

O USO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS) NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Nadine Pereira Igisck ¹

Guilherme Nunes da Silva ²

Andressa Xavier Rodrigues ³

Jane Schumacher ⁴

Ronaldo Erichsen ⁵

Anaía Garnero ⁶

Resumo:

Mudanças estão ocorrendo na sociedade devido ao uso de inovações tecnológicas. Este contexto exige uma reorganização nas atividades escolares, visando uma educação de qualidade e um professor preparado. A educação especial pode utilizar recursos variados que facilitem a compreensão e o entendimento do aluno, para que se consiga obter êxito em seu processo de aprendizagem. Cabe ao professor analisar o uso dos instrumentos educativos de forma responsável e criativa, valorizando as diferenças de cada indivíduo. Buscando aproximar os alunos à realidade que os cerca. Assim a prática docente na educação especial através do uso de Tecnologias da Informação e Comunicação, apresenta-se como um recurso didático. O projeto, desenvolvido na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de São Gabriel, tem como objetivo estimular o processo educacional dos alunos, adquirindo noções básicas no uso do computador, através da utilização de jogos online. Tendo por finalidade promover a melhoria da qualidade de vida das pessoas com deficiência, preferencialmente intelectual, em seus ciclos de vida, buscando assegurar-lhes o pleno exercício da cidadania. As atividades foram desenvolvidas no laboratório de Informática da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de São Gabriel (APAESG), onde foram trabalhados jogos educativos online. A temática abordou as noções básicas no uso do computador, utilizando o auxílio visual, auditivo, motor e interativo, para facilitar a aprendizagem. Os jogos abordaram temas de aspectos educacionais, de acordo com as limitações individuais de cada aluno, aprimorando o desempenho e a aprendizagem dos mesmos. Dentre as atividades propostas, foram trabalhados os conteúdos de ciências, geografia, português, artes e matemática, com os jogos: Memória Animal, Animais Domésticos, Alfabeto de sabão, Jogo das cores e Completando os números. O projeto realizado com o uso de tecnologias para alunos com deficiência mostrou-se um instrumento eficaz de sensibilização e mobilização. Realizar a atividade com os alunos trabalhando em duplas foi uma estratégia que trouxe um reflexo importante, propiciando uma socialização e reflexão ampla dos tópicos abordados. Assim, ao fazer uma reflexão sobre atividades desenvolvidas com os alunos com deficiência, os resultados mostraram-se positivos, sendo perceptível uma melhora por parte deles na utilização do computador e obtendo progresso na assimilação geral do conteúdo. Portanto, ressalta-se a importância deste projeto para comunidade escolar, que propôs uma alternativa educacional interdisciplinar capaz de relacionar as tecnologias da informação e comunicação ao cotidiano de aprendizagem dos alunos. Configurando-se assim como diagnóstico fundamental para a elaboração de estratégias que visem à educação de qualidade para todos. A elaboração deste projeto possibilitou aos discentes a obtenção de conhecimentos prévios para a utilização do meio virtual, visando a construção da sua aprendizagem com práticas elaboradas a fim de melhorar seu desempenho educacional. Logo, esta atividade contribuiu positivamente para a formação acadêmica, pois possibilitou a experiência de trabalhar com alunos com deficiência e assim desenvolver atividades lúdicas que possibilitam um melhor aprendizado dos alunos, propiciando acompanhar a evolução dos educandos e a desenvoltura na realização das atividades propostas.

Palavras-chave: Jogos online; Deficiência Intelectual; Atividades Lúdicas;

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

O USO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS) NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

¹ Aluno de graduação. pereiraigisck@gmail.com. Autor principal

² Aluno de graduação. guizin1106@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de graduação. andressaxavier.rodrigues@gmail.com. Co-autor

⁴ Docente. schumacher.jane821@gmail.com. Orientador

⁵ Docente. ronaldoerichsen@gmail.com. Co-orientador

⁶ Docente. analiagarnero2015@gmail.com. Co-orientador



O USO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS) NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

1. INTRODUÇÃO

Mudanças estão ocorrendo na sociedade devido ao uso de inovações tecnológicas. Este contexto exige uma reorganização nas atividades escolares, visando uma educação de qualidade e um professor preparado. A educação especial pode utilizar recursos variados que facilitem a compreensão e o entendimento do aluno, para que se consiga obter êxito em seu processo de aprendizagem. Cabe ao professor analisar o uso dos instrumentos educativos de forma responsável e criativa, valorizando as diferenças de cada indivíduo. Buscando aproximar os alunos à realidade que os cerca. Assim a prática docente na educação especial através do uso de Tecnologias da Informação e Comunicação, apresenta-se como um recurso didático. Podemos mencionar o uso do computador como uma importante ferramenta, pois auxilia o processo de aprendizagem não levando em consideração o grau de necessidade do aluno, visto que é composto por diversas ferramentas que propiciam um trabalho lúdico-pedagógico, desde que mediado por profissionais qualificados (VALENTE, J. A. 1991).

O projeto, desenvolvido na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de São Gabriel, tem como objetivo estimular o processo educacional dos alunos, adquirindo noções básicas no uso do computador, através da utilização de jogos online. Tendo por finalidade promover a melhoria da qualidade de vida das pessoas com deficiência, preferencialmente intelectual, em seus ciclos de vida, buscando assegurar-lhes o pleno exercício da cidadania.

2. METODOLOGIA

As atividades foram desenvolvidas no laboratório de Informática, da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de São Gabriel (APAESG), totalizando vinte horas mensais. Trabalharam-se jogos educativos online, utilizando quatro computadores disponibilizados a oito alunos que trabalharam em duplas. A temática abordou as noções básicas no uso do computador, utilizando o auxílio visual, auditivo, motor e interativo, para facilitar a aprendizagem. Para realização das atividades foram escolhidos diversos tipos de jogos online que visavam trazer uma dinâmica diferente ao processo de aprendizagem dos educandos, onde cada jogo abordou um conteúdo diferente, que vão desde jogos com operações básicas a jogos da memória. Os jogos abordaram temas de aspectos educacionais, de acordo com as limitações individuais de cada aluno, aprimorando o desempenho e a aprendizagem dos mesmos. Dentre as atividades propostas, foram trabalhados os conteúdos de ciências, geografia, português, artes e matemática, com os jogos: Memória Animal, Animais Domésticos, Alfabeto de sabão, Jogo das cores e Completando os números.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

O projeto realizado com o uso de tecnologias para alunos com deficiência mostrou-se um instrumento eficaz de sensibilização e mobilização. Realizar a atividade com os alunos trabalhando em duplas foi uma estratégia que trouxe um reflexo importante, propiciando uma socialização e reflexão ampla dos tópicos

abordados. Assim, ao fazer uma reflexão sobre atividades desenvolvidas com os alunos com deficiência, os resultados mostraram-se positivos, sendo perceptível uma melhora por parte deles na utilização do computador e obtendo progresso na assimilação geral do conteúdo.

Cada jogo realizado tinha um objetivo específico e buscava estimular aspectos educacionais, onde no jogo de memória animal que trouxe diversas curiosidades sobre animais, como: tigre, leão, raposa, girafa, rinoceronte, onça pintada, zebra e muitos outros, foram possíveis praticar a agilidade de raciocínio mental, coordenação motora, além de trabalhar a concentração e memorização. O jogo alfabeto de sabão trabalhou situações problema-cotidiano e interações no ambiente escolar, proporcionando uma melhor memorização das letras do alfabeto. Já o jogo Animais domésticos trouxe imagens e informações de animais que convivem bem próximos do homem, despertando a curiosidade dos discentes, que incentivados pelos quebra-cabeças, desenvolvem habilidades cognitivas, visuais, motoras e sociais, sendo um excelente aliado às aulas de ciências. O jogo das cores foi usado para reforçar o aprendizado das cores e seus nomes, utilizado para auxiliar os alunos a relacionarem a cor e seu respectivo nome, de maneira divertida. O jogo completando os números auxilia no aprendizado matemático relacionado à unidade, dezena e centena, a pares e ímpares e a números múltiplos, além de estimular a concentração e a capacidade de cálculo dos discentes. Dentre todos os jogos, o que mais cativou o interesse dos alunos foi o jogo da memória animal, onde todos os alunos jogaram mais de uma vez.

Portanto, ressalta-se a importância deste projeto para comunidade escolar, que propôs uma alternativa educacional interdisciplinar capaz de relacionar as tecnologias da informação e comunicação ao cotidiano de aprendizagem dos alunos. Configurando-se assim como diagnóstico fundamental para a elaboração de estratégias que visem à educação de qualidade para todos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração deste projeto possibilitou aos discentes a obtenção de conhecimentos prévios para a utilização do meio virtual, visando a construção da sua aprendizagem com práticas elaboradas a fim de melhorar seu desempenho educacional. Logo, esta atividade contribuiu positivamente para a formação acadêmica, pois possibilitou a experiência de trabalhar com alunos com deficiência e assim desenvolver atividades lúdicas que possibilitam um melhor aprendizado dos alunos, propiciando acompanhar a evolução dos educandos e a desenvoltura na realização das atividades propostas.

5. REFERÊNCIAS

VALENTE, J. A. (org.). Liberando a mente: computadores na educação especial. Campinas: UNICAMP, 1991.