

# **JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: PESSOAS COM DEFICIÊNCIA TAMBÉM GANHAM?**



Ana Clara Soares Pereira, Deborah Vieira Vilas Boas de Almeida,  
Luiza Sodré Salgado, Pedro Dias Pires

# OBJETIVOS DO TRABALHO



## O QUE

Abordar jogos educativos  
em sala de aula



## COMO

Revisão da literatura sobre  
o uso de jogos no contexto  
educacional



## PARA QUÊ

Discutir a importância e  
potencial do uso de jogos  
em sala de aula,  
principalmente visando a  
educação inclusiva

# ESQUEMA DE IDEIAS

CONSTRUTIVISMO DE PIAGET



JOGOS



FERRAMENTAS DE  
APRENDIZAGEM



EDUCAÇÃO INCLUSIVA



SEMELHANÇAS



DIFERENÇAS



**CONSTRUTIVISMO:** Teoria desenvolvida por Piaget na qual o estudante é sujeito principal na construção do seu conhecimento



**TECNOLOGIA - APRENDIZADO - INCLUSÃO**

# TECNOLOGIA

Os jogos favorecem o aprendizado por torná-lo mais leve e divertido, logo, mais efetivo.

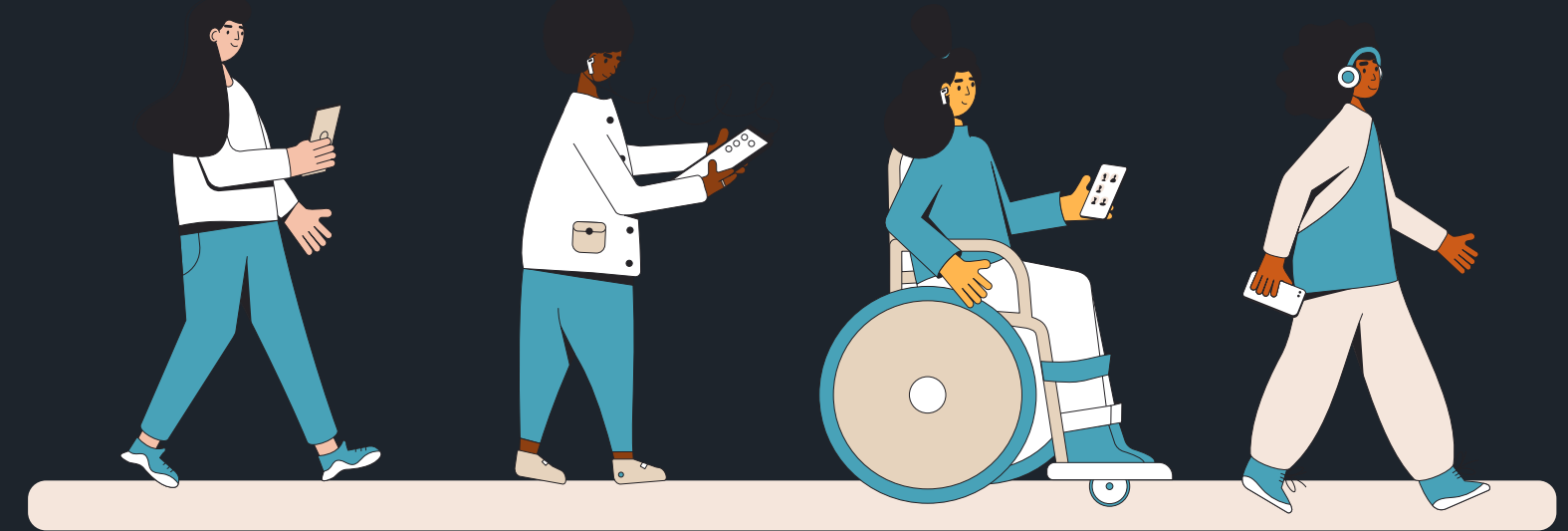
Grande aliada na aprendizagem, abrindo possibilidade para o ensino por meios de jogos e explorando recursos multimídia.



*Porém*

A introdução da tecnologia e, conseqüentemente, dos jogos digitais está defasada no Brasil, pois a grade curricular das escolas está direcionado para os vestibulares, deixando o desenvolvimento da criticidade e do conhecimento prático em segundo plano.

# APRENDIZADO E INCLUSÃO



*Educação Inclusiva*

definida por Glat como um novo modelo de escola no qual é possível o acesso e permanência de todos.

*Desafio*

adaptar o sistema de ensino regular às necessidades dos alunos com alguma deficiência sem isolá-los.



Jogos didáticos e brincadeiras melhoram a interação entre os alunos e ajudam a incluir estudantes com necessidades especiais no processo.

# CONCLUSÃO

- 1 Jogos educativos possuem enorme potencial tanto de aprendizado quanto de diminuição de barreiras entre pessoas com e sem deficiência.
- 2 Nosso atual sistema de ensino mantém-se distante da teoria construtivista, mantendo o estudante como apenas um receptor do conhecimento, e não sujeito ativo dessa construção.
- 3 Há necessidade da integração entre tecnologia, ensino e inclusão, uma vez que as três áreas se complementam.