazem exigências na qual muitos não se enquadram no perfil procurado pela mesma, o que leva a crer que a deficiência em si acaba não sendo o fator limitador, mas sim a falta de preparação profissional da pessoa com deficiência intelectual.

Costa (2002), afirma que empresas fazem exigências que dificultam a contratação de pessoas com deficiência, tais como boa aparência, conhecimento em informática, escolaridade e experiência profissional.

Limitam-se vagas para pessoas com deficiência, porém esses candidatos devem ter os mesmos direitos dos outros funcionários e o mesmo olhar produtivo da empresa.

O terapeuta ocupacional tem um papel importante diante da preparação das pessoas com deficiência no mundo do trabalho, proporcionando a profissionalização, como enfatiza Bartalotti (2002), o terapeuta ocupacional coordena oficinas, proporciona a vivência da teoria e prática, fazendo com que os mesmos percorram essas etapas de preparação para garantir segurança e aprendizagem sobre o papel que deverão exercer no âmbito de trabalho e aspectos pessoal e social.

Um recurso importante que pode ser utilizado é o computador, assim como os jogos eletrônicos. O surgimento do jogo eletrônico advém da ideia de que o computador é uma ferramenta lúdica motivadora e de aprendizagem que proporciona um *feedback* imediato, facilitando o processo de aprendizagem e interação.

Oliveira (2007) e Marques (2006) ressaltam que o computador é um dos meios tecnológicos utilizado para a facilitação do processo de aprendizagem, proporcionando ao sujeito explorar os sistemas computacionais de uma maneira acessível, considerando aspectos relacionados à potencialidade e a subjetividade do sujeito adequando às suas necessidades.

Oliveira (1995) faz referência aos níveis de ajuda proposto por Vigotski sendo essenciais para a análise das tarefas, ressaltando a importância dos processos de aprendizagem para o desenvolvimento humano.

O presente estudo teve como objetivo geral avaliar a repercussão do jogo eletrônico em relação a aprendizagem de conceitos pedagógicos necessários à preparação de jovens e adultos com deficiência intelectual para o mundo do trabalho.

Método

Trata-se de uma pesquisa aplicada (OLIVEIRA, 2007), descritiva e com abordagem qualitativa (OLIVEIRA, 2007). A investigação foi realizada em uma escola especial filantrópica, na cidade de Fortaleza, Ceará, Brasil, no período de agosto a novembro de 2008.

Foram selecionados 10 jovens e adultos com deficiência intelectual moderada com noção de leitura, idade entre 16 a 30 anos em fase de preparação para o mundo do trabalho, de ambos os gêneros, estudando no turno da tarde no núcleo de profissionalização e em fase de preparação para a inserção no mundo do trabalho. Como critério de exclusão adotou-se a presença de deficiências múltiplas.

Desenvolveu-se um jogo eletrônico denominado “Desafio das cartas”, composto por quatro fases com os temas: atividades da vida diária, atividades instrumentais da vida diária, atividades produtivas e profissionalizantes e conhecimentos gerais, compostas por perguntas de múltipla escolha relacionadas ao trabalho. O total de pontos do jogo eletrônico é composto por 600 pontos onde o jogador acerta a todas as respostas de múltipla escolha. O escore de 400 pontos se constitui no mínimo de acertos. A pontuação aparece em cada tela do jogo, que é cumulativa para a fase seguinte, com maior nível de complexidade. O jogo foi aplicado semanalmente, totalizando 18 sessões com a duração de 1 hora.

Utilizou-se entrevista não estruturada do tipo grupo focal (KRUEGER; CASEY, 2009) e roteiro de observação direta (OLIVEIRA, 2007), aplicando os respectivos roteiros.

Procedeu-se análise temática e qualitativa dos resultados organizados em quatro etapas: 1. pré-análise, 2. exploração do material, 3. aplicação do jogo eletrônico e 4. tratamento dos resultados obtidos e interpretação (MINAYO, 2010). A metodologia foi organizada em fases:

FASE 1

- Seleção dos participantes – ocorreu através dos critérios de inclusão em relação à idade, escolaridade e turno da tarde.
- Organização do grupo focal.

FASE 2

- Aplicação da técnica grupo focal inicial – participação de 10 jovens e adultos com deficiência intelectual que estão em preparação para o mundo do trabalho.

FASE 3

- Aplicação do jogo eletrônico de forma individual, um aluno por computador. Realizou-se a análise do desempenho cognitivo dos jovens e adultos diante do jogo, suas habilidades, aprendizagem e dificuldades em relação às questões propostas pelo jogo.

FASE 4

- Realizou-se o grupo focal final estabelecendo a comparação entre a condição inicial e a final, analisando os conhecimentos construídos durante o processo. Adotou-se como parâmetro de comparação o conhecimento identificado no grupo focal inicial.

O presente estudo foi pautado nos princípios éticos, adotando a Resolução 196/96 do Ministério da Saúde (GOLDIN, 2008), para qual houve aprovação no Comitê de Ética da Universidade de Fortaleza, sob o Parecer nº 199/08.

Resultados e Discussão

A coleta de informações ocorreu em três momentos em que realizou-se o grupo focal inicial, logo após o jogo eletrônico e posteriormente o grupo focal final.

O grupo focal inicial objetivou obter o conhecimento dos jovens e adultos sobre a preparação para o mundo do trabalho e opinião sobre aprendizagem através de um jogo eletrônico. As tabelas 1, 2 e 3 mostram as afirmações relativas às perguntas do grupo focal inicial. (Tabela 1)

Tabela 1: Você acha importante ter uma preparação profissional? Por quê?

Resposta	N	%
<i>Sim, para arranjar um emprego</i>	04	40
<i>Sim, é importante</i>	02	20
<i>É importante porque adquire experiência de trabalho</i>	02	20
<i>É importante, para aprender como se comportar no trabalho</i>	01	10
<i>Em branco</i>	01	10
Total	10	100

Identificou-se que os sujeitos pesquisados percebem a necessidade de ter um emprego e passar por uma profissionalização necessitando exercer sua cidadania. Observa-se que 40% ressaltaram que para se obter um emprego é necessário passar por uma preparação profissional, visto que surgem vagas no mundo do trabalho para incluir pessoas com necessidades especiais no mundo do trabalho, porém ainda há uma escassez de treinamento profissional para essas pessoas.

Esta discussão demonstra que os sujeitos pesquisados têm consciência da importância de ter uma preparação para a entrada no mundo do trabalho e através dessas oficinas preparatórias os mesmos adquirem experiência para exercer um possível cargo profissional.

Para Munguba (2007), o terapeuta ocupacional tem um papel fundamental na capacitação profissional estabelecendo um ambiente de confiança proporcionando orientações sobre a importância do aprendizado profissional e a motivação para a autonomia e o exercício da cidadania. (Tabela 2)

Tabela 2: O que é estar preparado para trabalhar?

Resposta	N	%
<i>Em branco</i>	02	20
<i>É chegar na hora certa ... não se atrasar...</i>	02	20
<i>Passar pelo treinamento em oficinas e dependendo do desempenho no curso ser contratado...</i>	01	10
<i>É ter bom comportamento, aprender a ler, escrever ... mexer no computador...</i>	01	10
<i>É saber se comportar bem no trabalho ... não ficar nervoso ... ter uma boa higiene...</i>	04	40
Total	10	100

Os sujeitos ressaltaram que é necessário ter uma preparação profissional, uma boa higiene e um comportamento sociável para se engajar no mundo do trabalho.

Verificou-se que 40% ressaltaram a importância de apresentar comportamentos adequados, evitar ficar nervoso diante de situações novas e diferentes e ter uma higiene pessoal, 20% declaram a importância do cumprimento de horários durante a carga horária de trabalho, 10% ressaltam a importância das habilidades de leitura como um diferencial para a entrada no mundo do trabalho, 10% enfatizou o treinamento nas oficinas profissionalizantes e o desempenho que se deve obter para conseguir vaga.

Ressaltaram ainda, a importância da higiene e seu comportamento no ambiente de trabalho. Percebeu-se dificuldade em detalhar a contribuição da prática das oficinas profissionalizantes.

Para Bartalotti (2007), a profissionalização é considerada parte integrante dos programas de atenção à pessoa com deficiência intelectual, com programas de oficinas profissionalizantes que proporcionam ao jovem uma aprendizagem gradativa dos aspectos pertinentes ao mundo do trabalho, culminando em sua inserção no mundo do trabalho.

O processo de preparação para a inclusão no mundo do trabalho é gradativo, pois o deficiente intelectual passa por várias etapas de conhecimentos e demandam a necessidade de repassar conteúdos de uma forma mais simples visto que a capacidade dos mesmos é mais lenta do que os das outras pessoas.

Para Costa (2005), há uma necessidade de se repensar a relação entre trabalho, educação, adaptação do indivíduo com deficiência, partindo-se do pressuposto que o trabalho favorece a participação social ocorrendo oportunidades disponíveis nas diferentes instâncias na sociedade. (Tabela 3)

Tabela 3: O que vocês pensam sobre aprender através de um jogo eletrônico?

<i>Resposta</i>	<i>Nº</i>	<i>%</i>
<i>“Acho legal, dá pra aprender sim”</i>	<i>06</i>	<i>60</i>
<i>“É bom”</i>	<i>01</i>	<i>10</i>
<i>“Deve ser massa”</i>	<i>01</i>	<i>10</i>
<i>“É interessante, legal no computador ajuda a aprender”</i>	<i>01</i>	<i>10</i>
<i>“Não gosto de videogame... é para criança”</i>	<i>01</i>	<i>10</i>
<i>Total</i>	<i>10</i>	<i>100</i>

Com as respostas expostas na tabela 3, observa-se que a proposta de aprendizagem através de um jogo eletrônico foi apontada como positiva por 90% e apresentado como resultado o interesse dos participantes da pesquisa de uma forma lúdica contemporânea e motivadora à aprendizagem.

Para Gomes (2005) e Leffa (2005), o jogo eletrônico atua como uma ferramenta lúdica trazendo um *feedback* imediato, motivando o jovem e adulto ao conhecimento através do uso do computador que se torna um mediador de aprendizagem, interativo e motivador.

O jogo proposto é interativo e ilustrativo com figuras relacionadas aos temas das perguntas o que facilita a aprendizagem de uma forma lúdica e eficaz, proporcionando ao conhecimento sobre direitos e deveres em relação à inclusão no mundo do trabalho. A figura 1 é a tela inicial do jogo.

Figura 1: Tela inicial do jogo



Para cada pergunta existe duas opções de resposta uma correta e outra incorreta como exemplo; É direito do trabalhador trabalhar durante a carga horária de no máximo: 1ª opção - 8 horas por dia ou 2ª opção - 12 horas por dia. Ao clicar na opção aparecerá um sinal de correto se a resposta estiver correta e ele acumulará pontos, se a resposta estiver errada aparecerá um “x” vermelho e ele perderá pontos. O jogador terá que acertar no mínimo duas respostas para ir para as 2ª e 3ª fases e deverá acertar no mínimo três respostas corretas para ir para 4ª última fase. As figuras 2 e 3 exemplificam a 1ª fase do jogo e as figuras 4 e 5 exemplificam a quarta e última fase, a figura 6 mostra os créditos do jogo.

Figura 2: Tela fase 1



Figura 3: Tela final da fase 1



Figura 4: Tela fase 4



Figura 5: Tela final da fase 4

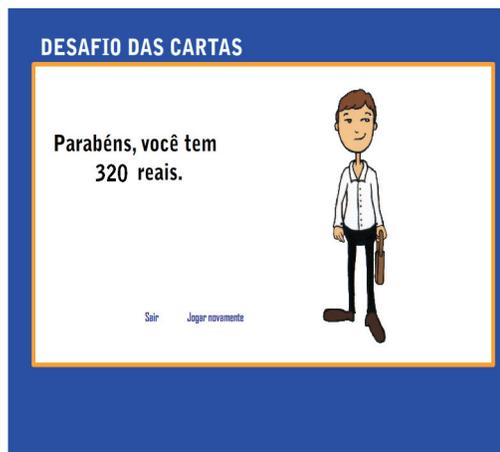
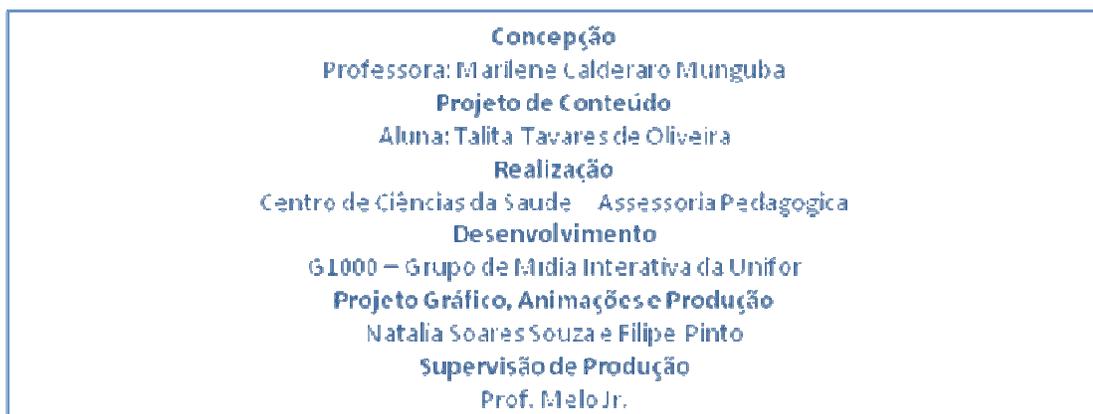


Figura 6: Créditos do jogo



Durante a aplicação do jogo eletrônico utilizou-se um roteiro de observação para avaliar o desempenho cognitivo dos sujeitos pesquisados na aplicação de estratégias de aprendizagem. A estratégia de atenção está demonstrada na tabela 4.

Tabela 4: Estratégia de atenção aplicada pelos sujeitos

<i>Estratégia</i>	<i>Atitudes</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
	<i>Distrai-se com ruídos do ambiente</i>	4	40
	<i>Não se distrai com ruídos do ambiente</i>	6	60
	<i>Observa os companheiros durante o jogo</i>	5	50
	<i>Não observa os companheiros durante o jogo</i>	3	30
Atenção	<i>Distrai-se com comentários dos outros</i>	4	40
	<i>Atenta às instruções da mediadora</i>	9	90
	<i>Não atenta às instruções da mediadora</i>	1	10
	<i>Permanece sentado durante o jogo</i>	10	100
	<i>Não permanece sentado durante o jogo</i>	0	0

Observou-se a estratégia de atenção durante a aplicação do jogo eletrônico e verificou-se que 60% não se distraiam com ruídos ambientais tendo permanência na atividade, 50% observava o companheiro jogar para verificar a interação do outro e estratégias adotadas ou sugeridas ao colega, 40% distraiu-se com comentários dos outros.

Verificou-se que os sujeitos interagiram de forma lúdica com o jogo, que despertou o interesse aos jogadores observando-se que 90% se atentaram as instruções da mediadora e 100% permaneceram sentados durante a aplicação do jogo eletrônico.

Vieira *et al.* (2006), ressaltam que é necessário a participação social e o exercício do papel da cidadania para todos os indivíduos com ou sem deficiências, exercendo um papel ativo nesse processo de aprendizagem. (Tabela 5)

Tabela 5: Motivação intrínseca dos sujeitos mediada pelo jogo eletrônico

<i>Estratégia</i>	<i>Atitudes</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
<i>Nível de motivação Intrínseca</i>	<i>Mostra-se atento aos desafios das etapas do game proposto</i>	10	100
	<i>Tenta nova estratégia quando “erra”</i>	08	80
	<i>Irrita-se quando “erra”</i>	03	30
	<i>Demonstra alegria quando “acerta”</i>	07	70

Diante do componente de nível de motivação intrínseca durante o jogo eletrônico observou-se que 100% mantiveram-se atentos às etapas e desafios do jogo proposto, 80% tentavam uma nova estratégia quando erravam, e 30% apresentavam comportamento de irritação ao errar e 70% dos jogadores demonstram alegria quando acertam e passam para a próxima fase do jogo. (Tabela 6)

Tabela 6: Pontuação atingida pelos participantes

	<i>Atitudes</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
<i>Total de pontos: 600</i>	Pontuação máxima de 600 pontos	01	10
	Pontuação máxima de 540 pontos	03	30
	Pontuação máxima de 500 pontos	04	40
	Pontuação máxima de 460 pontos	02	20

O total de pontos do jogo eletrônico é composto por 600 pontos onde o jogador acerta a todas as respostas de múltipla escolha, durante a aplicação do jogo observou-se que 40% realizou a pontuação de 500 pontos no jogo, 30% pontuação de 540 pontos, 20% de 460 pontos e 10% de 600 pontos.

Considera-se os resultados satisfatórios, todos os participantes atingiram a categoria avançada do jogo passando por todas as quatro fases do jogo e tiveram pontuações altas chegando atingir 80% de acertos do jogo.

Grandi (2004) ressalta que o uso de jogos eletrônicos na educação tem como objetivo promover a aprendizagem e ajuda na construção do processo de conceituação e no

desenvolvimento de habilidades importantes para a participação na sociedade facilitando não só seu processo de aprendizagem mas também a inserção social.

Os níveis de ajuda são essenciais para a aprendizagem e análise da tarefa como Munguba (2002), ressalta que são essenciais para o processo de autoconstrução do conhecimento, havendo quatro níveis, que são: 01 oferecer instruções; 02 realizar demonstração; 03 propor pistas e 04 dar assistência durante o processo. (tabela 7)

Tabela 7: Níveis de ajuda aplicados

	<i>N</i>	<i>%</i>	
<i>Níveis de ajuda</i>	<i>1º nível: oferecer instruções</i>	10	100
	<i>2º nível: demonstrar</i>	10	100
	<i>3º nível: propor pistas</i>	03	30
	<i>4º nível: dar assistência</i>	05	50
Total	10	100	

Foi necessário a mediadora oferecer instruções durante a aplicação do jogo eletrônico para todos os participantes. Demonstrou-se a dinâmica do jogo eletrônico 100%, visto que era uma atividade nova no cotidiano dos sujeitos pesquisados aos quais não exercem muita habilidade diante do computador. A mediadora propôs pistas durante a aplicação do jogo para 30% dos jogadores aos quais solicitaram e junto a 50% foi necessário dar assistência em relação a leitura de algumas perguntas pois alguns dos participantes estão em processo de alfabetização. Góes (2000) enfatiza que Vigotski mostra que a interação do sujeito com o meio é essencial para a aprendizagem que se desenvolve na Zona de Desenvolvimento Potencial onde proporciona ao sujeito a capacidade de reter o conhecimento e constitui-se nas capacidades que estão em formação.

O grupo focal final objetivou a opinião dos sujeitos da pesquisa sobre mudanças no conhecimento quanto à preparação para o mundo do trabalho após a utilização do jogo. A tabela 5 mostra as afirmações relativas à pergunta do grupo focal final. (Tabela 8)

Tabela 8: Houve alguma mudança na sua preparação para o mundo do trabalho após a utilização do jogo eletrônico? Quais?

Resposta	n	%
<i>Houve sim, aprendi que tem que ser a folga um dia por semana... farda tem que tá limpa, unhas cortadas..atravessar a rua quando o sinal tiver vermelho</i>	08	80
<i>Aprendi algumas coisas, ser bom cidadão, jogar o papel no lixo, tirar os documentos...</i>	01	10
<i>Foi isso, aprendi a lavar as mãos, ter a farda limpa</i>	01	10
Total	10	100

Observou-se que houve resultados positivos, todos os participantes ressaltaram que aprenderam durante o jogo e ressaltando que o mesmo também ajudou a relembrar algumas questões que eles já tinham conhecimento como, por exemplo, na pergunta da 2º fase; Como se chama a lei que garante o trabalho a pessoas com deficiência? Resposta correta, lei de cotas, para que toda pessoa com deficiência tenha o direito de trabalho e ser um cidadão, e que aprenderam durante o jogo, questões da importância da boa aparência e de uma boa preparação para o mundo do trabalho com as questões da 1º fase (atividades da vida diária) e da 3º fase (atividades produtivas e profissionais).

O jogo de perguntas sobre o mundo do trabalho teve relevância para aquisição de novos conhecimentos e resgate de conhecimentos que através dos desenhos e ilustrações do jogo se tornou mais fácil para fixar o conteúdo.

O computador é um meio que permite o processo ensino-aprendizagem, uma troca de informações, ele é usado como instrumento de comunicação e de trabalho mudando a visão do jovem e adulto sobre computação podendo ser usado na forma de entretenimento e profissional (CASTRO, 2006; BITTENCOURT *et al*, 2004).

4. Conclusão

O presente estudo avaliou a repercussão de um jogo eletrônico em relação a conceitos pedagógicos sobre a preparação para o mundo do trabalho com jovens e adultos com deficiência intelectual.

Identificou-se estratégias para o desenvolvimento de um jogo eletrônico adequando as demandas para a inclusão no mundo do trabalho na qual foi necessário a elaboração de perguntas curtas e com pouco grau de complexidade, para facilitar na leitura e ilustrações com desenhos relacionados a cada tema de pergunta facilitando a aprendizagem.

Existe demanda de pessoas com deficiência intelectual no mundo do trabalho e oferta de vagas, porém poucos têm a possibilidade de uma qualificação para ser incluído no mundo do trabalho o que gera uma dificuldade de contratação das empresas.

Avaliou-se que os sujeitos pesquisados tiveram resultados positivos em relação ao desempenho cognitivo durante a aplicação do jogo eletrônico, demonstrando motivação intrínseca, desenvolvimento de novas estratégias para atingir as respostas corretas do jogo, atingindo pontuação satisfatória, passando por todas as fases do jogo e mantendo a atenção durante o jogo com comentários sobre os itens corretos das perguntas.

Os resultados mostraram uma aprendizagem dos conceitos pedagógicos relacionados ao mundo do trabalho, demonstrando a eficácia do jogo proposto para o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para a inserção no mundo do trabalho.

Ressalta-se que a relevância da pesquisa encontra-se na possibilidade de novas estratégias de aprendizagem para a inclusão no mundo do trabalho, facilitando o acesso ao uso do computador em escolas especiais com jovens e adultos com deficiência intelectual que estarão se preparando para entrar no mundo do trabalho. A utilização do jogo digital para a facilitação da aprendizagem desses jovens e adultos é relevante e permite um *feedback* imediato e efetivo, e ainda se constitui como uma ferramenta lúdica.

A Terapia Ocupacional trabalha ativamente nas oficinas profissionalizantes para garantir essa capacitação profissional. Assim, identificou-se aspectos a serem inseridos no jogo como relação interpessoal com pessoas que ocupam cargos superiores e com colegas de trabalho.

As limitações de estudo aparecem a partir do nível de leitura e interpretação do texto, por isso o game é bem ilustrado com cada figura acima de cada pergunta para ajudar durante a leitura e interpretação. Recomenda-se a aplicação do jogo em maior escala em escolas inclusivas e especiais.

5. Referências

- AAMR. AAMR – American Association on Mental Retardation. Definition of mental retardation. Disponível em: < <http://www.aamr.org/>>. Acesso em: 02 mar. 2008.
- ARAUJO, J. P.; SCHMIDT, A. A inclusão de pessoas com necessidades especiais no trabalho: a visão de empresas e de instituições educacionais especiais na cidade de Curitiba. *Rev. Bras. Educação especial*, v. 12, n. 2, 2006.
- BARTALOTTI, C. C. A profissionalização da pessoa com deficiência mental. *Cadernos: Centro Universo São Camilo*, v. 8, n. 3, p. 32-38, 2002.
- BARTALOTTI, C. C. Deficiência mental. In: CAVALCANTI, A.; GALVÃO, C. *Terapia Ocupacional: Fundamentação & Prática*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. p. 295-298.
- BITTENCOURT, C. S. et al. Aprendizagem colaborativa apoiada por computador. *Rev. Novas. Tec. na Edu*, v. 2, n. 1, p. 1-5, 2004.
- CASTRO, C. Projeto promove a inclusão digital e amplia as oportunidades de jovens no mercado de trabalho. *Rev. Linha direta*, v. 9, n. 103, p. 43-43, 2006.
- COSTA, M. S. O. A problemática da inclusão do deficiente mental no mercado de trabalho. *Rev. Sustentação*, v.4, n.8, p. 19-22, 2002.
- COSTA, V. A. A formação do indivíduo com deficiência pela educação e pelo trabalho. *Rev. Educação especial*, n. 27, 2005.
- GÓES, M. C. R. A formação do indivíduo nas relações sociais: contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. *Rev. Educ. Soc*, v. 21, n. 71, p. 116-131, 2000.
- GOLDIN, J. R. *Conselho Nacional de Saúde. Diretrizes e Normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos*. Resolução 196/96. Disponível em: <www.ufrgs.br/HCPA/gppg/res196/96.htm>. Acesso em: 21 abr. 2008.

GOMES, M. A. M. Desempenho no jogo. *Rev. Psicologia: teoria e pesquisa*, v. 21, n. 3, p. 319-326, 2005.

GRANDI, G. Programas de computador auxiliando nas dificuldades de aprendizagens. *Rev. Hifen*, v. 28, n. 54, p. 17-22, 2004.

KRUEGER, R. A.; CASEY, M. A. *Focus group: a practical guide for applied research*. 4. ed. Los Angeles: Sage, 2009.

LEFFA, V. J. Aprendizagem mediada por computador a luz da teoria da atividade. *Caelidoscópio: Rev. de lingüística*, v. 3, n. 1, p. 21-30, 2005.

MANZZANO, C. Diferença eficiente. Portadores de deficiência física entram no mercado de trabalho com a ajuda da lei de inclusão, no entanto, faltam programas de qualificação. *Rev. Distribuição*, v.14, n.163, p. 82-86, 2006.

MARQUES, J. C. Aprendizagem colaborativa: atividade em grupo como núcleo o uso do computador como contexto. *Rev. Psicologia Argumento*, v. 24, n. 44, p. 37-43, 2006.

MINAYO, M. C. S. *O desafio do conhecimento pesquisa qualitativa em saúde*. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

MUNGUBA, M. C. *Videogame: estratégias de aprendizagem, visão do terapeuta ocupacional para o século XXI: aporte para terapeutas ocupacionais e pais*. Fortaleza: Universidade de Fortaleza, 2002.

MUNGUBA, M. C. Abordagem da Terapia Ocupacional na Disfunção Auditiva. In: CAVALCANTI, A.; GALVÃO, C. *Terapia ocupacional: fundamentação & prática*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. p. 385-398.

OLIVEIRA, M. K. *Vigotsky – Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico*. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

OLIVEIRA, M. M. *Como fazer pesquisa qualitativa*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VIEIRA, C. M. et al. Deficiência mental e autonomia: análise do discurso de jovens em um grupo de teatro. *Rev. Educação especial*, n.28, 2006.