

Maria Raquel Souza dos Santos

Pedagoga, Universidade Federal do Amazonas - UFAM

Jucilene Seixas de Carvalho

Pedagoga, Universidade Federal do Amazonas - UFAM

Elizabeth Cristina do Nascimento Soares

Pedagoga, Centro Universitário do Norte - UNINORTE

Mônica da Paz Ribeiro

Serviço Social, Secretaria Municipal de Educação - SEMED

Rosangela Ribeiro Grittem

Pedagoga, Universidade Luterana do Brasil - ULBRA

Emily Grittem Gaertner

Licenciada em Libras, Universidade Federal do Amazonas - UFAM

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo sobre a proposta de se utilizar do uso das novas tecnologias no espaço do Atendimento Educacional Especializado. É notória a importância da inserção das novas tecnologias para auxiliar e mediar o processo ensino aprendizagem dos educandos com necessidades especiais. Dentro desta perspectiva o uso dos jogos e das mídias pluraliza a didática de ensino para o atendimento à esta modalidade de ensino. A aprendizagem significativa se torna relativamente mais motivadora com estas ferramentas. O processo de estudo deste projeto é descrito dentro da legislação vigente para o funcionamento das salas de recursos multifuncionais até a utilização das propostas de mediação do ensino por meio do uso dos jogos e das mídias.

Palavras-chave: tecnologia; educação especial; sala de recursos.

INTRODUÇÃO

O estímulo de crianças público-alvo da educação especial por meio das mídias interativas torna-se uma ferramenta cada vez mais aceita e praticada nas escolas nos dias atuais. É inegável o fato de que os aparatos tecnológicos e as TIC'S (Tecnologia da Informação e Comunicação) nos dias atuais, tem se transmutado em grandes ferramentas utilizadas por educadores na busca de articulações que cada vez promovam mais sintonia entre o que é ensinado nos bancos escolares.

Este trabalho analisa a utilização dos jogos e das mídias interativas como mediadores na facilitação dos conteúdos educacionais pelos alunos da sala de recursos da Escola Municipal José Tavares de Macedo, (EMEF José

Tavares de Macedo), localizada na zona sul da cidade de Manaus, que atende alunos com deficiência, sendo na sua grande maioria alunos inclusos em salas de ensino regular.

O público-alvo do concernente a este trabalho corresponde a 14 discentes das diversas etapas do ensino fundamental estando já em processo de alfabetização, com faixas etárias entre 06 e 12 anos de idade. As especificidades das deficiências atendidas pela sala de recursos na ocasião da elaboração deste trabalho são Autismo clássico, Síndrome de Down, Síndrome de Kabuki e paralisia parcial.

A motivação pela temática aconteceu partindo da observação do fascínio que os jogos eletrônicos exerciam pelas crianças com deficiência. Quando oportunizadas para estarem na sala de informática da escola, os discentes se mostravam sempre muito dispostos e entusiasmados para o aprendizado mediatizado pelo uso do computador e dos dispositivos móveis. Partindo deste pressuposto e da efetivação para aplicabilidade desta pesquisa no intuito de verificar a assertiva para melhoria na facilitação dos conteúdos e das habilidades para as práticas de vida diária, que também fazem parte da aquisição do processo de autonomia do indivíduo, mediados pelos jogos e pelas mídias, buscou-se a fundamentação teórica e vasta pesquisa bibliográfica sobre a temática, seguidas de aplicação de aplicabilidade dos jogos e das mídias dentro do contexto da sala de recursos multifuncional da EMEF José Tavares de Macedo.

Os resultados da pesquisa foram satisfatórios no sentido de proporcionar uma visão mais ampla da metodologia mediada pela tecnologia dos alunos com deficiência atendidos pela sala de recursos da escola. Comprovando um duplo ganho dentro do contexto da educação inclusiva e para a comunidade escolar uma vez que facilitou o poder de estimulação do aprendizado também servindo como instrumento de facilitação da interação entre professores e alunos, objetivando melhorias de ordem não só educacional, mas também na autonomia destes indivíduos nas especificidades das diferentes deficiências oportunizando grandes benefícios na questão de interação e comunicação como no caso dos Transtornos Globais de Desenvolvimento.

Alguns alunos em situação de deficiência se diferenciam acentuadamente de seus pares, ditos normais, por apresentarem dificuldades na aprendizagem decorrentes da qualidade das respostas educativas que lhes são oferecidas e da natureza das limitações impostas por suas condições físicas, sensoriais, intelectuais e mentais. Tais dificuldades não nos autorizam, porém, a estabelecer limites em sua capacidade para aprender (CARVALHO, 2012, p. 110).

Sendo assim este trabalho buscou perceber os avanços no aprendizado das crianças com deficiência dentro do âmbito da sala de recursos multifuncional por meio da mediação dos jogos educacionais e das

mídias interativas atrelados ao currículo comum adaptado.

Especialização do Problema

O mundo globalizado em que vivemos pede cada vez mais qualificação e aperfeiçoamento das novas técnicas e instrumentais mediadores da aprendizagem através do ensino.

A Educação Especial dentro desse contexto requer uma maior atualização no âmbito das salas de recursos de forma a despertar nos alunos que apresentam dificuldades cognitivas, físicas, motoras ou sensoriais uma sedução, uma motivação maior, que possa ser traduzida em estímulo e que se converta em mediação com o resultado de facilitar o processo de aprendizado e fixação de conteúdos por estes alunos.

O uso dos jogos e dos recursos de mídia interativa tanto na ferramenta do computador como estando disponível em dispositivos digitais móveis tem seu uso cada vez mais difundido e utilizado pelos alunos.

No caso específico da Educação Especial, novas técnicas e metodologias de ensino devem sempre estar em ampliação, visando contribuir com a promoção do aprendizado dos educandos, com sua integração educacional e sua inclusão social desenvolvendo suas percepções neuro-sensoriais e motoras. A partir desse pressuposto faz-se o seguinte questionamento: “A mediação da aprendizagem por meio dos jogos e mídias interativas dentro do contexto da sala de recursos pode favorecer a fixação de conteúdos e habilidades?”

Objetivos

Objetivo Geral

Identificar e analisar as melhorias e outras possibilidades acerca da fixação dos conteúdos escolares e desenvolvimento de habilidades por meio da utilização de jogos e mídias interativas no contexto da sala de recursos.

Objetivos Específicos

- a) Analisar as concepções dos professores da sala de recursos sobre jogos educativos e mídias interativas.
- b) Elencar principais dificuldades na fixação de habilidades e conteúdos pelas crianças com necessidades educacionais especiais (NEEs).
- c) Comparar o uso dos jogos educacionais e mídias interativas no âmbito da sala de recursos com as técnicas tradicionais e verificar avanços ou possíveis retrocessos.
- d) Analisar o uso de acessibilidade pedagógica por meio de jogos e mídias interativas para alunos com Deficiência Intelectual.
- e) Apontar resultados eficazes na melhoria da fixação da aprendizagem e das habilidades dos alunos.

O encantamento pelos Jogos no Contexto Educacional

O mundo globalizado promove uma nova estruturação no processo educacional à medida que evolui. A todo instante surgem novas ideias, novas técnicas e novos instrumentais com o objetivo de tornar o processo de ensino aprendizagem mais eficaz.

Dentro do contexto da Educação Especial é imprescindível que os professores estejam sempre em constante busca pela novidade, por técnicas mais elaboradas que facilitem a assimilação de conteúdos e que consigam fazer a mediação do que é proposto no currículo com as características que precisam ser desenvolvidas pelo alunado por meios que promovam esta articulação motivacional com o que será ensinado.

O uso dos Jogos educacionais e das mídias interativas dentro do contexto das salas de recursos multifuncionais vem de encontro a esta urgência de atualização e desta necessidade de se utilizar instrumentais que cada vez venham otimizar e oportunizar as crianças com necessidades educacionais especiais meios de favorecer a fixação dos conteúdos e habilidades. O processo dinâmico que a educação requer vem sendo fomentado a partir da utilização das mídias interativas que muitas vezes poderão ser acessadas até dos dispositivos móveis, que atualmente tem sua utilização em larga escala em todos os níveis sociais e faixas etárias.

Nesse sentido é importante observar (ALMEIDA 2012, P.60), que nos ensina que “É mister que a educação se torne um campo onde a igualdade de fato e a oportunidade aconteçam, para que a igualdade de direitos se atualize e não fique apenas nas suas potencialidades legais” .

O uso destes instrumentos associados aos métodos de ensino voltados para área da educação especial tem o poder de desenvolver a criatividade, a melhoria na percepção cognitiva e um maior desenvolvimento das funções neuro-sensoriais. Auxiliando alunos com deficiência nas suas particularidades e especificidades pedagógicas e de convívio diário. Estimulando o raciocínio e desenvolvendo competências cognitivas. Dinâmicos, interativos, coloridos despertam curiosidade, fator primordial na busca pelos saberes.

O jogo estimula a capacidade de interagir, integrar socialmente e internacionalizar regras para operar situações de conflito que facilitem e favoreçam aprendizagem significativa.

O jogo motiva e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção de esquemas de raciocínio, através de sua ativação. O desafio por ele proporcionado mobiliza o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas e, gradativamente, o conduz ao esforço voluntário. A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual (RIZZO, 2001 p. 40).

A inserção das novas tecnologias por meio das mídias interativas e dos jogos como mediadores da aprendizagem são elementares ferramentas que o professor pode lançar mão para estimular o raciocínio e combater a fragmentação dos conteúdos disciplinares e habilidades da clientela atendida pela sala de recursos.

Metodologia

Deve-se ressaltar que na elaboração de um projeto ou qualquer espécie de trabalho que envolva pesquisa, é necessário que se cumpra alguns passos que resultam na coleta de dados, e posteriormente nas informações exatas e precisas, que constituem o objetivo a ser alcançado pela pesquisa.

O referido projeto é consequência de uma pesquisa bibliográfica e de campo e teve como metodologia a abordagem qualitativa dos dados, baseada no enfoque da dialética materialista, tendo como seu principal objetivo analisar o uso dos jogos e das mídias eletrônicas no contexto das salas de recursos multifuncionais partindo como parâmetro uma escola da rede municipal de ensino de Manaus e os objetivos específicos que estão interligados dando suporte construção da pesquisa.

Silva et al (2005. p.27) fundamenta sobre o método dialético:

Na dialética proposta por Hegel, na qual as contradições se transcendem dando origem a novas contradições que passam a requerer solução. É um método de interpretação dinâmica e totalizante da realidade.

Da mesma forma Lakatos e Marconi (2003, p. 105), sobre o método dialético considera que os fatos não podem ser considerados fora de um contexto social, político, econômico, etc .

Sobre a abordagem qualitativa Minayo afirma que :

Trabalha com o universo dos significados, dos motivos, as aspirações, das crenças, dos valores e das 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 (2011, p.21).

É imprescindível a construção do projeto na trajetória acadêmica onde se incrementam as ações para que o aluno pesquisador lance mão de enriquecer seus conhecimentos e fazer as inferências e correlacionar a teoria com a prática. A pesquisa é portanto a ponte entre o caminho trilhado da problemática in loco e as possíveis soluções das dificuldades encontradas, segundo Soares por pesquisa científica entende-se:

Uma pesquisa é motivada pela p necessidade do

conhecimento para aplicação imediata dos resultados, buscando solucionar problemas ou dificuldades encontrados na realidade (2011, p. 04).

Pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo

A construção do projeto de pesquisa consiste em uma investigação pormenorizada da ampla realidade que abarca a problemática estudada. Passando pela pesquisa e estudos relacionados ao tema em questão fundamentado em pesquisa bibliográfica que é fator fundamental para o aprofundamento detalhado das questões como base para a coleta de dados que servirão de fundamento para a pesquisa de campo. A coleta de dados por meio de levantamento bibliográfico que embasou esta pesquisa foi primeiramente a pesquisa bibliográfica documental para se ter uma visão mais ampla das questões legais que versam atualmente sobre o funcionamento das salas de recursos multifuncionais, onde foram analisados dados sobre a Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva – PNEEPEI juntamente com a parte específica da Lei de diretrizes e bases da educação Nacional – LDB que se restringe especialmente a educação especial. Sobre a pesquisa documental, Gil afirma:

O desenvolvimento da pesquisa documental segue os mesmos passos da pesquisa bibliográfica. Apenas cabe considerar, que enquanto na pesquisa bibliográfica as fontes seções constituídas sobretudo por material impresso localizados nas bibliotecas, na pesquisa documental, as fontes são muito mais diversificadas e dispersas (2002, p. 46).

Nos momentos seguintes deu-se a análise do referencial teórico embasados nos estudos recentes feitos sobre o uso da informática dentro das escolas regulares. Com base nestes dados foram feitas as seleções e organizações do material bibliográfico para posterior interpretação e análise dos dados coletados relacionando-os a utilização dos jogos e das mídias interativas dentro do contexto das salas de recursos multifuncionais. Portanto a finalidade da pesquisa bibliográfica “[...] é de colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi descrito” (LAKATOS & MARCONI;1992 p.44).

Sobre a pesquisa bibliográfica Barros e Lehfeldd argumentam:

No processo de formação do acadêmico, a pesquisa bibliográfica é de grande eficácia porque lhe permite obter uma postura científica quanto à elaboração de informações da produção científica já existente, quanto à elaboração de relatórios e quanto à sistematização do conhecimento que lhe é transmitido no dia a dia (2007, p. 85).

No terceiro momento foi realizada a coleta e dados realizada durante a pesquisa de campo. A pesquisa de campo fundamental para a sondagem da realidade observada, por pesquisa de campo entende-se de acordo com Tachizawua e Mendes “é aquela em que a fonte dos dados é desconhecida e será levantada através de busca diretamente no universo de estudo” (1998, p.92).

Lakatos ressalta :

Pesquisa de campo é aquela utilizada como objetivo de conseguir informações e/ ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre eles (2001, p.186).

Barros e Lehfelld explicitam sobre a pesquisa de campo:

O investigador na pesquisa de campo assume o papel de observador e explorador, coletando diretamente os dados do local (campo) em que se deram ou surgiram os fenômenos. O trabalho de campo se caracteriza pelo contato direto com o fenômeno de estudo [...] A pesquisa de campo favorece o acúmulo de informações sobre fenômenos, mas requer procedimentos metodológicos previamente estabelecidos e apresentados no anteprojeto de pesquisa (2007, p. 90).

As informações foram colhidas mediante as visitas feitas a escola determinada na qual houve um contato direto entre o pesquisador e os entrevistados da maneira que se obtivesse respostas e resultados precisos para a elaboração deste.

As visitas que eram feitas no horário das aulas e permitiram observações extremamente relevantes para elucidar algumas questões pré-elaboradas em um roteiro de visitas que direcionaram as anotações das observações. Todas as informações colhidas através de observações, questionários e entrevistas voltadas para professores e alunos foram examinados de maneira que pudessem ter resultados de caráter qualitativo e quantitativo.

REFERENCIAL TEÓRICO

Percebe-se dentro do ambiente da educação especial, uma necessidade cada vez maior de trazer para o contexto das salas de aula inovações que motivem os alunos com deficiência.

Há uma urgência na utilização de metodologias e técnicas que venham ao encontro do anseio de profissionais que lidam diretamente com pessoas que apresentam dificuldades cognitivas, físicas, motoras ou sensoriais.

Um fator primordial para o sucesso das estratégias utilizadas é a qualificação do professor em instrumentalizar seu trabalho de modo que, este alcance o cerne do processo pedagógico, a saber: o desenvolvimento de competências e conceitos com uma abordagem de aprendizagem significativa.

Sendo assim “cabe ao professor (...), partir da prática social buscando alterar qualitativamente a prática de seus alunos como agentes de transformação social. O conhecimento cotidiano ao conhecimento científico” (FACCI, 2004, p. 232, 233).

São inúmeras as contribuições que melhorias nas estratégias técnico-pedagógicas trazem para o espaço escolar. As inovações tecnológicas cada vez mais acessíveis pela população contribuem para essa nova dinâmica no processo da construção do conhecimento.

Introduzir as novas tecnologias no âmbito das salas de aula é um avanço necessário visto que fora deste ambiente pedagógico este recurso é largamente utilizado seja através dos dispositivos móveis como os smartphones, tablets, ou mesmo através do computador de uso familiar.

A criação de políticas públicas com o ensejo do incentivo a internet e programas governamentais que estimulem o desenvolvimento da economia impulsionam cada vez mais a expansão do acesso aos recursos interativos e de acesso na rede.

As transformações resultantes desse processo de introdução dessas novas tecnologias não somente na economia ou no mundo do trabalho, mas na vida das pessoas, trouxeram implicações diversas para a forma de organização a sociedade. Uma das principais implicações daí decorrentes constitui a quase fusão entre o que é humano e o que é maquínico, tamanha foi a intensidade com a qual as tecnologias de informação e comunicação passaram a fazer parte da vida cotidiana (MILL, 2006, p. 21).

O uso da informática e das mídias interativas dentro das escolas está tornando possível a construção de ambientes inclusivos que favoreçam o desenvolvimento das competências básicas de aprendizado.

A educação neste processo tem a função de inserir os educandos com deficiência no mundo tecnológico, urge a necessidade do processo de ensino e aprendizagem acompanhar tal desenvolvimento.

A utilização desses novos recursos pluraliza a didática do ensino, as técnicas e a normatização da aprendizagem. Trazendo em seu bojo uma nova dinamicidade no processo de ensinar. A aprendizagem significativa se torna relativamente mais motivadora com estas ferramentas.

Sendo assim “a atividade de uso do computador pode ser feita tanto para continuar transmitindo a informação para o aluno e, portanto, para reforçar o processo instrucionista, para criar condições do aluno construir seu conhecimento” (VALENTE, 1999, p.117).

As salas de recursos multifuncionais como espaço de atendimento educacional especializado

A Educação Especial concebida tal qual a conhecemos hoje, é fruto da luta do movimento histórico de defesa da dos direitos da pessoa com deficiência e luta esta pelo acesso e permanência destes alunos nos bancos escolares.

O resultado desses embates vem sendo promissor na tentativa de oportunizar de fato as pessoas com deficiência no âmbito da política inclusiva permeio de manutenção e assistência especializada a estes educandos uma educação que atenda de fato as suas necessidades.

A escola foi durante muito tempo reprodutora do contexto social em que se encontrava inserida. De forma segregatória e excludente, para as pessoas com deficiência, durante muito tempo serviu mais para evidenciar essa delimitação que excluía indivíduos de grupos considerados fora do padrão homogeneizante da escola.

Com a Declaração de Salamanca (1994) o processo de mudança nos paradigmas da inclusão escolar foram sendo modificados e revistos. A declaração tinha a proposta de que todos se comprometerem com a eliminação das barreiras que vinham excluindo uma parcela considerável da população mundial, a das pessoas com deficiências física, sensorial e mental. Era uma tentativa de esforços onde cada um teria que assumira o seu papel no aporte de romper com as barreiras segregatórias da exclusão, seria uma esforço conjunto de superação na busca de fato de uma educação inclusiva.

No que diz respeito ao comprometimento conjunto, a Declaração afirma que:

É nesse contexto que os que tem necessidades educativas especiais podem conseguir maior progresso educativo e maior integração social. O sucesso das escolas inclusivas que favorecem um ambiente propício a igualdade de oportunidades e à plena participação depende dum esforço concertado, não só dos professores e do pessoal escolar, mas também dos alunos, pais e voluntários. A reforma das instituições sociais não é, somente, uma tarefa de ordem profissional; depende, acima de tudo, da convicção, empenhamento e boa vontade dos indivíduos que constituem a sociedade (UNESCO/Ministry of Education and Science – Spain, 1994 P.11).

Com este passo dado, a educação inclusiva passou a ser visualizada com mais seriedade e a busca por uma educação inclusiva de qualidade e que tratasse de um currículo funcional para esta clientela se tornou um ideal.

No Brasil os primeiros progressos feitos em relação à Educação Especial datam-se a partir da constituição de 1988. O marco da promulgação da constituição foi o primeiro alavanque no sentido de embasar as questões

pertinentes ao sistema organizacional que impulsionaria o processo educacional inclusivo.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB nº 9394/96 vem tratando em todo seu Capítulo 5º da Educação Especial, seu acesso e permanência desta clientela tanto em salas de ensino regular como nas salas de ensino especializado.

Dentre os inúmeros artigos e alíneas que compõem esta lei podemos destacar a importância do ensino especializado que a lei se refere quando trata de um ensino individualizado de forma a priorizar as necessidades e particularidades educacionais desta clientela.

Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos com necessidades especiais: I– currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específicos, para atender as suas necessidades

Dentro deste contexto de serviços de apoio especializado surge a figura da sala de recursos multifuncional. Apoio complementar a escolarização de alunos com dificuldades na aprendizagem e atrasos que advêm das especificidades das deficiências que apresentem bem também como dos transtornos funcionais e dos transtornos globais de desenvolvimento. Funcionam em período contrário a classe de ensino regular onde o aluno está incluso e denota-se como espaço de trabalho pedagógico complementar paralelo e não como substituto a sala de ensino regular.

Dentro do âmbito do Município de Manaus as Salas de Recursos foram organizadas de acordo com o Decreto n. 6.571/08 que é embasado a partir da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (PNEEPEI-2008) que vem regulamentar o parágrafo único Art. 6º da LDB no 9.394/96.

Dentre vários objetivos deste decreto está a o atendimento educacional especializado (AEE) a alunos com deficiência e transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação.

No Art. 10. O decreto vem explicitar de forma clara o que vem a ser o atendimento educacional especializado que as outras normativas não esclareciam. Ele considera atendimento educacional especializado o conjunto de atividades, recursos de acessibilidade e pedagógicos organizados institucionalmente, prestado de forma complementar ou suplementar à formação dos aluno no ensino regular.

As mídias interativas, os jogos educacionais como elemento motivador e mediador de aprendizado.

A dinamicidade e a motivação que são necessárias ao processo de ensino aprendizagem proporcionam ao processo de construção do conhecimento um fator preponderante na aprendizagem significativa dos educandos. Tendo em vista, ao se aprender e se aprender de uma forma inovadora. As estratégias de ensino do mundo globalizado em que estamos atualmente inseridos, são convites atraentes.

Meios de recursos multimídia e jogos educacionais cada vez mais

avançados são recursos que dispomos na atualidade e que vão além dos livros e cadernos convencionais. Temos na era tecnológica e digital arcabouços atraentes para despertar a curiosidade e a sede de conhecimento dos educandos.

Dentro deste contexto o uso da informática no âmbito do ambiente escolar e mais especificamente dentro das salas de recursos multifuncionais vem somar forças e trazer novas formas de acesso e fixação dos conteúdos aos alunos da Educação Especial. Crianças com deficiência já possuem na grande maioria e principalmente os com transtornos globais de desenvolvimento uma inclinação natural ao uso da tecnologia.

A contribuição dos jogos e dos recursos de mídia interativa tanto na ferramenta do computador como estando disponível em dispositivos digitais móveis tem seu uso cada vez mais difundido e utilizado por crianças cada vez mais precocemente, a indústria sabedora deste mercado em expansão tem cada vez investido em instrumentos tecnológicos e digitais para suprir o desejo desta clientela cada vez mais precoce e mais exigente.

No entanto no que concerne ao uso das novas tecnologias no ambiente escolar é necessário cada vez mais uma formação de professores engajados e qualificados no uso das novas mídias tecnológicas para garantir uma mediação eficiente e proveitosa dos conteúdos que são ministrados dentro das escolas.

Os jogos possuem, portanto elementos importantes e pertinentes a mediação necessária ao processo de ensino-aprendizagem dos alunos com deficiência que são atendidos pela sala de recursos, pois ajudam não só a parte do intelecto, mas também as habilidades motoras sensoriais e de compreensão.

Pode-se supor que um trabalho sistemático por meio de jogos, com sujeitos que apresentam dificuldades na aprendizagem, desencadeie o processo de equilíbrio responsável pela estruturação cognitiva e a tomada de consciência. Isso ocorre porque uma situação- problema engendrada pelo jogo constitui um desafio ao pensamento, isto é, uma perturbação que, ao ser compensada, resulta em progresso no desenvolvimento o pensamento (BRENELLI, 1996 p. 42).

Sendo assim a incorporação das mídias interativas e dos jogos no contexto das salas de recursos multifuncionais são uma alternativa de mediação viável, prática e motivacional para alunos com deficiência auxiliando no aprendizado e fortalecendo assim a inclusão social desses educandos, pois ao se constituírem estratégias motivadoras de mediação são prazerosas interessantes e desafiantes configurando-se em rico suporte na construção dos saberes.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DA PESQUISA - AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E DAS MÍDIAS ELETRÔNICAS PARA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAL.

Os resultados coletados oriundos dos questionários serviram de base para uma melhor compreensão sobre a problemática levantada na pesquisa, retornamos a base de estudo que deu aporte teórico para a reflexão acerca dos dados coletados. A pesquisa foi realizada em uma Escola da Rede Pública Municipal de Ensino na Cidade de Manaus.

A construção da pesquisa apontou que 70% dos alunos que frequentam a sala de recursos multifuncionais são do gênero masculino e apenas 30% gênero feminino, desta forma percebemos que a maioria das crianças com deficiência incluídas nesta sala de recursos em sua maioria é ocupada pelo gênero masculino, com a média de idade entre 8 e 9 anos.

No que se refere ao nível de seriação da educação básica em que se encontram, 10% dos entrevistados estão cursando a Educação Infantil, 10% cursam o 1º ano do Ensino Fundamental, 50 % Cursam o 2º ano, 20 % cursam o 3º ano, 10 % cursam o 4º ano.

Nível de Seriação da Educação Básica dos alunos participantes da pesquisa	U	%
Educação Infantil	1	10%
1º Ano do Ensino Fundamental	1	10%
2º Ano do Ensino Fundamental	7	50%
3º Ano do Ensino Fundamental	4	20%
4º Ano do Ensino Fundamental	1	10%

Tabela 1. Unidade Absoluta-quantitativa (U) e Valor Proporcional (%) do nível de seriação da Educação Básica dos participantes da pesquisa.

Observamos que com as crianças mais velhas a distorção idade série é maior e se evidencia de forma gradativa. Percebemos que um dos fatores decisórios para efetivação deste dado estatístico é realmente a ausência efetiva de um currículo funcional adaptado. A Resolução do Conselho Nacional de Educação/ Câmara de Educação Básica (CNE/CEB), 2001 refere-se a flexibilização e adaptação de currículo em seu Art. 17:

Em consonância com os princípios da Educação Inclusiva, as escolas das redes regulares de educação Profissional, públicas e privadas, devem atender alunos que apresentem necessidades educacionais especiais, mediante a promoção das condições de acessibilidade, a capacitação de recursos humanos, a flexibilização e adaptação do currículo e o encaminhamento para o trabalho, contando, para tal, com a colaboração do setor responsável pela educação especial do respectivo sistema de ensino.

Dentre os entrevistados na pesquisa 100% moram com os pais e são alunos inclusos no ensino regular. No entanto, apenas 70% dos alunos que frequentam a sala de recursos em que foi realizada a pesquisa frequentam a referida escola, 30% são oriundos de outras escolas, as quais são desprovidas da sala de recursos multifuncionais e foram encaminhados para a sala de recursos através da secretaria municipal de educação.

Cerca de 70% dos alunos entrevistados frequentam a sala de recursos a mais de um ano e 30% a menos de um ano. 80 % das crianças ainda não são alfabetizadas e o restante de 20 % já se encontram alfabetizadas. Quanto a questão que versa sobre o domínio da coordenação motora grossa para utilização do mouse 100% dos alunos possuem. Bem como 100% apontou gostar de se utilizar do uso de jogos e da mídias interativas como instrumento mediador do aprendizado.

As maiores dificuldades no âmbito pedagógico que o aluno evidenciava antes da aplicabilidade do projeto foram assinaladas e divididas em: 70% para dificuldades de ordenamento sequencial da vida diária, sendo a maioria dos alunos com esta dificuldade tinham como deficiência o transtorno do espectro do autismo, 20% apresentavam dificuldade no reconhecimento de letras e sílabas e 10% apresentavam dificuldades no reconhecimento de palavras.

Principais dificuldades pedagógicas presentes em alunos com autismo	Principais dificuldades pedagógicas presentes em alunos com Síndrome de Down, Síndrome de Kabuki e Paralisia Cerebral Parcial
Dificuldade em sequenciar eventos de tempo	Dificuldade em reconhecimento de letras e sílabas
Dificuldades em sequenciar hábitos comuns da vida cotidiana	Dificuldade em reconhecimento de palavras
Dificuldades em ordenamento sequencial de atividades pedagógicas	Dificuldade em compreensão textual

Tabela 2. Principais dificuldades pedagógicas assinaladas no âmbito das deficiências apresentadas pelos alunos.

Após aplicação do projeto, questionados quanto a evolução das problemáticas elencadas os professores assinalaram que 60% dos alunos apontavam melhoria no reconhecimento sequencial da vida diária, 20 % apresentaram maior tempo útil de concentração nas atividades pedagógicas, houve um aumento de 10% de melhoria quanto a questão da psicomotricidade e 10% apresentaram maior facilidade no reconhecimento de identificação de cores primárias e secundárias.

Melhorias pedagógicas pós – Aplicabilidade do Projeto	U	%
Ordenamento sequencial da vida diária	9	60%
Maior tempo de concentração nas atividades pedagógicas	3	20%
Melhora na psicomotricidade	1	10%
Maior facilidade no reconhecimento de cores primarias e secundárias	1	10%

Tabela 3. Unidade Absoluta-quantitativa (U) e Valor Proporcional (%) assinalados pelos professores nas melhorias pedagógicas observadas pós- aplicabilidade do projeto.

Os softwares utilizados durante o projeto foram o Lina educa, desenvolvido pela Universidade Federal do Amazonas voltado para crianças autistas, dentro deste projeto foi aplicado com crianças com todas as especificidades de deficiência na abrangência da pesquisa. Este software foi utilizado principalmente pela problemática apontada quanto as questões relacionadas a dificuldade de ordenamento em habilidades simples da vida diária (AVDs). O Tux paint, editor de imagem do Linux disponível nos computadores da sala de informática que também é utilizada como telecentro pela comunidade escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Infere-se através do levantamento de estudos relacionados ao funcionamento das salas de recursos bem como o programa de ensino a ser

seguido a necessidade dentro da proposta das salas de recursos de individualizar as estratégias de ensino a ser definida para cada aluno dentro das especificidades de cada deficiência. O uso dos jogos e das mídias interativas estimulam os alunos com deficiência a estarem inclusos em um ambiente onde aprendam fatos, sejam estimulados nas suas dificuldades cognitivas, motoras, sociais e afetivas. Desenvolvendo sua autonomia.

O levantamento das principais dificuldades de aprendizagem em nível de acessibilidade das mídias e dos jogos por parte da clientela atendida, pelas salas de recursos, serviu de base para análise dos resultados dos alunos que apresentem deficiência intelectual visto que, grande parte dos alunos atendidos possuem variados graus de comprometimento cognitivo.

Espera-se como resultado desta pesquisa a possibilidade de poder usar a ludicidade e a criatividade como molas propulsoras do conhecimento através das mídias para o auxílio à retenção de conteúdos e habilidades dentro do contexto da sala de recursos facilitando o processo de aprender, aumentando a retenção do que foi ensinado, estimulando a criatividade, exercitando as funções cognitivas sensoriais e físicas, aumentando o grau de concentração e incentivando o lado imaginativo dessa clientela.

A educação Especial é, portanto, lugar de dinamicidade e atualização constantes no âmbito da busca por técnicas e instrumentos que venham cada vez mais agregar valor ao processo de ensino aprendizagem das crianças com necessidades educacionais especiais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, J. F. **Educação e informática**. São Paulo, Cortez, 2012.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação Sobre Necessidades Educativas Especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96** de 20 de dezembro de 1996. Disponível no site www.mec.gov.br Acessado no dia 25 de outubro de 2021.

BRASIL. **Decreto nº 6.571**, de 17 de setembro de 2008. Disponível em: <www.mec.gov.br>. Acesso no dia 25 de outubro de 2021. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva -PNEEPEI/2008**.

BRENELLI, R. P. **O Jogo como espaço para pensar**. São Paulo, Papirus, 1996.

FACCI, M. G. D. **Valorização ou esvaziamento do trabalho de professor? Um texto crítico- comparativo da teoria do professor reflexivo, do**

costrutivismo e da psicologia Vigotskiana. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

GIL, A. C. **Pesquisa Social.** São Paulo: Atlas., 2002.

LÁKATOS, Eva Maria; MARINA de Andrade Marconi. **Fundamentos de Metodologia Científica** 4ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MILL, D. **Educação a Distância e Trabalho Docente Virtual: Sobre Tecnologia Espaços Gêneros, Coletividade na Idade Mídia.** São Paulo: Paulos, 2006.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola.** Ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001.

VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento/** José Armando Valente, organizador. Campinas, SP: UNICAMP/NIED,1999.