

SALÃO DE
INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXIX SIC

UFRGS
PROPESQ



múltipla 
UNIVERSIDADE
inovadora  inspiradora

Evento	Salão UFRGS 2017: SIC - XXIX SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale
Título	Edubrink- Como site de jogos podem auxiliar na aprendizagem de crianças e jovens especiais
Autor	JOSI CRISTINA SCHWARZ
Orientador	PEDRO CHAVES DA ROCHA

Edubrink- Como site de jogos podem auxiliar na aprendizagem de crianças e jovens especiais.

Autor principal: Josi Schwarz

Orientador: Pedro Chaves da Rocha

Instituto Federal de Educação do Rio Grande do Sul

Introdução: Como as crianças e jovens gostam de interagir com a internet e esta é também um instrumento de aprendizagem, pensou-se em criar um site com jogos educativos para este público, pois não se encontrou algum que atendesse as necessidades deste público.

Definição do problema: A escola está estruturada em um ambiente social de interação e diálogos, e convive com a diversidade, formas alternativas de aprendizagem e inclusão digital. Neste contexto surgem alguns questionamentos:

· Que qualidades didáticas, técnicas, operacionais e de conteúdo são necessárias num aplicativo para que sejam utilizadas com crianças autistas?

· Quais são e onde estão os problemas de interatividade das crianças em relação à tecnologia e ao aplicativo?

Tais indagações remetem a seguinte reflexão: É possível, através da tecnologia digital, *site* com jogos explorando a ludicidade, desde que bem implementado e utilizado, auxiliar de forma significativa no processo de ensino aprendizagem dos sujeitos com características especiais e conseqüentemente integrá-los no convívio social?

Neste sentido, decidimos desenvolver um site com jogos em que as crianças estivessem familiarizadas.

Objetivo: O objetivo principal foi estudar estratégias didático-pedagógicas e tecnológicas para a utilização e otimização de aplicativos informáticos que permitam criar novas possibilidades de interatividade com os alunos, utilizando o *site* com jogos como instrumento mediador e facilitador de comunicação e aprendizagem para alfabetizar crianças e adolescentes da EMEFF Tristão Sucupira Vianna do bairro Restinga que é uma escola de educação especial.

Metodologia: A proposta dessa pesquisa foi criar um ambiente de trabalho teórico/prático para analisar a tecnologia como elemento mediador e configurador do diálogo didático e sua potencialidade para inovar a prática educativa, destacando o papel central das TIC nos modelos de ensino-aprendizagem implementados nas instituições educativas.

Para o desenvolvimento da pesquisa, foi utilizada uma abordagem qualitativa e pesquisa participante, através de observação direta das interações (que foram devidamente registradas) com os sujeitos da pesquisa com vias a proceder às alterações necessárias.

A pesquisa será realizada da seguinte forma: uma vez por mês utilizaremos o site com duas crianças e adolescentes de cada turma, eles utilizarão o site por uma hora, e serão anotadas quantas vezes ele repetiu ou não o jogo. Com o resultado poderemos analisar o nível de compreensão dos jogos, com isso avaliaremos quais os próximos passos no desenvolvimento de melhorias ou novos jogos.

Resultados parciais: Até o momento, pode-se afirmar que o site está respondendo positivamente, auxiliando na intuitividade e no desenvolvimento cognitivo das crianças.

Como as crianças já estão habituadas com os jogos facilita a compreensão e conseqüentemente o aprendizado.