

EDUCAÇÃO ESPECIAL E COMPUTAÇÃO: UMA JORNADA TECNOLÓGICA PELO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E ALTAS HABILIDADES OU SUPERDOTAÇÃO (AHSD)

Tiago Cauassa Leão, Denise Teperine Dias, Andrezza Belota e Kelly Souza
tiagocauassa@gmail.com, denise.teperine@outlook.com, andrezzabelota@uea.edu.br, kcsouza@uea.edu.br

Descrição Geral

Este relato aborda a experiência de um professor de Computação desenvolvida no ano de 2025, no âmbito de um curso de Programação e Robótica Educacional realizado na cidade de Manaus, Amazonas. As atividades foram realizadas com duas turmas de crianças com faixa etária de 8 a 10 anos de idade, destacando-se, em uma turma, o acompanhamento inclusivo de um estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e outro com Altas Habilidades ou Superdotação (AHSD), na outra turma.

Durante o curso, os estudantes foram introduzidos aos fundamentos básicos da Ciência da Computação e às suas aplicações práticas por meio da construção e programação de robôs educacionais, programação de jogos digitais e invenções diversas, fomentando uma aprendizagem ativa, prática e significativa.

Objetivos do Curso

O objetivo geral da formação consistiu em apresentar variadas linguagens de programação e suas aplicações práticas, visando desenvolver nos estudantes a autonomia necessária para a criação de projetos autorais de robótica e programação de jogos digitais utilizando conceitos estruturantes da Computação.

Objetivos de Inclusão e Atendimento Especializado

As práticas pedagógicas implementadas focaram no atendimento às necessidades educacionais específicas dos estudantes participantes, com os seguintes objetivos gerais:

Para o aluno com TEA: Possibilitar a compreensão pragmática de que ele é capaz de planejar e escrever algoritmos para gerar movimentos e comportamentos em suas construções físicas, transformando estruturas anteriormente estáticas em sistemas dinâmicos e interativos.

Para o aluno com AHSD: Atender à sua curiosidade intelectual acentuada, oferecendo desafios de complexidade progressiva e aprofundando os conteúdos curriculares regulares para manter o engajamento e o desenvolvimento cognitivo. Suprir sua curiosidade intelectual acentuada, oferecendo desafios de complexidade progressiva e aprofundando os conteúdos curriculares regulares para manter o engajamento e o desenvolvimento cognitivo.

Objetivos Específicos de Aprendizagem

- Compreender o conceito de algoritmo e sua aplicação no cotidiano;
- Desenvolver o pensamento lógico-estruturado e a resolução de problemas;
- Construir algoritmos para robôs por meio de ambientes de programação visual baseados em blocos de ícones;
- Evoluir para a criação de algoritmos utilizando blocos de palavras (linguagem visual textualizada);
- Projetar e codificar algoritmos voltados à construção de jogos digitais interativos.

Habilidades Trabalhadas

Alinhadas ao Complemento à BNCC para a área de Computação, as atividades foram planejadas para contemplar habilidades essenciais do Pensamento Computacional e do Mundo Digital, adaptadas aos ritmos e potencialidades dos discentes, conforme estruturado na Tabela 1:

Tabela 1 - Habilidades da BNCC Computação

Eixo Temático	Código BNCC	Descrição da Habilidade
Pensamento Computacional: Algoritmos	EF01CO03	Reorganizar e criar sequências de passos em meios físicos ou digitais, relacionando essas sequências à palavra “algoritmos”.
	EF03CO02	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências e repetições simples com condição (iterações indefinidas), para resolver problemas de forma independente e em colaboração.
	EF05CO04	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

Eixo Temático	Código BNCC	Descrição da Habilidade
Decomposição	EF03CO03	Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo-os em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
	EF15CO04	Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo-os em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.
Reconhecimento de Padrões	EF01CO01	Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças.
	EF02CO01	Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.
Abstração	EF02CO02	Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas), analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.
	EF15CO02	Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano, com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.
Depuração (Debug)	EF07CO02	(antecipação pedagógica) – Analisar programas para detectar e remover erros, ampliando a confiança na sua correção. (*Trabalhada como antecipação pedagógica/enriquecimento).
Mundo Digital	EF02CO04	Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem instruções (software) para o hardware.
	EF03CO06	Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior por meio de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
	EF15CO06	Conhecer os componentes básicos de dispositivos computacionais, compreendendo os princípios de seu funcionamento.

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Recursos e Materiais Utilizados

Para viabilizar as experimentações e atender às demandas de acessibilidade e diferenciação curricular, foram integrados os seguintes recursos:

- **Dispositivos e Softwares:** *Tablets* equipados com os ambientes de aprendizagem *CodeSpark*, *LEGO® Education Spike* e *Microsoft MakeCode*.

- **Kits de Robótica Educacional:** Conjuntos LEGO® Education (Spike Essential e Spike Prime).
- **Sistemas Embarcados e IoT:** Placas de desenvolvimento *micro:bit* e o ecossistema ELECFREAKS *Smart Home Kit*, acompanhados de sensores diversos e materiais recicláveis para a prototipagem de maquetes.
- **Robótica Móvel Inicial:** Robôs educacionais *Bluebot*, ideais para introdução de conceitos desplugados e direcionais.

Metodologia

As aulas foram ministradas por um professor licenciado em Computação e especialista em Robótica Educacional. O planejamento pedagógico buscou promover uma transposição didática inclusiva, organizada e alinhada às necessidades de desenvolvimento, aprendizagem e perfil cognitivo dos estudantes.

As práticas desenvolvidas pelo docente apoiaram-se em formações técnicas na área da Educação Especial, entre as quais se destacam: certificação de Mediador TEA (MUPA – Mãos Unidas pelo Autismo/Manaus), curso de Neurociência na Aprendizagem pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e nos estudos desenvolvidos e participação ativa em projetos de extensão voltados à Altas Habilidades ou Superdotação, promovidos na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

A prática pedagógica foi estruturada a partir do reconhecimento inicial das especificidades de cada estudante, combinando a análise de documentos técnicos disponibilizados pelas famílias, observações pedagógicas sistemáticas e reuniões com responsáveis.

As sessões foram organizadas para ter duração de 1 hora e 30 minutos. Foi utilizado cronograma visual sistemático registrado no quadro, informando as etapas da atividade para garantir a previsibilidade e mitigar a ansiedade, a saber: Atividades Livres Iniciais (10 min), Revisão de Conceitos (5 min), Introdução Teórica Curta (5 a 10 min), Prática Guiada/Autoral e Encerramento Livre (aproximadamente 60 minutos).

Discussão

A prática pedagógica desenvolvida organizou-se com base nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), resultando em um planejamento acessível, flexível e inclusivo, voltado à remoção de barreiras à aprendizagem e à ampliação das oportunidades de participação dos estudantes.

As intervenções focalizaram especialmente aspectos relacionados ao engajamento, à motivação e à autorregulação dos participantes, incluindo situações em que a previsibilidade das atividades mostrou-se necessária para favorecer a participação e reduzir comportamentos de ansiedade diante de situações novas.

Para melhor compreensão dos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), é importante considerar que esse modelo se fundamenta em evidências oriundas das neurociências, da psicologia cognitiva e das ciências da educação. Segundo CAST (2024) e Meyer, Rose e Gordon (2014), o DUA busca compreender as diferentes formas pelas quais os indivíduos aprendem, reconhecendo a variabilidade humana como característica inerente aos processos educacionais.

Especificamente, o planejamento pedagógico deve contemplar:

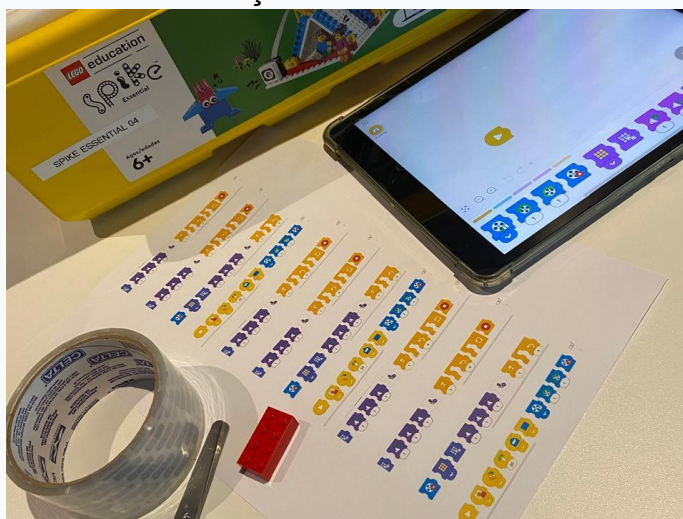
- Múltiplas formas de apresentação do conteúdo (domínio do reconhecimento), possibilitando diferentes maneiras de acessar e compreender as informações;
- Múltiplas formas de ação e expressão (domínio estratégico), permitindo que os estudantes demonstrem seus conhecimentos por diferentes meios;
- Múltiplas formas de engajamento (domínio afetivo), favorecendo a motivação, o interesse e a persistência diante das tarefas propostas.

A partir dessa perspectiva, o professor organiza múltiplas vias de aprendizagem para promover a participação, o interesse e o engajamento nas atividades pedagógicas, favorecendo o acesso ao currículo e a aprendizagem significativa de todos os estudantes

A jornada do estudante com TEA

Para o estudante, foi criada uma estratégia pedagógica baseada em seus interesses preferenciais por blocos de LEGO® como recurso motivador e mediador da aprendizagem objetivando introduzir comandos de algoritmos com ícones e, posteriormente, algoritmos com palavras. A escolha dessa estratégia fundamentou-se na observação de elevado interesse pelas atividades de construção e montagem, aspecto frequentemente descrito na literatura como potencial facilitador do engajamento em atividades estruturadas para estudantes com TEA (American Psychiatric Association, 2023). Inicialmente, planejou-se uma abordagem intermediária utilizando blocos físicos adesivados com ícones de programação (Figura 1) para estruturar sequências físicas antes da transição para a tela, conforme o planejamento de design pedagógico.

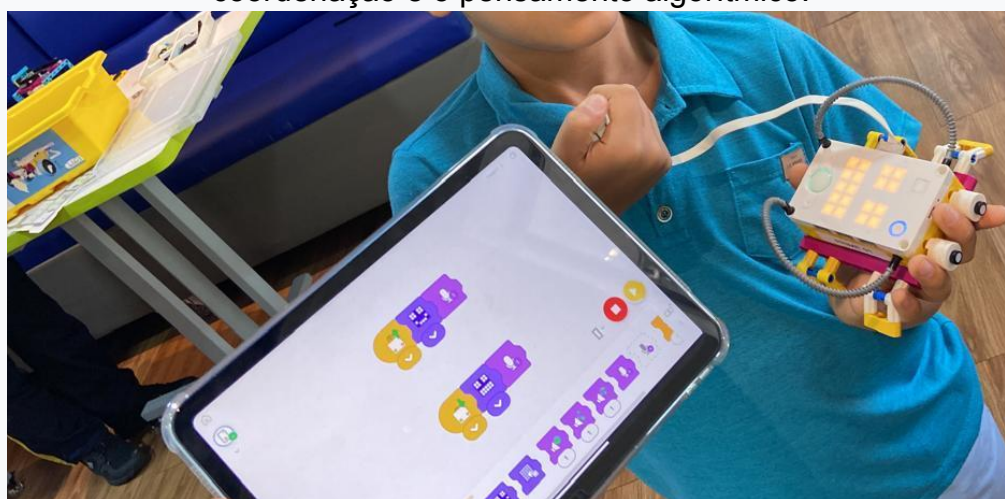
Figura 1 – Proposta de blocos físicos texturizados com ícones de programação para mediação concreta.



Fonte: Dos autores (2025).

Contudo, a prática demonstrou que essa etapa intermédia foi desnecessária. O engajamento com a montagem mecânica dos robôs atuou diretamente como elemento motivador, permitindo que o aluno progredisse de forma orgânica para a programação direta no tablet (Figura 2), estabelecendo conexões imediatas entre as instruções lógicas e o movimento do robô.

Figura 2 - Processo de montagem e programação simultânea, estimulando a coordenação e o pensamento algorítmico.



Fonte: Dos autores (2025).

Posteriormente, ao transicionar para blocos lógicos baseados em palavras, notou-se que o estudante realizava associações aleatórias, sem o rigor da estrutura sequencial. Como alternativa metodológica e com o intuito de desacelerar o processo de

tentativa e erro visual, substituiu-se temporariamente o ecossistema LEGO® pela placa micro:bit acoplada ao kit Smart Home. Essa mudança exigiu maior nível de planejamento, abstração e criatividade no manuseio de materiais alternativos (Figura 3). O estudante, contudo, manifestou forte preferência consistente pelos blocos LEGO®, sendo respeitada sua escolha de retornar à plataforma de interesse.

Figura 3 - Atividade de automação residencial com micro:bit para estímulo à abstração de variáveis físicas.



Fonte: Dos autores (2025).

Essa situação revelou aspectos relacionados à flexibilidade cognitiva, componente das funções executivas frequentemente associado à capacidade de adaptar-se a novas situações, estratégias ou formas de resolução de problemas. Embora o estudante já demonstrasse domínio dos conceitos fundamentais de programação, a transição para um ambiente tecnológico diferente exigia não apenas a aplicação de conhecimentos previamente adquiridos, mas também a reorganização de esquemas mentais construídos a partir da experiência bem-sucedida com a plataforma LEGO®.

Nesse contexto, observou-se que a resistência inicial à mudança não estava relacionada à incapacidade de compreender os novos conteúdos, mas possivelmente à necessidade de maior previsibilidade e familiaridade com o ambiente de aprendizagem. Tal observação reforçou a importância de respeitar o tempo de adaptação do estudante, utilizando seus interesses preferenciais como ponto de partida para a ampliação gradual de repertórios e para o desenvolvimento da flexibilidade cognitiva, sem que a introdução de novas ferramentas fosse percebida como uma ruptura abrupta do processo de aprendizagem.

Considerando que estudantes com TEA podem apresentar necessidade de maior organização temporal e antecipação das atividades escolares, o plano de aula contempla o uso de rotina visual, explicitação das etapas da proposta e aviso prévio das transições.

(Orrú, 2003). Tais recursos utilizados pelo professor favoreceram a organização do estudante, a segurança, a participação e a autorregulação, pois a previsibilidade dos acontecimentos cotidianos constitui um aspecto importante para sua organização e compreensão da rotina do trabalho.

Sob a perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem, a possibilidade de escolha entre diferentes ferramentas tecnológicas configurou-se como estratégia de engajamento, permitindo que o estudante permanecesse envolvido com os objetivos educacionais enquanto ampliava gradualmente seu repertório em novos contextos de aprendizagem. Dessa forma, a manutenção temporária da plataforma de maior familiaridade não representou uma limitação pedagógica, mas uma mediação intencional voltada à promoção da participação, da autonomia e da aprendizagem significativa.

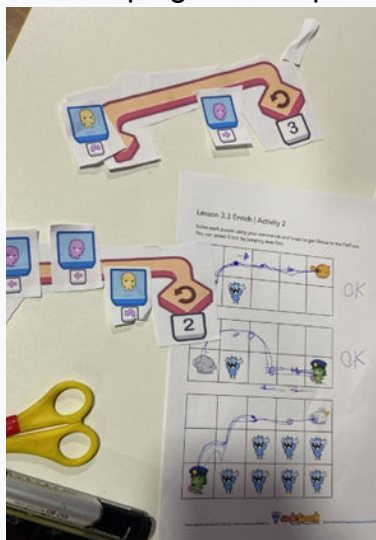
No encerramento do ciclo anual, o estudante demonstrou proficiência na lógica de blocos (ícones e palavras). Para expandir suas competências, introduziu-se o aplicativo CodeSpark para iniciar os alunos desta turma em programação de jogos digitais. Apoiado por atividades desplugadas complementares (Figuras 4 e 5), o estudante desenvolveu autonomamente um jogo de plataforma autoral contendo estruturas complexas de repetição (*loops*) e condicionais, validado e celebrado em conjunto com sua equipe terapêutica, familiares e demais colegas do curso

Figura 4 - Mediação desplugada transpondo dinâmicas do jogo digital para o espaço físico da sala de aula.



Fonte: Dos autores (2025).

Figura 5 - Atividade desplugada do aplicativo CodeSpark.



Fonte: Dos autores (2025).

Figura 6 - Mediação desplugada transpondo dinâmicas do jogo digital para o espaço físico da sala de aula, utilizando blocos LEGO e robô Bluebot, adaptados com personagens do aplicativo CodeSpark.



Fonte: Dos autores (2025).

Sob a perspectiva pedagógica, observou-se que o progresso do estudante esteve diretamente relacionado à utilização de recursos alinhados aos seus interesses preferenciais e ao emprego de estratégias compatíveis com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem. O uso de múltiplas formas de representação dos algoritmos por meio de ícones, blocos físicos, linguagem textualizada e programação

visual, possibilitou que o estudante construísse gradualmente a compreensão dos conceitos computacionais, respeitando seu ritmo de aprendizagem.

Além disso, verificou-se que a previsibilidade da rotina, o uso de cronogramas visuais e a possibilidade de escolha entre diferentes ferramentas tecnológicas favoreceram o engajamento e reduziram comportamentos de resistência diante de novas demandas. Tais resultados corroboram a importância da flexibilização pedagógica e da valorização dos interesses dos estudantes com TEA como elementos potencializadores da aprendizagem.

Um aspecto particularmente relevante foi a capacidade do estudante de transferir conhecimentos entre diferentes ambientes de programação, demonstrando compreensão dos princípios lógicos subjacentes às atividades propostas. Essa habilidade tornou-se evidente quando o estudante conseguiu reproduzir e explicar estruturas algorítmicas equivalentes utilizando diferentes sistemas de representação (programação com blocos de ícones e blocos de palavras), indicando avanços não apenas na execução de tarefas, mas também na compreensão conceitual dos fundamentos da programação.

A Jornada do Aluno com AHSD

Para o estudante com Altas Habilidades ou Superdotação, a conduta pedagógica pautou-se nos princípios de vivência expandida e aceleração de conteúdo. Durante o uso do kit básico de robótica (*Spike Essential*), o estudante manifestou um ritmo de execução e uma curiosidade técnica substancialmente acima da média da turma, demonstrando facilidade em programar robôs através de blocos de ícones, e avançando com blocos de palavras que ainda não estavam sendo ensinados nesta turma (Figuras 6 e 7).

Figura 6 – Programação de robôs com Spike Essential.



Fonte: Dos autores (2025).

Figura 7 – Programação de robôs com Spike Essential, usando blocos de palavras.



Fonte: Dos autores (2025).

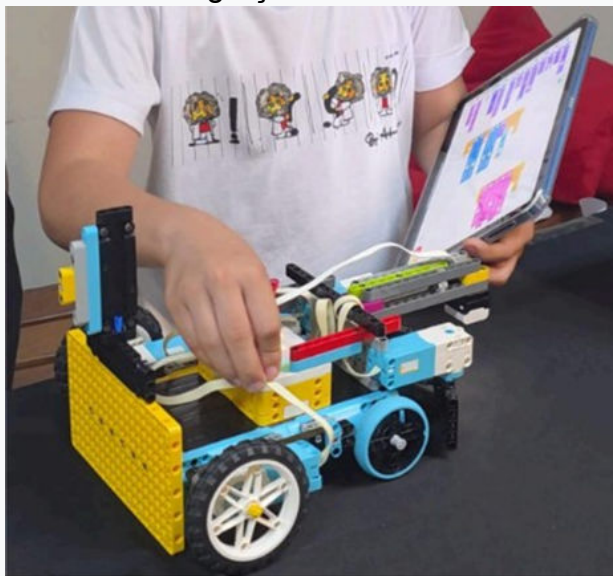
Iniciou-se o trabalho com o levantamento das áreas de interesse, realizado com o estudante e sua família, e com uma sondagem diagnóstica dos conhecimentos prévios do estudante. Implementou-se uma estratégia de enriquecimento curricular. De acordo com Fleith e Aspesi (2025), o enriquecimento curricular é uma prática educacional que tem por objetivo trabalhar conteúdos de interesse do estudante e criar oportunidades para o desenvolvimento de habilidades e talentos. Essas práticas visam criar um ambiente de aprendizagem desafiador, ajustar os níveis de exigência conforme as habilidades dos estudantes e engajá-los em atividades que despertem seu interesse, entre outras ações.

O estudante passou a frequentar, concomitantemente, uma turma de idade maior que utilizava o kit avançado de robótica (Spike Prime). Em paralelo, devido ao seu notável interesse por arquitetura de computadores e lógica abstrata, ele foi integrado a uma frente de Pensamento Computacional focada na placa micro:bit, potencializando sua capacidade de inventividade e design de soluções.

No processo de desenvolvimento da atividade, foram observados indicadores compatíveis com os três componentes descritos na Teoria dos Três Anéis de Renzulli (2006) e evidenciados no conceito adotado pelo Brasil como de pessoas com Altas habilidades ou Superdotação (Brasil, 2008), a saber: habilidade acima da média, envolvimento com a tarefa e criatividade. Isso porque no processo o estudante demonstrou muito engajamento com a tarefa, além de elevada capacidade criativa na sua produção e habilidade cognitiva e de raciocínio lógico para a resolução de problemas elevada.

A proposta de enriquecimento curricular desenvolvida incluiu atividades ancoradas no Modelo Triádico de Enriquecimento de Renzulli (2016), que distingue três tipos de intervenção: Tipo I, Tipo II e Tipo III. Especificamente, o Enriquecimento Tipo I ocorreu por meio de atividades exploratórias sobre robótica, voltadas à descoberta de novos interesses; o Enriquecimento Tipo II foi promovido pela aprendizagem das técnicas de construção de robôs; e o Enriquecimento Tipo III consistiu na construção e produção autoral do robô (Figura 8).

Figura 8 - Apresentação do protótipo final desenvolvido pelo estudante com AHSD, consolidando a integração entre hardware e software.



Fonte: Dos autores (2025).

Avaliação

A avaliação seguiu um caráter formativo, processual e estritamente individualizado, respeitando as características singulares de cada estudante:

Para avaliar a aprendizagem do estudante com TEA, foi criado um portfólio físico (pasta de rascunhos, diagramas de algoritmos e registros de projetos). Um indicador crítico de sucesso foi observado quando o estudante conseguiu programar robôs simultaneamente em dois tablets - um com blocos de ícones e outro com blocos de palavras, reproduzindo a mesma sequência lógica em tempo real. Na programação de jogos, foi solicitada a criação de um jogo de plataforma, desenvolvido com êxito, no qual o estudante explicou os fundamentos aplicados, como algoritmos, *loops* e condicionais (Figura 9).

Figura 9 - Apresentação do protótipo final de jogo digital desenvolvido pelo estudante com TEA



Fonte: Dos autores (2025).

Para o estudante com AHSD, a avaliação ocorreu por meio de desafios de gamificação (quizzes interativos estruturados com slides e uso da plataforma *Kahoot*), além da avaliação técnico-comportamental durante as sessões de montagem e, fundamentalmente, pela clareza conceitual demonstrada nas apresentações públicas de seus projetos autorais aos colegas e familiares (Figura 10).

Figura 10 - Apresentação do protótipo final desenvolvido pelo estudante com AHSD.



Fonte: Dos autores (2025).

Considerações finais

A experiência desenvolvida em 2025 evidenciou que a integração entre Pensamento Computacional, Robótica Educacional e práticas inclusivas fundamentadas no Desenho Universal para a Aprendizagem constitui uma estratégia viável para promover participação, autonomia e desenvolvimento de potencialidades em estudantes com diferentes perfis de aprendizagem. As intervenções individualizadas, ancoradas nos interesses dos estudantes e complementadas por estratégias de enriquecimento curricular, favoreceram tanto o desenvolvimento de competências técnicas quanto o aprimoramento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

No caso do estudante com Transtorno do Espectro Autista (TEA), observou-se que a utilização de recursos alinhados aos seus interesses preferenciais, associada à previsibilidade da rotina, ao uso de suportes visuais e à flexibilização das estratégias pedagógicas, favoreceu o engajamento, a participação ativa e a compreensão progressiva dos conceitos computacionais. Os resultados sugerem que a mediação pedagógica baseada nos princípios do DUA pode contribuir não apenas para a aprendizagem de conteúdos específicos, mas também para o desenvolvimento gradual da flexibilidade cognitiva e da capacidade de transferir conhecimentos entre diferentes contextos e ferramentas tecnológicas.

No caso do estudante com Altas Habilidades ou Superdotação (AHSD), as estratégias de enriquecimento curricular possibilitaram a ampliação dos desafios intelectuais, o aprofundamento dos conhecimentos e a expressão da criatividade por meio da elaboração de projetos autorais. A experiência reforça a importância da oferta de oportunidades educacionais compatíveis com os interesses, habilidades e ritmo de aprendizagem desses estudantes, favorecendo o desenvolvimento de seu potencial e a manutenção do engajamento acadêmico.

Como desdobramentos práticos, as metodologias desenvolvidas foram documentadas e reaplicadas em outros contextos inclusivos. Para o estudante com TEA, recomenda-se a continuidade de experiências que promovam, de forma gradual e planejada, o contato com ferramentas que demandem níveis crescentes de abstração, respeitando seu tempo de adaptação e utilizando seus interesses como elemento mediador da aprendizagem.

Para o estudante com AHSD, a entrega de um *kit micro:bit* para uso domiciliar atuou como propulsor de autoaprendizagem; a experiência evidenciou a necessidade de implementação de um plano de Enriquecimento Curricular sistematizado, estruturado com base nos Modelos de Enriquecimento Tipo I, II e III propostos por Renzulli, com

definição de objetivos, estratégias, critérios de acompanhamento e formas de avaliação compatíveis com seu perfil de aprendizagem.

Por fim, os resultados apresentados neste relato reforçam o potencial da Computação e da Robótica Educacional como ferramentas de inclusão, desenvolvimento de talentos e promoção da aprendizagem significativa, evidenciando a importância de práticas pedagógicas flexíveis, responsivas às necessidades individuais e comprometidas com a valorização da diversidade humana nos contextos educacionais.

Referências

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**: DSM-5-TR. Porto Alegre: Artmed, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **A construção de práticas educacionais para alunos com altas habilidades/superdotação**. Brasília: MEC/SEESP, 2007. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/publicacoes-secretarias/semesp/a-construcao-de-praticas-e-educacionais-para-alunos-com-altas-habilidades-superdotacao>. Acesso em: jan. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

CAST. **Universal design for learning guidelines version 3.0**. Lynnfield, MA: Author, 2024. Disponível em: <https://udlguidelines.cast.org/more/downloads/#v3-0-organizers>. Acesso em: 25 maio 2026.

FLEITH, D. S.; ASPESI, C. C.. **Desenvolvendo o potencial de crianças superdotadas: guia prático para família**. São Paulo: Appris, 2025.

INSTITUTO ADAPTE. **Hiperfoco no autismo: 5 maneiras de utilizá-lo na aprendizagem**. Blog Adapte, 2023. Disponível em: <https://www.adapte.com.vc/blog/hiperfoco-no-autismo-5-maneiras-aprendizagem>. Acesso em: jan. 2026.

MEYER, A.; ROSE, D. H.; GORDON, D. **Universal Design for Learning: Theory and Practice**. Wakefield: CAST Professional Publishing, 2014.

ORRÚ, Sílvia Ester. **A formação de professores e a educação de autistas**. *Revista Iberoamericana de Educación*, v. 33, n. 1, p. 1-14, 2003. Disponível em: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/391Orru.pdf>. Acesso em: 31 maio 2026.

RENZULLI, J. S. O que é esta coisa chamada Superdotação e como a desenvolvemos? Uma retrospectiva de vinte e cinco anos. *Educação*, Porto Alegre, v. 27, n. 1, p. 75–131, 2004. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/faced/article/view/375>. Acesso em: 25 maio 2026.

RENZULLI, Joseph S. The Enrichment Triad Model: a guide for developing defensible programs for the gifted and talented. In: REIS, Sally M. (ed.). **Reflections on gifted education: critical works by Joseph S. Renzulli and colleagues**. Waco: Prufrock Press, 2016. p. 193-210.