

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

Professor → Mediador → Ferramentas de ensino → Jogos pedagógicos

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.