

Jogos Sérios - Estratégia para Auxiliar o Processo de Aprendizagem de Alunos com Deficiência Intelectual.

Flavia Ernesto de Oliveira da Silva Alves. IFRJ ,(flavia.alves@ifrj.edu.br)

Resumo

Alunos com deficiência intelectual apresentam dificuldades em assimilar conteúdos, sejam eles abstratos ou não, causando com isso, déficits no processo ensino aprendizagem, necessitando assim de recursos que possam auxiliá-los. Esses recursos devem ser adequados ao material pedagógico aplicado, utilizando estratégias metodológicas práticas para que o aluno venha desenvolver suas habilidades cognitivas. Os jogos sérios podem atuar como uma das estratégias metodológicas, proporcionando a aprendizagem através de atividades no computador, onde o aluno possa criar, refletir e encontrar caminhos que facilitem a aquisição dos conhecimentos propostos.

Palavras-chave: Jogos . Deficiência Intelectual . Cognição

Introdução

O presente trabalho é fruto de um projeto de pesquisa realizado com o apoio da FAPERJ e faz parte do Programa Jovens Talentos – 2018, que terá a duração de 18 meses e teve seu início em julho de 2018. Este trabalho é constituído de uma professora que está conduzindo a pesquisa e um aluno estagiário, aluno do 5º período do Ensino Médio.

Como o projeto teve início em julho, pode-se dizer que se encontra no início da caminhada, encontrado-se na fase de realização do levantamento bibliográfico sobre o estado da arte do tema em questão e de trabalhos correlatos. Desta forma, está sendo realizada a fundamentação teórica, onde pretende-se, refletir sobre a ideia de exclusão e a inclusão no sistema educacional de alunos que são considerados diferentes porque possuem algum tipo de deficiência. Será feita uma reflexão sobre o desenvolvimento cultural dessas crianças sob a perspectiva da escolarização, sobre a inclusão e a escolarização de crianças com déficit intelectual.

Também, serão apresentados os pressupostos metodológicos deste trabalho e a partir daí será vislumbrado o início de como poderão ser elaborados e apresentados jogos que tenham a pretensão de promover estratégia de estimulação cognitiva. Jogos que terão como público alvo alunos que possuem déficit intelectual e que possuam atividades que possam realizar a estimulação cognitiva de maneira lúdica e interativa.

Segundo a Associação Americana sobre Deficiência Intelectual do Desenvolvimento (AAIDD), a deficiência intelectual caracteriza-se por um funcionamento intelectual inferior à média (QI), associado a limitações adaptativas em pelo menos duas áreas de habilidades (comunicação, autocuidado, vida no lar, adaptação social, saúde e segurança, uso de recursos da comunidade, determinação, funções acadêmicas, lazer e trabalho), que ocorre antes dos 18 anos de idade, havendo um comprometimento cognitivo.

Para (KORCZYN, 2007), a cognição é a habilidade para processar informações através da percepção, conhecimentos adquiridos através da experiência e nossas características subjetivas. Características essas que nos permitem integrar todas essas informações para avaliar e interpretar nosso mundo e que inclui diferentes processos cognitivos, tais como, a aprendizagem, atenção, memória, linguagem, raciocínio e que fazem parte do nossa experiência e desenvolvimento intelectual através do sistema cognitivo.

Acredita-se que uma das formas de estimulação cognitiva possa ser através de jogos. Segundo (PIAGET, 1998), é através da brincadeira que a criança se apropria de conhecimentos que permitirão sua interação no meio em que vive. Já para (VYGOTSKY, 1998), as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro permitirão seu nível básico de ação real. Os autores em questão atribuíram ao brincar um momento decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, tais como, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes.

Diante deste cenário, (PASSERINO 2005 apud SANTOS 2017) diz que a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação, também conhecidas como TIC's, no processo educativo podem promover o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo de todos os sujeitos. Desta forma acredita-se que quando o aluno realiza atividades que o motivam e o estimulam será mais fácil a exploração de seus processos cognitivos e uma destas formas de atividades podem ser os jogos.

Jogos Sérios como Estratégia para a Estimulação Cognitiva

Um dos grandes desafios nas escolas é o processo de inclusão e este trabalho em particular tratará de alunos com deficiência intelectual no ensino regular, onde professores e alunos vêm tentando aprender a lidar com o baixo rendimento, falta de concentração, etc. Diante disso (OLIVEIRA; *et al*, 2015) nos apresenta que se faz relevante à construção e avaliação de estratégias e ferramentas que possam se constituir aliadas do processo de ensino e aprendizagem de crianças com diversos níveis de competência.

Neste sentido a ludicidade pode ser uma estratégia facilitadora que é capaz de promover, não só a aprendizagem, mas o desenvolvimento dos alunos na sua dimensão psicológica e cultural, preparando para um estado interior fértil, e desencadeando processos de socialização e comunicação (SANTOS; CRUZ, 1997).

Diante deste cenário pode-se admitir que os jogos podem ser vistos como uma alternativa, pois através dele consegue-se tratar de assuntos diversos de maneira lúdica no processo ensino aprendizagem e neste trabalho em específico serão trabalhados os jogos no computador, em específico os jogos sérios.

Na década de noventa deu-se o início desta categoria de jogos que tem por objetivo a melhoria de alguns aspectos no processo ensino aprendizagem e se diferencia das demais por ter seu objetivo voltado para a aprendizagem, enquanto os jogos de entretenimento são voltados para a diversão, como mostra a figura 1. Este trabalho tem como proposta a construção de jogos sérios que possam estimular a cognição de pessoas com deficiência intelectual de maneira a colaborar com o processo de intervenção, jamais substituindo-a, mas sim, potencializando-a. Jogos sérios, em inglês *serious games*, são jogos utilizados com propósito de ensino aprendizagem ou treinamento e não apenas de entretenimento (ALDRICH, 2005) e tem como proposta simular problemas do mundo real. Neste trabalho será proposto a criação de atividades que envolvam situação do mundo real, mas que façam parte do cotidiano dos alunos.



Fonte: adaptado de *Interplay of pedagogy, computer science and games* (Martens et al. 2008, p.174)

Estimulação Cognitiva Construída a partir da Interdisciplinaridade

Segundo (ALVES; OLIVEIRA, 2017), o termo cognição reflete o empreendimento mental relacionado a absorver informação, pensamento e ação dirigida a um objetivo. Esta consiste em uma hierarquia interativa que inclui as capacidades de orientação, atenção, memória, raciocínio, formação de conceitos e solução de problemas. Uma das dificuldades é a formação profissional, que pouco compreende sobre o perfil cognitivo da deficiência intelectual, assim como há limitações nas formações, sobre adaptações curriculares e, por fim, as estratégias de ensino aplicadas são pouco diretivas (MAFEZONI, 2011; OLIVEIRA, 2010; PLETSCH; GLAT, 2012).

“Sabemos que o trabalho interdisciplinar propriamente dito supõe uma interação das disciplinas, uma interpenetração ou interfecundação, indo desde a simples comunicação das idéias até a integração mútua dos conceitos (contatos interdisciplinares), da epistemologia e da metodologia, dos procedimentos, dos dados e da organização da pesquisa. É imprescindível a complementação dos métodos, dos conceitos, das estruturas e dos axiomas sobre os quais se fundam as diversas disciplinas. O objetivo utópico do interdisciplinar é a unidade do saber.” (JAPIASSU, 1994, p.2)

Um trabalho desta magnitude implica no seu desenvolvimento de maneira interdisciplinar, desta forma será realizado em parceria com a equipe pedagógica da escola na figura da Pedagoga e do Psicólogo, de maneira a realizar um trabalho com respaldo pedagógico competente. No intuito de tentar construir atividades que possam efetivamente ser utilizada por alunos que tenham déficit intelectual, também serão entrevistadas a Coordenadora da APAE e a Coordenadora de Educação Inclusiva da Prefeitura na cidade em que a pesquisa está sendo realizada.

Acredita-se que os jogos podem ser uma estratégia positiva a serem utilizados, possibilitando ao aluno ser o construtor de seu próprio conhecimento através da observação e vivência pela experiência prática e a interdisciplinaridade acontecerá tanto no desenvolvimento das atividades propostas como no envolvimento de profissionais de diversas áreas.

Método

Em se tratando de pesquisa de cunho teórico, será realizada uma busca pela literatura que fundamentará a pesquisa sobre o uso de jogos sérios com alunos que possuem deficiência intelectual através de diferentes instrumentos de registro. Os procedimentos metodológicos referem-se, portanto, à elaboração de articulações entre a fundamentação teórica e a construção dos jogos em questão.

Será realizada também uma pesquisa qualitativa, pois neste momento não se está buscando uma representatividade através de números, mas sim o aprofundamento da compreensão de um grupo social. Para MINAYO (2001), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A realização deste trabalho busca apresentar aos alunos com déficit intelectual a tecnologia como instrumento que poderá auxiliar no processo ensino aprendizagem de maneira interativa e dinâmica. Compreendendo o processo cognitivo de um aluno com deficiência intelectual, através de conversas com a equipe pedagógica da escola.

Planejando o roteiro de atividades que possam ser desenvolvidas e que façam parte do cotidiano dos alunos, especificando os requisitos de cada atividade,

criando uma plataforma onde será o repositório dos jogos criados, iniciando a produção dos jogos e por fim, realizando a integração entre estes jogos e a plataforma.

Resultados Esperados

Pretende-se com a criação dos jogos, dar subsídios práticos aos professores que trabalham com crianças com necessidades educacionais especiais em específico para as que possuem deficiência intelectual. Espera-se que este jogo possa ser utilizado tanto em classes regulares, salas de recursos, como em classes e escolas especiais, contribuindo para a aprendizagem, o desenvolvimento cognitivo e, dessa maneira realizando uma possibilidade de inclusão escolar e social os alunos com déficit intelectual.

Referências

ALVES, Flavia Ernesto de Oliveira da Silva.; OLIVEIRA, Denise Cristina Alvares
Uma Nova Perspectiva da Utilização do Dosvox no Tratamentos das Deficiências
Cognitivas. Scientiarum.2018.

CORTI, K. Games-based Learning; a serious business application [žiūrėta 2016 m. kovo 15 d.]. Prieiga per internetą: [https://www. cs. auckland. ac. nz/courses/compsci777s2c/lectures/lan/serious% 20games% 20business% 20applications. pdf](https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci777s2c/lectures/lan/serious%20games%20business%20applications.pdf), 2006.

JAPIASSU, Hilton. A questão da interdisciplinaridade. Seminário internacional sobre reestruturação curricular. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 1994.

KORCZYN, Amos D. *et al.* Computer basedcognitive training withmindfit® improvedcognitive performances above the effectofclassiccomputer games: Prospective, randomized, double-blindinterventionstudy in the elderly. Alzheimer's&Dementia: The Journalof the Alzheimer'sAssociation, v. 3, n. 3, p. S171, 2007.

MINAYO. Maria Cecília de Souza; *et al.*(Org.). Pesquisa social : teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 1998.

SANTOS, Maria Silveira Moraes dos. TICS com jogos educacionais na educação inclusiva para alunos com necessidade educacional especial em deficiência intelectual.2017.

SANTOS, S. M. P.; Cruz, D. R. M. (1997). O lúdico na formação do educador. In Santos, S. M .P.(Org.). O lúdico na formação do educador (pp. 11-18). Petrópolis, RJ: Vozes. 5ª edição.

SUSI, Tarja; JOHANNESSON, MIKAEL; BACKLUND, Per. Serious Games—An Overview, School of Humanities and Informatics, University of Skövde. Sweden. Technica IReport HS-IKI-TR-07-001, 2007..

VYGOTSKY, Levy. S. A formação social da mente . São Paulo: Martins Fontes, 1998.