



Jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem: pessoas com deficiência também ganham?

Ana Clara Soares Pereira¹, Deborah Vieira Vilas Boas de Almeida², Luiza Sodré Salgado³, Pedro Dias Pires⁴

¹ Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Estatística do ICEx, anacsoaresp@ufmg.br

² Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Ciência da Computação, deborahvilasboas@ufmg.br

³ Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Estatística do ICEx, luiza-salgado@ufmg.br

⁴ Universidade Federal de Minas Gerais/Departamento de Ciência da Computação, pdp2019@ufmg.br

Resumo: Este trabalho vai investigar o impacto causado pela adoção de jogos didáticos, quanto à inclusão de pessoas com deficiência que, ainda, são excluídas em diversos espaços, apesar dos avanços tecnológicos, os quais podem tornar o acesso ao conhecimento mais universal. Piaget traz uma visão centrada no estudante como sujeito principal da construção do conhecimento; assim, é importante discutir o potencial de jogos apoiados por tecnologias para uma educação mais inclusiva, verificando semelhanças e diferenças pedagógicas existentes entre o ensino tradicional.

Palavras-chave: Jogos didáticos, pessoas com deficiência, ensino inclusivo, tecnologia para a educação.

1. Introdução

A teoria Construtivista, elaborada por Piaget de forma disruptiva, trouxe uma visão centrada no estudante como sujeito principal da construção do seu conhecimento: não mais se vê como eficiente a transmissão de conhecimento de forma vertical professor-aluno, mas sim o professor como um mediador, dando ferramentas que possibilitam ao aluno trilhar seu próprio caminho e, assim, consolidar seu aprendizado. Para além das salas de aula, os jogos estão presentes em nossas sociedades há milhares de anos e são importantes ferramentas de aprendizado, direcionando as crianças às práticas da vida adulta de forma lúdica. Somado a tudo isso, tivemos, nas últimas



décadas, um avanço exponencial da tecnologia, fazendo-se presente em todas as faixas etárias, enquanto o ensino segue o modelo tradicional. Os jogos podem ser grandes aliados ao processo de aprendizado, uma vez que tornam os estudantes protagonistas da construção do seu conhecimento, fazendo com que se dê de forma mais consolidada e permanente.

Uma vez que ainda hoje exclui-se pessoas com deficiência de diversos espaços, inclusive do aprendizado, e que a tecnologia tem tornado o acesso ao conhecimento cada dia mais universal e sem barreiras, deseja-se discutir o potencial do uso de ferramentas tecnológicas na educação, bem como quais as semelhanças e diferenças quanto ao ensino através deles em pessoas com e sem deficiência.

2. Discussão

Segundo Gee (2003), os jogos favorecem o processo de aprendizagem. Eles fazem parte do cotidiano das crianças e adolescentes e geralmente são vistos como uma forma de lazer. Dessa maneira, utilizá-los na educação é uma ótima forma de prender a atenção do aluno, tornando o aprendizado, além de mais leve e prazeroso, mais efetivo. As atividades lúdicas podem ser aplicadas em todas as áreas do conhecimento, desde que o educador faça uma análise completa e garanta que aquela ferramenta será efetiva.

A tecnologia esteve totalmente presente na infância de gerações, como afirma Prensky (2000). Apesar disso, a introdução da tecnologia no ensino de jovens e crianças se encontra muito defasada no Brasil. Os sistemas de educação e seleção para o Ensino Superior adotados no país são responsáveis diretos pelo atraso da introdução tecnológica no ensino, pois, com uma grade curricular pré estabelecida e interligada com a imensa maioria dos vestibulares, a ideia de desenvolvimento do intelecto e do conhecimento prático fica em segundo plano.



Como é afirmado no artigo de Haguener et. al. (2007, p. 6), "O computador e a internet ampliam a representação da realidade, abrindo possibilidades para um novo enfoque educacional baseado em jogos, permitindo a exploração de diversos recursos multimídia.", utilizar recursos tecnológicos é de indubitável importância na educação. Deste modo, fica clara a necessidade de adequar o processo de ensino para os dias atuais.

2.1 Desafios do uso de jogos para a educação inclusiva

Nesse contexto, é interessante analisar como o uso de jogos como ferramenta auxiliar ao aprendizado impacta no que diz respeito à inserção de alunos com necessidades especiais no processo da educação, analisando as oportunidades criadas e os desafios introduzidos com a sua utilização.

Inicialmente, porém, é necessário definir melhor o que exatamente é a educação inclusiva e quais são seus objetivos. Para (GLAT, 2007, p. 16):

A Educação Inclusiva significa um novo modelo de escola em que é possível o acesso e a permanência de todos os alunos, e onde os mecanismos de seleção e discriminação até então utilizados, são substituídos por procedimentos de identificação e remoção das barreiras para a aprendizagem. Para tornar-se inclusiva, a escola precisa formar seus professores e equipe de gestão, ver as formas de interação vigentes entre todos os segmentos que compõem a sociedade e que nela interferem.

Nesse sentido, o sistema de ensino regular deve adaptar-se às necessidades de cada aluno da melhor forma possível, de modo a reduzir as diferenças no processo de aprendizado. Essa necessidade de adaptação é bastante desafiadora, uma vez que não se deve segregar os alunos com necessidades especiais em um processo paralelo de aprendizado.

O processo de adaptação mencionado anteriormente pode ser auxiliado com a inserção de jogos didáticos e brincadeiras no processo pedagógico, especialmente quando estes são propriamente adaptados para uso por pessoas com alguma



deficiência. Isso se dá porque os jogos tendem a melhorar a interação entre os alunos (especialmente entre alunos com deficiência e os demais), e, segundo Souza, Cunha e Andrade (2019), também estimulam os estudantes a desafiar as concepções de suas limitações, além de transformar a imagem negativa do ato de conhecer. Além das deficiências físicas, sensoriais e mentais, os jogos ainda desempenham papel fundamental em auxiliar a absorção do conteúdo por alunos com dificuldades de aprendizado.

Por outro lado, um novo desafio surge no que diz respeito à adaptação dos jogos para uso por todos os alunos, independentemente de suas necessidades. Isto é: como garantir que pessoas com alguma deficiência física ou sensorial terão os mesmos benefícios que as demais durante o processo de aprendizagem com o uso de jogos? A resposta para essa pergunta está no desenvolvimento de jogos com acessibilidade, de modo a torná-los universais, isto é, capazes de serem usados pelo maior número de pessoas possível, independente das necessidades destas.

O desenvolvimento de jogos universais, por sua vez, é um grande desafio que, segundo Adriana G. Alves et. al. (2014), coautora do jogo “Dino”, para o ensino de potenciação a alunos do ensino fundamental, envolve diversos fatores e áreas do conhecimento, uma vez que o intuito não é desenvolver algo específico para crianças com alguma deficiência, mas, sim, fazer com que estas possam usufruir dos mesmos recursos que as demais.

3. Conclusão

Tendo em vista o exposto, entende-se que os jogos didáticos têm um potencial enorme no âmbito da educação, auxiliando no desenvolvimento de alunos das mais variadas idades e podendo preencher lacunas criadas por dificuldades acadêmicas ou deficiências intelectuais, além de ser um meio de estimular a interação entre eles e criar amizades, quebrando o paradigma do preconceito. Porém, ainda hoje a utilização de jogos nas salas de aula é limitada e escassa, mantendo-se o antigo



modelo de aprendizagem, que se provou diversas vezes falho e cansativo. Nesse sentido, uma ferramenta que poderia ajudar na capacitação de diversas pessoas mantém-se pouco utilizada. Percebe-se então que um sistema de ensino que deveria se adaptar a necessidade de cada estudante e evoluir para melhorar o processo permanece estático e os alunos, principalmente aqueles com mais dificuldades, ficam prejudicados, tendo que buscar uma solução fora do horário normalmente determinado para o estudo, o que nem sempre é possível.

De maneira geral, criar um ensino inclusivo é um processo trabalhoso e complicado, mas não é impossível e definitivamente necessário para garantir um país igualitário, conforme artigo 5º da Constituição (1988):

Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade. (BRASIL, 1988, Art. 5)

Nesse contexto, os jogos didáticos têm um papel fundamental para auxiliar na transformação do ensino do Brasil, mesmo que algumas mudanças tenham que ser feitas para que estes possam ser usados universalmente, independente da necessidade de cada indivíduo.

Referências

ALVES, Adriana Gomes. (2014). **Jogos digitais inclusivos**: "Com o Dino todos podem jogar". Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/278677834_Jogos_digitais_inclusivos_Com_o_Dino_todos_podem_jogar>. Acesso em: 28 jun. 2021.



BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e. **Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem**. Revista Educação Pública, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogosdidaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy**, New York: Palgrave Macmillan, 2003. Disponível em: <<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>> Acesso em: 10 jul. 2021.

GLAT, R. (Org.) **Educação Inclusiva: cultura e cotidiano escolar**. Rio de Janeiro:7 Letras, 2007.

HAGUENAUER, Cristina J. **Uso de Jogos na Educação Online: a Experiência do LATEC/UFRJ**. Revista EducaOnline, Rio de Janeiro, v. 1, nº 1, janeiro/abril de 2007. Disponível em: <<http://files.faculdadede.webnode.com.br/200000029-1bf3c1de7c/Uso%20de%20Jogos%20na%20Educa%20o%20Online%20-%20a%20Experi%20ncia%20do%20LATEC-UFRJ.pdf>> Acesso em: 20 jul. 2021.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. San Francisco: McGraw-Hill, 2000. Disponível em: <<https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2021.