

O JOGO DIGITAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

SASTRIA DE PAULA RODRIGUES¹; BENTO SELAU²

¹*Universidade Federal do Pampa – sastria@bol.com.br*

²*Universidade Federal do Pampa – bentoselau@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é recorte de uma pesquisa vinculada ao Mestrado em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). A pesquisa em andamento faz parte de uma intervenção pedagógica e tem como objetivo geral planejar e implementar uma intervenção pedagógica junto a alunos com deficiência intelectual (DI) no laboratório de informática em uma escola pública, utilizando, como recurso pedagógico, um jogo educacional digital de Matemática, procurando avaliar se o uso dessa tecnologia, como mediadora do processo pedagógico, contribui para a aprendizagem dos conteúdos do referido campo curricular.

Em consonância com o tema em questão, este trabalho tem como objetivos específicos: (a) inserir, por meio do uso de jogos digitais, vias alternativas para a aprendizagem do aluno com deficiência intelectual; (b) avaliar limites e possibilidades da proposta de integração de recursos digitais ao processo pedagógico junto a alunos com deficiência intelectual; (c) analisar os conhecimentos científicos possivelmente desenvolvidos por meio da intervenção proposta. Justifica-se a realização da presente pesquisa à identificação da necessidade de se repensar os procedimentos pedagógicos voltados aos alunos com DI, superando práticas de ensino que possam ocorrer por mera transmissão de conhecimentos e do significativo número de encaminhamentos de alunos com DI para reforço escolar no laboratório de informática, com os quais se poderia trabalhar mais em sala de aula. Nos debates atuais acerca da exclusão/inclusão, um aspecto de destaque refere-se ao desafio de encontrar soluções que possibilitem, de forma abrangente, a inclusão escolar, não apenas quanto ao acesso, mas, principalmente, em relação à permanência do aluno com necessidades educacionais especiais na escola, com efetivos resultados de aprendizagem. A fim de qualificar o processo de inclusão, a escola precisa rever-se e reorganizar-se constantemente, ampliando e fortalecendo sua política educacional.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se metodologicamente como qualitativa, ou seja, não tem um padrão único, porque admite que “[...] a realidade é fluente e contraditória e os processos de investigação dependem também do pesquisador – sua concepção, seus valores, seus objetivos” (CHIZZOTTI, 2008, p. 26).

O eixo dessa intervenção constitui-se na inserção de um jogo educacional digital, denominado Frações no Scratch, para o ensino de frações, com dois alunos que apresentam deficiência intelectual, em uma escola da rede municipal de Pelotas (Escola de Ensino Fundamental, com aproximadamente 430 alunos). A intervenção aqui apresentada ocorre/ocorrerá em 15(quinze) encontros, de agosto a dezembro

de 2016, no contraturno escolar, com duração de 50 minutos e abordam/abordarão, por meio do jogo, os conteúdos desenvolvidos pela professora da sala de aula regular da disciplina de Matemática. Os encontros são estruturados em 5(cinco) momentos, sendo eles: 1º- Acolhida; 2º- Retomada das atividades desenvolvidas no encontro anterior; 3º- Jogar; 4º- Mediação professora - alunos registro e abordagem conceitual, 5º-Avaliação do encontro.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A concepção teórica que embasa a referida intervenção é a Teoria Histórico-Cultural de L. S. Vigotski, com ênfase em seus estudos sobre Defectologia, por meio do qual o autor defende que o ser humano é singular, não permitindo, pois, medir seus desvios a partir de uma média normativa. Este autor ainda propõe o uso de vias colaterais de desenvolvimento para pessoas com deficiência, para efetivação de sua aprendizagem. De acordo com o autor:

[...] en el proceso del desarrollo cultural del niño, unas funciones se sustituyen por otras, se trazan vías colaterales y ello, en su conjunto, ofrece posibilidades completamente nuevas para el desarrollo del niño anormal. Si un niño anormal no puede alcanzar algo por medios directos, el desarrollo de las vías colaterales se convierte en la base de su compensación. A través de ellas, el niño procura conseguir algo que no podía lograr directamente (VYGOTSKI, 1995, p. 152-153).

Estas vias colaterais são caminhos ou recursos culturais que possibilitam a realização de uma tarefa e apresentam significativo caráter pedagógico e criativo para a criança. Nesse sentido, Vygotski (1997, p. 311) afirma que “[...] el desarrollo cultural de la conducta no está obligatoriamente relacionado a una función orgánica”.

O Jogo Frações no Scratch tem o propósito de buscar uma nova abordagem pedagógica para o conteúdo de frações, destinada a alunos com deficiência Intelectual de uma turma de 6º ano. Por se tratar de uma pesquisa em andamento, os resultados obtidos até o momento encontram-se em fase de coleta. Espera-se que esse jogo, mediado pela atuação da pesquisadora, possibilitem melhor compreensão e consequente aprendizagem do referido conteúdo, colaborando assim para o processo de real inclusão desses alunos em questão.

No que tange aos jogos digitais como instrumentos de aprendizagem, utilizo como principais referenciais autores como: Moura (2002), Gee (2009), Mattar (2009) entre outros. Esses apontam para o potencial motivador que os jogos podem exercer na aprendizagem de alunos, auxiliando-os na aquisição de novos conceitos.

4. CONCLUSÕES

Destaca-se que a proposta do jogo Frações no Scratch, como ferramenta mediadora do processo de aprendizagem, vincula-se à ideia já abordada por Vygotsky de que é preciso propor aos alunos com deficiência novos caminhos ou vias colaterais para a efetivação de sua aprendizagem. Acredita-se que não é somente o jogo em si que trará ganho qualitativo para a aprendizagem dos alunos, mas todas as ações desenvolvidas durante o referido processo.

Constata-se, por meio dos resultados preliminares, que é indispensável a mudança nos procedimentos de ensino direcionados a alunos com deficiência intelectual no

contexto escolar. Bem como, a apropriação de referenciais que tratam especificamente sobre o tema possibilitando um conhecimento mais aprofundado sobre as potencialidades de aprendizagem desses alunos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GEE, J. P.. **Bons videogames e boa aprendizagem.** Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009.
- MATTAR, João. Games em Educação. **Como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson, 2009.
- MOURA, Juliana Santana. **Jogos eletrônicos e professores: primeiras aproximações.** In. Comunidades virtuais. 2002.
- VYGOTSKY, LS. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Obras escogidas V. Fundamentos de defectología.** Tradução: Julio Guillermo Blank. Madrid: Visor, 1997.