

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA - UFSJ
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

VITÓRIA RÉGIS DE OLIVEIRA MACHADO

**CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS NA
EDUCAÇÃO INCLUSIVA**

SÃO JOÃO DEL REI / PÓLO: SABARÁ

MARÇO / 2019

VITÓRIA RÉGIS DE OLIVEIRA MACHADO

**CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS NA
EDUCAÇÃO INCLUSIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como exigência parcial para obtenção do Título de
Especialista em Mídias na Educação da
Universidade Federal de São João Del Rei.

Orientador: Prof. Eduardo Henrique de Matos Lima

SÃO JOÃO DEL REI / PÓLO: SABARÁ

MARÇO / 2019

VITÓRIA RÉGIS DE OLIVEIRA MACHADO

**CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS NA
EDUCAÇÃO INCLUSIVA**

Orientador: _____

Professor Dr. Eduardo Henrique de Matos Lima

Universidade Federal de São João Del Rei

Examinadora: _____

Professora Me. Marina Paula da Cunha Oliveira

Universidade Federal de São João Del Rei

São João Del Rei 30/03/2019

RESUMO

MACHADO, Vitória Régis de Oliveira Machado. **Contribuição dos Jogos Pedagógicos Digitais na Educação Inclusiva. 2019. 36 folhas.** Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de São João Del Rei.

O presente trabalho apresenta discussões sobre o uso e a contribuição dos jogos pedagógicos digitais no processo de ensino e aprendizagem de alunos com deficiência intelectual que estudam em turmas e escolas comuns. A real escola inclusiva deve buscar garantir uma educação de qualidade a todos os seus estudantes, respeitando as demandas, especificidades e diferenças de cada pessoa. É apresentado um jogo pedagógico digital trabalhado com um aluno com deficiência intelectual. Tem-se com esse jogo, o objetivo de facilitar o desenvolvimento de suas capacidades, auxiliar na construção de seu conhecimento e estimular o estudante a sentir-se parte integrante do processo de ensino e aprendizagem, observando assim as contribuições dos jogos pedagógicos virtuais na aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual.

PALAVRAS-CHAVE: Educação inclusiva. Mídias na Educação. Aprendizagem Significativa. Jogos Pedagógicos Digitais. Deficiência Intelectual. Desenvolvimento de Capacidades.

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO.....	5
2- OBJETIVOS.....	10
3- JUSTIFICATIVA.....	11
4- REVISÃO TEÓRICA.....	14
5- METODOLOGIA.....	20
6- CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
7- REFERÊNCIAS.....	26
8- ANEXOS.....	31

1- INTRODUÇÃO

“...cabe à Educação adequar-se aos educandos e não estes adequar-se àquela”

(AMARAL, 1998)

As instituições escolares públicas vêm recebendo com o passar dos anos um número cada vez maior de estudantes com diversas deficiências. É direito deste aluno frequentar a escola comum, além do atendimento especializado. A Constituição Federal, em seu artigo 208, assegura a matrícula de estudantes com necessidades educacionais na rede regular de ensino e a Resolução CNE/CEB nº 2, de 11 de setembro de 2001, que determina Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, afirma que “os sistemas de ensino devem matricular todos os alunos, cabendo às escolas organizarem-se para o atendimento aos educandos com necessidades educacionais especiais, assegurando as condições necessárias para uma educação de qualidade para todos”.

Sou pedagoga da Rede Municipal de Contagem e trabalho em escola inclusiva, atenta às demandas e especificidades dos estudantes, apresentem eles alguma deficiência ou não. A Prefeitura Municipal de Contagem, mais especificamente sua Secretaria de Educação, desde o ano de 2005, elegeu como um de seus fundamentos/objetivos, a educação inclusiva. Assim, nesta época foi criada a Diretoria de Inclusão Social. Essa Diretoria tinha como objetivo traçar meios que garantissem o acesso e a inclusão de estudantes com deficiência nas escolas comuns da Rede Municipal de Contagem. Antes disso, os estudantes com deficiência eram atendidos em uma escola especial municipal e pela APAE. Alguns outros atendimentos eram feitos em instituições particulares e uma filantrópica. Mas esses atendimentos eram fora da

cidade e pagos pelo poder público. Essas escolas e instituições não contemplavam toda a população com deficiência em idade escolar. A maioria estava sem nenhum atendimento. Essa realidade foi mudando a partir de investimentos em políticas públicas, no Estado, que contemplassem as pessoas com deficiência. Assim, em 2005, essas medidas em Contagem tiveram um investimento maior.

Várias ações foram produzidas a fim de explicar, discutir, apoiar, garantir e implementar a política dentro das escolas municipais. Assim, foram oferecidas várias formações (cursos, assessorias, palestras, seminários) aos professores, diretores, gestores, demais funcionários da escola e famílias.

Essas ações realizadas tomaram como base a legislação existente na época:

- A cartilha O Acesso de Alunos com Deficiência às escolas e classes comuns da Rede Regular da Procuradoria dos Direitos do Cidadão - Brasília - 2004.

- Convenção de Guatemala (1994), da qual o Brasil é signatário, que traz em seu artigo II “Esta Convenção tem por objetivo prevenir e eliminar todas as formas de discriminação contra as pessoas portadoras de deficiência e propiciar a sua plena integração à sociedade”.

- LDBEN: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - nº 9.394/96.

Essas iniciativas garantiram a matrícula dos estudantes com deficiência nas escolas comuns. Mas mais do que a entrada e a socialização, se fazia necessária a qualificação do atendimento ofertado aos estudantes com deficiência. Tudo isso visando a garantia a estes alunos das condições necessárias ao seu desenvolvimento. Outra meta era promover estratégias de inclusão dos estudantes com deficiência em todos os espaços sociais e não somente na escola.

Como estou na Rede Municipal desde o ano de 2003, vivenciei todo esse processo e participei de várias formações sobre a educação inclusiva. Foi muito bom, pois os cursos, palestras, seminários, rede de trocas auxiliaram minha prática

pedagógica, dando importante suporte no trabalho com os estudantes com deficiência, dentro da sala de aula comum.

Ao longo dos anos e troca de gestões, as formações continuadas sobre a educação inclusiva foram diminuindo, mas nosso trabalho com os estudantes com deficiência continua e a escola em que atuo procura sempre atendê-los da melhor forma possível. É importante ressaltar que as escolas da Rede Municipal de Contagem contam com o suporte de estagiários (de diversas áreas de graduação) que auxiliam o professor em turma com estudante com deficiência. Este programa é uma parceria da Prefeitura com algumas universidades e faculdades. O estagiário auxilia o professor com a turma, para que este possa destinar uma atenção maior ao estudante com deficiência e também acompanha o desenvolvimento do mesmo. Este projeto já existe há bastante tempo na Rede e é de grande importância, pois é um suporte ao trabalho pedagógico da educação inclusiva. Seguimos firmes com a visão de que não basta receber e matricular, é necessário promover ambiente de aprendizagem e desenvolvimento para todos os estudantes.

Antes de aprofundar na temática do trabalho, faz-se necessário transcorrer um pouco sobre o que vem a ser a deficiência. Segundo o Artigo I da Convenção Interamericana para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Pessoas Portadoras de Deficiência, promulgado pelo Decreto nº 3.956, de 8 de outubro de 2001, “O termo deficiência” significa uma restrição física, mental ou sensorial, de natureza permanente ou transitória, que limita a capacidade de exercer uma ou mais atividades essenciais da vida diária, causada ou agravada pelo ambiente econômico e social”.

Em se tratando da deficiência intelectual, que é o foco desse trabalho, Cristina e Polo (2015), ressaltam que “De acordo com a American Association of Mental Retardation (AAMR) (2006), a deficiência intelectual (DI) corresponde a um funcionamento intelectual significativamente abaixo da média e é caracterizada por uma inadequação da conduta adaptativa e pode se manifestar até os dezoito anos de idade”

De acordo com estudo da Revista Nova Escola (2011) estudantes com deficiência intelectual podem demonstrar dificuldades para compreender conceitos abstratos, criar relações sociais, argumentar, entender e seguir normas e até mesmo desenvolver atividades do dia a dia. O primeiro passo para o trabalho com estes alunos é identificar suas necessidades e habilidades. Diante disso, é necessário que a escola planeje estratégias diferenciadas de explicação de determinado conteúdo em sala de aula para facilitar a compreensão e aprendizagem do estudante, por exemplo, relacionando um conteúdo com situações do cotidiano e exemplificando de forma concreta as ideias trabalhadas. Flexibilizar o tempo da realização da atividade e adaptá-la às capacidades do estudante também são maneiras interessantes de realização da mesma.

Segundo Mittler (2003), a inclusão necessita de uma reorganização do ambiente escolar, visando garantir o acesso e a participação de todos os estudantes nas possibilidades ofertadas. Assim, no que diz respeito aos alunos com deficiência, de acordo com Stainback (1999, p.25), “a questão está em oferecer a esses alunos os serviços de que necessitam, mas em ambientes integrados, e em proporcionar aos professores atualização de suas habilidades”.

O curso Mídias na Educação aumentou meu conhecimento, mostrando a gama de recursos à disposição para a melhoria do trabalho pedagógico: jogos, softwares, internet, ambientes virtuais, vídeo, áudio digital, dentre outros. Estes recursos visam uma aprendizagem mais significativa para toda a turma. Fazer uso da tecnologia na prática pedagógica cotidiana, principalmente em relação aos estudantes com deficiência, é possibilitar a este aluno a participação e atuação positiva no desenvolvimento das atividades e na construção significativa de seu próprio conhecimento. Assim, é fundamental discutir e traçar estratégias e ações que ajudem a efetivar a inclusão real destes alunos. Não apenas nas escolas, mas em todos os espaços sociais.

É direito de todo e qualquer estudante receber educação de qualidade¹. É direito do estudante com deficiência cursar o ensino comum, além de receber atendimento educacional especializado².

A deficiência, não pode ser motivo para excluir, negar direitos e espaços sociais e discriminar. O respeito à diferença deve ser vivido em todos os âmbitos da sociedade. A deficiência, portanto, não pode vir à frente da pessoa, de seus direitos e habilidades.

Uma pessoa com deficiência intelectual, por exemplo, é antes de tudo um ser humano com capacidades, e não a deficiência em si. No âmbito escolar, a verdadeira inclusão também deve ser observada. Além de garantir a matrícula e a socialização dos alunos com deficiência dentro das escolas, algo mais se faz necessário: o acesso e a construção significativa do conhecimento³.

Diante dessa realidade e aproveitando as tecnologias que estão à nossa disposição, acredito em uma proposta que apresente aos docentes as possibilidades que essas mídias podem oferecer no âmbito educacional. Este projeto dará ênfase ao trabalho com jogos pedagógicos digitais direcionando este instrumento para o trabalho pedagógico com os estudantes com deficiência, especificamente deficiência intelectual, juntamente com seus demais colegas de classe.

¹ Constituição da República Federativa do Brasil, Art.205; Plano Nacional de Educação - PNE, Lei nº 10.172/2001; Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional - Lei nº 9.394/96, Art. 59

² AEE – Diretrizes segundo a Secretaria de Educação Especial do MEC: “O atendimento educacional especializado - AEE tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas” (Decreto nº 6.571, de 18 de setembro de 2008).

³ - PORTARIA Nº 1.793, DE DEZEMBRO DE 1994 – Dispõe sobre a necessidade de complementar os currículos de formação de docentes e outros profissionais que interagem com portadores de necessidades especiais e dá outras providências.

- DECRETO Nº 3.298, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1999 – Regulamenta a Lei no 7.853, de 24 de outubro de 1999, dispõe sobre a Política Nacional para a integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção, e dá outras providências.

- LEI Nº 9.394 – LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996 – Dispõe sobre o atendimento aos educandos com deficiência na própria rede pública regular de ensino.

- DECLARAÇÃO DE SALAMANCA – Salamanca – Espanha – 1994 – Dispõe sobre princípios, políticas e práticas na área das Necessidades Educativas Especiais, consolidando a educação inclusiva.

2- OBJETIVOS

- Objetivo geral:

Avaliar possíveis contribuições do jogo pedagógico digital “Ditado” na educação inclusiva e no processo de aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual.

- Objetivos específicos:

- Identificar recursos tecnológicos, mais especificamente jogos pedagógicos virtuais, que podem ser usados na escola comum no processo de ensino/aprendizagem com estudantes com deficiência intelectual;
- Descrever como essa mídia pode estimular o desenvolvimento da concentração, memorização e atenção dos estudantes com deficiência;
- Descrever as contribuições que os jogos pedagógicos virtuais podem oferecer ao desenvolvimento das capacidades destes estudantes;

3- JUSTIFICATIVA

As mídias podem ser utilizadas na prática pedagógica para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual em classes comuns, juntamente com seus demais colegas, possibilitando mais oportunidades de crescimento e desenvolvimento cognitivo. Segundo Contri e Kroll “As tecnologias, quando bem utilizadas, podem dinamizar e facilitar o desenvolvimento de qualquer aluno (...). No caso de alunos portadores de necessidades especiais, as tecnologias podem ser uma grande parceria no processo de inclusão” (2011, p. 10).

Sua utilização no trabalho pedagógico auxilia o desenvolvimento cognitivo, estimula o aprendizado, o levantamento de hipóteses, o raciocínio lógico e enriquece as atividades de criação, entre outros fatores que compõem o desenvolvimento mental do ser humano. No livro “As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas”, Giroto, Poker e Omote (2012) nos apresentam um conjunto de tecnologias de informação e comunicação que, somadas à prática do professor, poderão aumentar seu potencial de ensino para com os estudantes que necessitam de outro meio para ter um melhor acesso ao conhecimento.

As tecnologias da informação e comunicação (TIC) apresentam-se como promissoras para a implementação e consolidação de um sistema educacional inclusivo, pelas suas possibilidades inesgotáveis de construção de recursos que facilitam o acesso às informações, conteúdos curriculares e conhecimentos em geral, por parte de toda a diversidade de pessoas dentre elas as que apresentam necessidades especiais (GIROTO; POKER; OMOTE, 2012, p.7)

Também de acordo com os autores, as tecnologias da informação e comunicação podem ser incorporadas no processo de ensino e aprendizagem como recursos didáticos, propiciando o processo de ensino; como instrumentos diferenciados

de avaliação do estudante e como instrumento de aprendizagem, pois o aluno pode, além de obter informações, criar, relacionar, se expressar, enfim, aprender.

As mídias oferecem, assim, grandes contribuições no processo de ensino e aprendizagem para a educação inclusiva, que visa uma aprendizagem significativa e de qualidade para todos. Dentre esses variados recursos tecnológicos temos os jogos pedagógicos digitais, que são o foco do trabalho em questão.

Com os jogos digitais, as aulas tornam-se mais interativas, participativas e dinâmicas. De acordo com Pereira (2013, p. 21) “O jogo implica que haja esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre “jogadores”. Ainda segundo a autora, “o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando de um conjunto de ações lúdicas para a aquisição de informações” (p. 22).

Têm o objetivo de favorecer uma aprendizagem mais produtiva, com diversão. Assim, o conhecimento pode ser mais significativo e interessante para os estudantes. O ambiente de aprendizagem fica ainda mais atrativo e estratégias para solução de problemas e questões são criadas. Os jogos propiciam aos estudantes desenvolver habilidades como concentração e raciocínio e também uma maior independência, o que está ligado diretamente a uma melhor qualidade de vida e participação social. Essa abordagem é trazida por Mafra (em “O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual”):

Educar através do lúdico contribui e influencia na formação da criança e do adolescente com deficiência intelectual, favorecendo um crescimento sadio, pois possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento; promovendo ainda, a integração e a inclusão social. Desse modo a criança deficiente intelectual, com a ajuda do brinquedo, terá a possibilidade de relacionar-se melhor com a sociedade na qual ela convive, já que o brinquedo busca o desenvolvimento cognitivo e oportunidades de crescimento e amadurecimento. Também através do jogo comprova-se a importância dos intercâmbios afetivos e interpessoais das crianças entre elas mesmas ou com os adultos (pais e professores). (MAFRA, 2008, p.15-16)

Ainda segundo Mafra, o jogo seria uma preparação para a fase adulta da pessoa. Como a criança aprende através da brincadeira, e cada ação sua transforma-se em estímulos e conquistas, suas capacidades e habilidades são desenvolvidas.

Assim, o trabalho com jogos pedagógicos digitais tende a contribuir bastante com a construção do conhecimento de todos os estudantes especificamente, neste caso, estudantes com deficiência intelectual, já que auxiliam na construção e desenvolvimento de várias habilidades, como já dito anteriormente, com base em Contri e Kroll (2011). Possibilitam o desenvolvimento da atenção, memorização, concentração, raciocínio lógico, reflexão, percepção, memória e outras habilidades importantes na construção e elaboração do conhecimento pelo estudante, refletindo em vários contextos, social, familiar e escolar. Melhorar a sua percepção de si mesmo, como sujeito da interação com as demais pessoas, com o espaço onde vive. Limitar a participação do estudante com deficiência apenas para socialização seria se eximir da responsabilidade com a inclusão de fato, como abordado por Soares (2015, p.231) “A presença do estudante com deficiência por si só não garante o conhecimento sobre como lidar com suas especificidades, porém se abrir ao contato com esse estudante pode favorecer a busca por esse conhecimento”.

É fundamental pensar em instrumentos que auxiliem a prática pedagógica no sentido de promover e garantir a equiparação de oportunidades e a acessibilidade aos direitos, mais especificamente, à aprendizagem de todos os estudantes.

4- REVISÃO TEÓRICA

O trabalho desenvolvido procura abordar conceitos e aspectos relacionados aos jogos pedagógicos digitais, a educação inclusiva e a deficiência intelectual, promovendo uma interlocução dos três assuntos no processo de ensino e aprendizagem, considerando estudos apresentados principalmente pelos autores citados e comentados abaixo:

Jogos educativos oportunizam um aproveitamento pedagógico enriquecedor, permitem que o estudante aprenda fazendo, vivenciando uma interação real com o conteúdo didático. Possibilitam ao aluno realizar simulações, indo além da teoria vista em sala de aula. Além de tudo isso, o trabalho com jogos pedagógicos virtuais estimula a concentração e o interesse dos estudantes, como abordam Bigui e Colombo (2017) em sua publicação “A Melhoria cognitiva de Alunos Deficientes Intelectuais com o Uso de Jogos Digitais”.

(...) os jogos digitais proporcionam um maior interesse nos Deficientes Intelectuais, pois conseguem se manter concentrados por mais tempo na realização da atividade que o jogo propõe, ou seja, maior dificuldade enfrentada na aprendizagem do Deficiente Intelectual. (BIQUI; COLOMBO, 2017, p.1)

Ainda de acordo com Bigui e Colombo (2017), os jogos digitais auxiliam em uma fixação maior do que foi aprendido, potencializam a socialização e aceleram o desenvolvimento dos processos cognitivos. Tais autores defendem que os jogos digitais promovem a memorização e o raciocínio dos estudantes com deficiência intelectual. Favorecem a concentração por mais tempo, sendo essa uma dificuldade desses estudantes. Tais jogos podem auxiliar também na coordenação motora e no entrosamento do estudante/socialização do estudante. Ao passo que vai evoluindo na execução do jogo, o aluno apresenta motivação no desenvolvimento das habilidades trabalhadas/construídas. Bigui e Colombo ressaltam também que “é possível definir

jogos digitais como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades” (2017, p.3).

“Falar em necessidades educacionais especiais (...) deixa de ser pensar nas necessidades específicas dos alunos e passa a significar o que a escola pode fazer para dar resposta às suas necessidades (...)” Ministério da Educação/ Secretaria de Educação Especial (2006).

Segundo Alves et al (2014), no artigo “Jogos digitais inclusivos: com o Dino todos podem jogar”, os jogos (desenvolvidos ou não para tal finalidade) apresentam-se como importante ferramenta, recurso na construção do conhecimento. O estímulo à criança, ao estudante vem permeado de ludicidade, de desafios, no seu processo de aprendizagem. Estimula-se, assim, a construção do conhecimento de forma lúdica e desafiadora. Segundo os autores “A articulação dessas três dimensões – racionalidade, ludicidade e acessibilidade – no processo de aprendizagem, no entanto, não é tarefa fácil e depende também da articulação do conhecimento e das competências de diferentes áreas profissionais” (2014, p. 205).

A igualdade real assume que as pessoas são diferentes, têm necessidades diversas e o cumprimento da lei exige que a elas sejam garantidas as condições apropriadas de atendimento às peculiaridades individuais, de forma que todos possam usufruir as oportunidades existentes, nas condições exigidas. Desse modo, pensar em jogos inclusivos requer pensar no conceito de discriminação positiva que leva em conta as diferenças na busca pela igualdade de acesso aos bens simbólicos produzidos pela humanidade. (Alves et al, 2014, p. 205)

A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência) - LEI Nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015, que entrou em vigor em 2016, traz no Capítulo I - Disposições Gerais, Art 3º que: Para fins de aplicação desta Lei, consideram-se:

I - acessibilidade: possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias, bem como de outros serviços e instalações abertos ao público, de uso público ou privados de uso coletivo, tanto na zona urbana como na rural, por pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida;

II - desenho universal: concepção de produtos, ambientes, programas e serviços a serem usados por todas as pessoas, sem necessidade de adaptação ou de projeto específico, incluindo os recursos de tecnologia assistiva;

III - tecnologia assistiva ou ajuda técnica: produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

Esta mesma lei, no Capítulo IV - Do Direito à Educação traz:

Art. 27. A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.

Parágrafo único. É dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar educação de qualidade à pessoa com deficiência, colocando-a a salvo de toda forma de violência, negligência e discriminação.

Art. 28. Incumbe ao poder público assegurar, criar, desenvolver, implementar, incentivar, acompanhar e avaliar:

I - sistema educacional inclusivo em todos os níveis e modalidades, bem como o aprendizado ao longo de toda a vida;

II - aprimoramento dos sistemas educacionais, visando a garantir condições de acesso, permanência, participação e aprendizagem, por meio da oferta de serviços e de recursos de acessibilidade que eliminem as barreiras e promovam a inclusão plena;

VI - pesquisas voltadas para o desenvolvimento de novos métodos e técnicas pedagógicas, de materiais didáticos, de equipamentos e de recursos de tecnologia assistiva;

VII - planejamento de estudo de caso, de elaboração de plano de atendimento educacional especializado, de organização de recursos e serviços de acessibilidade e de disponibilização e usabilidade pedagógica de recursos de tecnologia assistiva;

XV - acesso da pessoa com deficiência, em igualdade de condições, a jogos e a atividades recreativas, esportivas e de lazer, no sistema escolar;

XVI - acessibilidade para todos os estudantes, trabalhadores da educação e demais integrantes da comunidade escolar às edificações, aos ambientes e às atividades concernentes a todas as modalidades, etapas e níveis de ensino.

Peter Mittler (2003, p.235), fala que “a exclusão formal de alunos das escolas é apenas uma forma de exclusão. Outras formas estão refletidas nas políticas em que as crianças são separadas umas das outras com base em seu sucesso ou fracasso”. O autor ressalta ainda que a partir das demandas o ambiente escolar se reorganize de forma a assegurar a entrada e a permanência de todos os estudantes dentro das possibilidades que são ofertadas, pois

A inclusão não diz respeito a colocar as crianças nas escolas regulares, mas a mudar as escolas para torná-las mais responsivas às necessidades de todas as crianças; diz respeito a ajudar todos os professores a aceitarem a responsabilidade quanto à aprendizagem de todas as crianças nas suas escolas e prepará-los para ensinarem aquelas crianças que estão atual e correntemente excluídas das escolas por qualquer razão (MITTLER, 2003, p.16)

Ainda de acordo com Mittler, (2003, p.182) “Dúvidas e reservas são compreensíveis porque alcançar a prática inclusiva, com certeza, não acontece sem o enfrentamento de dificuldades.” Há, portanto, segundo o autor, que se pensar uma educação para a cidadania global, livre de preconceitos, que valorize as diferenças, a singularidade do ser humano. É importante destacar que uma formação acadêmica e cidadã depende da união e atenção de todos os envolvidos no contexto de vida do estudante: família, professores e colegas.

Giroto, Poker e Omote (2012) discutem que as tecnologias de informação e comunicação ampliam a gama de recursos que podem ser utilizados em sala de aula, potencializando a prática pedagógica do professor e também a aprendizagem do estudante, à medida que “estabelecem um diálogo favorável para avanços educacionais, pois representam elementos catalisadores de mudanças na escola. Ao mesmo tempo, discutem a questão da importância do conhecimento e da identificação do professor com as TICs, já que essas são uma “linguagem” diferente daquela com a qual o corpo docente está acostumado a trabalhar. Não é exagero dizer que o uso efetivo das mídias ainda é uma realidade um pouco distante. Por isso é tão importante atentar para a formação dos professores “(...) para que haja uma mudança no uso das TIC em contextos escolares principalmente inclusivos, para um aprendizado condizente aos novos tempos” (p. 123).

Mafra (2008) discute que o lúdico auxilia na formação das crianças, estimulando seu amadurecimento e estimulando seu relacionamento e participação/inclusão na sociedade em que vive. Dessa forma, potencializa-se o crescimento tanto social, quanto emocional, a partir de uma situação desafiadora, que desperta interesse e vivacidade no estudante, fazendo da aprendizagem um processo mais natural. Ao brincar/jogar, o aluno está também construindo conhecimento.

Soares (2015) em seu trabalho sobre Currículo escolar e inclusão de estudantes com deficiência, traz o pensamento que para a inclusão de estudantes com deficiência, não basta apenas conviver, socializar.

Diante do contexto atual, é fundamental pensar o processo ensino e aprendizagem dos estudantes com deficiência intelectual dentro das escolas, visando um acompanhamento onde eles possam ser atendidos em suas demandas, oportunizando aos mesmos as condições de avançar diante de sua realidade. Para tanto, o respeito às diferenças deve ser garantido nas ações cotidianas no ambiente escolar, proporcionando aos alunos condições de permanência e atendimento qualificado a todos os estudantes.

5- METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, um estudo de caso realizado na própria escola de atuação da pesquisadora. Os procedimentos e estratégias adotadas no desenvolvimento do estudo foram os seguintes:

- a) pesquisa bibliográfica: seleção de estudos e autores com referências específicas sobre as temáticas.
- b) pesquisa experimental: estudo de caso aplicando um jogo pedagógico virtual a um estudante com deficiência intelectual.
- c) pesquisa descritiva: análise documental, entrevista e aplicação de questionário ao estagiário que acompanhou o estudante em sala de aula, após o mesmo ter executado o jogo.
- d) Outros recursos: Internet.

5.1- O JOGO UTILIZADO

O jogo pedagógico selecionado foi o “**Ditado**”, disponível no site: <http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado>. Este jogo foi aplicado a um estudante do 7º ano (12 anos de idade) com deficiência intelectual e dificuldade de memorização, leitura e escrita.

Este jogo foi selecionado devido ao fato do mesmo despertar o interesse do estudante à medida que permite que este desenvolva habilidades de forma mais dinâmica. A forma como o jogo é apresentado, seus sons e imagens, favorece uma construção lúdica do conhecimento, deixando os processos da leitura e da escrita mais prazerosos.

Na primeira parte do jogo o estudante, após ver a imagem do objeto e escutar o som da palavra, deve escrever seu nome. Caso escreva errado, tem outras chances

para acertar. Há um tempo sendo marcado. A cada acerto ou erro há um incentivo para ir à próxima palavra, ou tentar novamente. Na segunda parte do jogo, o estudante tem um caça-palavras (com as escritas), para fixar o conhecimento.

Com o jogo “Ditado”, do site Escola Games, o estudante pode aprimorar a memorização das palavras; aperfeiçoar a escuta, a leitura e a escrita; trabalhar a ortografia correta.

Segundo Gomes “Os processos de aprendizagem da leitura e da escrita por alunos com deficiência intelectual são semelhantes aos daqueles considerados normais sob muitos aspectos” (2007, p. 47). Estes aspectos englobam o letramento, as expectativas da aprendizagem e as interações escolares. Os jogos pedagógicos digitais oportunizam essa construção do conhecimento e o desenvolvimento das habilidades próprias, no caso, à leitura e escrita.

5.2- ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO

1. Expliquei para a estagiária que acompanha o estudante em sala de aula sobre o curso Mídias na Educação e os objetivos do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Na rede de ensino em que atuo, como parte do programa de educação inclusiva da mesma, há uma parceria com instituições de Ensino Superior. Graduandos de variados cursos realizam estágio remunerado em escolas que possuem estudantes com deficiência. Os estagiários auxiliam os professores em sala de aula no processo de ensino/aprendizagem dos estudantes com deficiência. Essa parceria é fundamental, pois possibilita uma atenção mais adequada ao estudante, em meio à sua turma (que é heterogênea, e assim já apresenta demandas variadas).

2. Apresentei o jogo à estagiária, para que pudesse se familiarizar com tal jogo. A estagiária já acompanha o desenvolvimento do estudante em questão há 1 ano. Consegue identificar, junto com os professores, as dificuldades, demandas e avanços do mesmo. Isto é muito importante, já que conhecendo bem as especificidades dos

educando, professores e estagiários trabalham juntos detectando dificuldades, planejando ações educativas e contabilizando progressos.

3. Solicitei que, após a aplicação do jogo com o estudante, o questionário fosse respondido.

A estagiária explicou o jogo “Ditado” ao estudante e observou a desenvoltura do mesmo durante a realização do jogo. Ao término da atividade, a estagiária respondeu o questionário, com base em suas observação e percepção da postura do estudante diante do desafio.

O questionário aplicado procurou identificar se o jogo selecionado foi de fácil compreensão para o estudante e se o mesmo ficou interessado por meio do seu visual, o que é fundamental para atrair e manter a atenção do aluno. Como o foco do trabalho com o jogo é desenvolver a leitura e a escrita, o questionário também avaliou se a proposta do mesmo proporcionou avanços nessas habilidades. Lidar com a questão do erro também requer atenção e cuidado, já que o mesmo deve ser entendido como estímulo ao avanço, e não como ponto final. Para Eleonora Maria Diniz da Silva Professora, (psicóloga, especialista em Psicopedagogia e Avaliação), em seu trabalho “A Virtude do Erro: uma visão construtiva da avaliação (2008, p. 102), “(...) o erro revela, para aquele que aprende, a inadequação de seus esquemas e evidencia a necessidade da construção de outros e/ou a reformulação daqueles previamente existentes. Esse enfoque leva alunos e também professores a serem sujeitos de seus próprios processos de reconstrução do conhecimento”.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A área da Educação exige que seus profissionais busquem de forma contínua, atualizações, um estudo da sociedade, para assim conseguir acompanhar de forma mais efetiva as mudanças, adequando e melhorando a prática pedagógica.

Na verdade, conviver com a diversidade na escola exige do professor novos posicionamentos, não só no plano pedagógico, mas, igualmente, no ético. Eis o grande desafio para um projeto possível de inclusão numa escola que tem ainda enormes tarefas a cumprir para atender à sua missão de ensinar com qualidade a todos” (SOARES, 2015, p. 231)

Como pedagoga, busquei constantemente, em meu exercício profissional, participar de cursos com temas relevantes para meu trabalho na escola (assessorando estudantes e professores), assistir palestras sobre a educação nos tempos atuais, promover reunião com professores para planejar o trabalho, analisar o desenvolvimento dos educandos, elaborar projetos e traçar ações em prol da aprendizagem, ouvir e conversar com os alunos, atenta às suas opiniões e demandas, além de leituras e pesquisas constantes.

A introdução das mídias na escola abriu um novo horizonte com possibilidades diferenciadas de trabalho com os estudantes. O curso Mídias na Educação apresentou e ofereceu recursos para um envolvimento mais efetivo nessa sociedade tecnológica, possibilitando conhecer e trabalhar diversos recursos, trazendo-os para minha prática pedagógica. O conhecimento construído neste curso está refletindo no meu trabalho, sendo incorporado ao dia a dia da escola e dos estudantes, que vislumbram novas e diferentes possibilidades de estudar e aprender.

Sabe-se que muitas escolas ainda estão em processo de introdução e adaptação das mídias e sua utilização efetiva se dará realmente de forma gradual, mas estar aberto a inovações e mudanças já é um primeiro e grande passo.

Em relação ao tema deste trabalho, ressalta-se que os conhecimentos sobre os recursos que as mídias oferecem, construídos ao longo do curso, contribuíram muito no aprimoramento do trabalho com os estudantes com deficiência. Estes alunos necessitam de uma atenção adequada e o uso das mídias favorece uma prática pedagógica diferenciada e mais estimulante para esses alunos. Sendo mais específica, a utilização de jogos digitais propicia a interatividade do estudante com deficiência com a construção de seu próprio conhecimento, tornando assim, a aprendizagem mais significativa.

O estudo de caso realizado através do trabalho com um jogo digital possibilitou comprovar como essa mídia é interessante e significativa para o processo de ensino e aprendizagem. Como já abordado por Biqui e Colombo (2017), o jogo digital desperta emoções variadas no estudante, desperta seu interesse e curiosidade, e abre um campo novo de descobertas e aprendizagem.

O jogo “Ditado”, selecionado e aplicado ao estudante com deficiência propiciou diversos progressos no desenvolvimento e aprendizagem do aluno: estimulou sua atenção, favoreceu a concentração e a memória, incentivou a prática da leitura, propiciou a compreensão e o entendimento das palavras, desenvolveu a espontaneidade, estimulando inclusive a coordenação motora no uso do mouse.

Os resultados desse estudo de caso indicam que estudantes com deficiência intelectual são capazes de se apropriar, através da mediação pedagógica, não somente dos conhecimentos relativos à aprendizagem, mas também das estratégias utilizadas pelo mediador (professor ou estagiário). Ainda de acordo com Biqui e Colombo (2017) a aprendizagem é mais significativa e eficiente quando resulta na combinação de estratégias diversificadas, como por exemplo, o jogo pedagógico digital, orientadas de acordo com as demandas, dificuldades e potencialidades do estudante com deficiência.

O questionário aplicado vem respaldar essas colocações, já que a postura adotada pelo estudante durante a realização do jogo, observada pela estagiária e expressa no questionário, reforça a constatação de que o jogo digital abre um campo

novo e maior de visão e aprendizagem para o estudante, contribuindo assim, para uma educação de qualidade e, de fato, inclusiva.

7- REFERÊNCIAS

ALVES, Adriana Gomes; HOSTINS, Regina Célia Linhares; SANTOS, Marco Aurélio; FRISONI, Bianka Cappucci; CIPRIANI, Maicon; BIANCHINI, Patrícia; MOREIRA, Gabriel Ferrão. Jogos digitais inclusivos: "Com o Dino todos podem jogar". Balneário Camboriú. 2014. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/acotb/article/viewFile/5321/2782>> Acesso em 02 fev.2019.

AMARAL, Lígia Assumpção. Sobre crocodilos e avestruzes: falando de diferenças físicas, preconceitos e sua superação. In: AQUINO, Julio Groppa. Coordenação de. *Diferenças e preconceitos na escola: alternativas teóricas e práticas*. São Paulo: Summus, 1998.

BERSCH, Rita e SCHIRMER, Carolina. *Tecnologia Assistiva no Processo Educacional*. IN.: Ensaio Pedagógico: Construindo Escolas Inclusivas. Brasília: MEC/SEE SP, 2005.

BIGUI, Cristiane Zucoloto; COLOMBO, Cristiano da Silva. A Melhoria Cognitiva de Alunos Deficientes Intelectuais com o uso de Jogos Digitais. In: Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online. Junho. 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/12167> Acesso em 31 jan.2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 1.793, de dezembro de 1994. Disponível em: < Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/port1793.pdf>> Acesso em 31 jan.2019. > Acesso em 13 dez.2018.

_____. Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais. Brasília: UNESCO, 1994.

_____. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

_____. Decreto Nº 3.298, de 20 de dezembro de 1999. Regulamenta a Lei nº 7.853, de 24 de outubro de 1989, dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção, e dá outras providências.

_____. Decreto Nº 3.956, de 8 de outubro de 2001. Promulga a Convenção Interamericana para a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra as Pessoas Portadoras de Deficiência. Guatemala: 2001.

_____. Conselho Nacional da Educação / Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB nº 2, de 11 de setembro de 2001. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf> > Acesso em: 02 abr.2018.

_____. Constituição da República Federativa do Brasil, Art.205; Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/superior/legisla_superior_const.pdf > Acesso em: 13 dez.2018.

_____. Constituição da República Federativa do Brasil, Art.208; Disponível em: < http://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_04.06.1998/art_208_.asp > Acesso em: 02 abr.2019.

_____. Câmara dos Deputados. Plano Nacional de Educação - PNE, Lei nº 10.172, de 09 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Disponível em: < <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2001/lei-10172-9-janeiro-2001-359024-norma-actualizada-pl.html> > Acesso em: 13 dez.2018.

_____. Decreto Nº 6571, de 18 de setembro de 2008. Dispõe sobre o atendimento educacional especializado. Revogado pelo Decreto 7611, de 17 de novembro de 2011. Dispõe sobre a educação especial, o atendimento educacional especializado e dá outras providências. Disponível em < http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf_legislacao/superior/legisla_superior_const.pdf > e < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Decreto/D7611.htm > Acesso em: 17 dez.2018.>

_____. O Acesso de Alunos com Deficiência às Escolas e Classes Comuns da Rede Regular / Ministério Público Federal: Fundação Procurador Pedro Jorge de Melo e Silva (organizadores) / 2ª ed. rev. e atualiz. Brasília: Procuradoria Federal dos Direitos do Cidadão, 2004.

_____. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Especial. Saberes e práticas da inclusão: recomendações para a construção de escolas inclusivas. (2.ed.) /coordenação geral SEESP/MEC. – 2006. 96p. (Série: Saberes e práticas da inclusão).

_____. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 12 dez. 2012. Disponível em: < <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/reso466.pdf>> Acesso em: 22 fev.2019.

_____. LEI Nº 13.146, DE 6 DE JULHO DE 2015 - Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

CONTTRI, Sylvania Maria; KROLL, Josiane. A Utilização das Mídias na Educação para a Inclusão de Pessoas Portadoras de Necessidades Especiais. 2001. Disponível em < https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1428/Contrri_Sylvania_Maria.pdf?sequence=1> Acesso em 08 abr.2019.

CRISTINA, Juliana Silva; POLO, Maria Clara Elias. Jogos e Brincadeiras com Deficientes Intelectuais. EDUCERE. XII Congresso Nacional de Educação. PUCPR. 2015. Disponível em < http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/18946_10042.pdf> Acesso em 31 jan.2019.

Escola Games - Ditado - Disponível em:
<<http://www.escolagames.com.br/jogos/ditado>> Acesso em: 19 nov. 2018.

GIROTO, Cláudia Regina Mosca; POKER, Rosimar Bortoloni; OMOTE, Sadao. Educação Especial, formação de professores e o uso das tecnologias de informação e comunicação: a construção de práticas pedagógicas inclusivas. In: ____ (org.). As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. Disponível em: <http://www.marilia.unesp.br/Home/Publicacoes/as-tecnologias-nas-praticas_e-book.pdf> Acesso em: 31 jan.2019.

GOMES, Adriana L. Limaverde. Deficiência mental. São Paulo: MEC/SEESP, 2007. 82p. - (Atendimento educacional especializado).

MAFRA, Sônia Regina Corrêa. O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Políticas e Programas Educacionais. Programa de Desenvolvimento Educacional – 2008. 52p. Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>> Acesso em 01 fev.2019.

MANTOAN, Maria Teresa E. O direito de ser, sendo diferente, na escola. IN.: Revista de estudos Jurídicos, Brasília, no. 26, jul./set.2004.

_____. Inclusão Escolar. O que é? Por quê? Como fazer? Editora Moderna. 2003.

MITTLER, Peter. Educação Inclusiva: contextos sociais. Tradução: Windys Brasão Ferreira – Porto Alegre: Artmed, 2003.

Nova Escola. Deficiências e síndromes. O que é deficiência intelectual? Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/271/o-que-e-deficiencia-intelectual>> Acesso em: 02 fev.2019.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem. Universidade do Porto. Faculdade de Letras. 2003. Disponível em: < <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf> > Acesso em: 08 fev.2019.

SILVA, Eleonora Maria Diniz da. A Virtude do Erro: uma visão construtiva da avaliação. In: Estudos em Avaliação Educacional. 2008. 114p. Disponível em: < <http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/eae/arquivos/1420/1420.pdf>> Acesso em: 08 fev.2019.

SOARES, Márcia Torres Neri. Currículo escolar e inclusão de estudantes com deficiência: diálogos com uma escola pública. Natal. 2015. 335p. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/21152/1/MarciaTorresNeriSoares_TESE.pdf> Acesso em: 09 fev.2019.

STAINBACK, Susan; STAINBACK, Willian. Inclusão: Um guia para educadores. trad. Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 1999, 456p.

8- ANEXOS

QUESTIONÁRIO SOBRE O JOGO “DITADO”

1. O jogo é de fácil entendimento para o estudante? Justifique.

Sim. O jogo é de simples execução e entendimento. É meio autoexplicativo. Orientei o estudante que ele devia prestar atenção nas instruções e na dinâmica do jogo e ele não teve dificuldade em compreender seu funcionamento (o que é pedido para fazer).

2. O visual do jogo desperta a atenção e o interesse do estudante? Se sim, como?

Sim. O jogo tem um visual bem interessante, colorido, sons variados que despertaram a atenção do estudante (música de fundo, som da palavra, sons diferentes para acertos e erros), movimentação de palavras, cronometragem do tempo. Esse conjunto de informações deixou o aluno curioso e animado para realizar a tarefa, já que a mesma é bem dinâmica.

3. A proposta do jogo está de acordo com o que se quer desenvolver com o estudante?

A proposta do jogo está, sim, de acordo com o que se quer desenvolver com o estudante, que é a memorização e o progresso na leitura e na escrita. A forma lúdica e criativa como o jogo se apresenta desperta mais interesse e atenção.

4. Quais as dificuldades do estudante no que diz respeito à leitura e escrita, que foi possível perceber um avanço durante o jogo?

Em relação à leitura e escrita o estudante tem dificuldade em relacionar o som da palavra à sua escrita. Ao ver também a figura foi mais fácil para o aluno fazer essa relação. Além disso, observa-se a dificuldade de escrever corretamente algumas palavras. Como o jogo possibilita mais tentativas de acerto, o estudante aparentou estar mais confortável para tentar escrevê-la. A possibilidade de poder repetir o som da palavra ajudou na compreensão da mesma e em sua memorização.

5. Qual a reação do estudante ao escrever incorretamente determinada palavra (caso tenha acontecido)?

O estudante errou a escrita de algumas palavras. No começo ficou aparentemente “chateado”, mas como há três tentativas para acertar a palavra, o aluno demonstrou mais confiança em tentar novamente. Algumas palavras o estudante não conseguiu mesmo escrever corretamente após as três tentativas. Aí apareceu a forma correta. O estudante comentava: “Ah...foi isso que errei” ou “Faltou isso!”

6. E ao acertar a palavra? Qual a reação observada?

Toda vez que o estudante acertava a palavra ele vibrava com o som emitido e a palavra “CORRETO” que aparecia após cada acerto. Essa junção do som e da palavra “CORRETO”, teve um efeito de parabéns, de gratificação e incentivo para o aluno.

7. A pontuação e a contagem do tempo acarretaram alguma sensação visível no estudante? Descreva.

Sim. No início do jogo o estudante ficou um pouco ansioso com esse tempo cronometrado e a com a contagem dos pontos, principalmente quando tinha dúvida na palavra, mas depois passou a gostar, como se o tempo e a pontuação o estimulassem a acertar mais palavras e de forma mais rápida.

8. A segunda parte do jogo, o Caça-Palavras, despertou alguma reação no estudante? Qual?

Na parte do Caça-Palavras, o estudante, inicialmente, pareceu ficar interessado em encontrar as palavras que ele havia acabado de “conseguir” escrever. Entretanto, o mesmo apresentou dificuldades para encontrar todas as palavras, talvez por estarem mais no meio do Caça-Palavras, ou numa posição mais difícil de visualizar, como por exemplo, na diagonal. Após algumas tentativas, o aluno aparentou já estar um pouco cansado e encerrei a atividade.

9. Alguma observação?

Observei que ao realizar uma atividade diferente das de costume em sala de aula, o estudante ficou mais animado e com vontade de fazer. Todas as atividades são importantes, mas variar de vez em quando pode chamar mais a atenção.

IV - CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - Resolução 510/16

O Plenário do Conselho Nacional de Saúde em sua Quinquagésima Nona Reunião Extraordinária, realizada nos dias 06 e 07 de abril de 2016, no uso de suas competências regimentais e atribuições conferidas pela Lei no 8.080, de 19 de setembro de 1990, pela Lei no 8.142, de 28 de dezembro de 1990, pelo Decreto no 5.839, de 11 de julho de 2006, e

Considerando que a ética é uma construção humana, portanto histórica, social e cultural; Considerando que a ética em pesquisa implica o respeito pela dignidade humana e a proteção devida aos participantes das pesquisas científicas envolvendo seres humanos;

Considerando que o agir ético do pesquisador demanda ação consciente e livre do participante; Considerando que a pesquisa em ciências humanas e sociais exige respeito e garantia do pleno exercício dos direitos dos participantes, devendo ser concebida, avaliada e realizada de modo a prever e evitar possíveis danos aos participantes;

Considerando que as Ciências Humanas e Sociais têm especificidades nas suas concepções e práticas de pesquisa, na medida em que nelas prevalece uma aceção pluralista de ciência da qual decorre a adoção de múltiplas perspectivas teóricometodológicas, bem como lidam com atribuições de significado, práticas e representações, sem intervenção direta no corpo humano, com natureza e grau de risco específico;

Considerando que a relação pesquisador-participante se constrói continuamente no processo da pesquisa, podendo ser redefinida a qualquer momento no diálogo entre subjetividades, implicando reflexividade e construção de relações não hierárquicas;

Considerando os documentos que constituem os pilares do reconhecimento e da afirmação da dignidade, da liberdade e da autonomia do ser humano, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos, de 1948 e a Declaração Interamericana de Direitos e Deveres Humanos, de 1948; Considerando a existência do sistema dos Comitês de Ética em Pesquisa e da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa;

Considerando que a Resolução 466/12, no artigo XIII.3, reconhece as especificidades éticas das pesquisas nas Ciências Humanas e Sociais e de outras que se utilizam de metodologias próprias dessas áreas, dadas suas particularidades;

Considerando que a produção científica deve implicar benefícios atuais ou potenciais para o ser humano, para a comunidade na qual está inserido e para a sociedade, possibilitando a promoção de qualidade digna de vida a partir do respeito aos direitos civis, sociais, culturais e a um meio ambiente ecologicamente equilibrado; e Considerando a importância de se construir um marco normativo claro, preciso e plenamente compreensível por todos os envolvidos nas atividades de pesquisa em Ciências Humanas e Sociais, resolve:

Art. 1º Esta Resolução dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais cujos procedimentos metodológicos envolvam a utilização de dados diretamente obtidos com os participantes ou de informações identificáveis ou que possam acarretar riscos maiores do que os existentes na vida cotidiana, na forma definida nesta Resolução.

Parágrafo único. Não serão registradas nem avaliadas pelo sistema CEP/CONEP:

I – pesquisa de opinião pública com participantes não identificados;

II – pesquisa que utilize informações de acesso público, nos termos da Lei no 12.527, de 18 de novembro de 2011;

III – pesquisa que utilize informações de domínio público;

IV - pesquisa censitária;

V - pesquisa com bancos de dados, cujas informações são agregadas, sem possibilidade de identificação individual; e

VI - pesquisa realizada exclusivamente com textos científicos para revisão da literatura científica;

VII - pesquisa que objetiva o aprofundamento teórico de situações que emergem espontânea e contingencialmente na prática profissional, desde que não revelem dados que possam identificar o sujeito; e

VIII – atividade realizada com o intuito exclusivamente de educação, ensino ou treinamento sem finalidade de pesquisa científica, de alunos de graduação, de curso técnico, ou de profissionais em especialização.

§ 1o Não se enquadram no inciso antecedente os Trabalhos de Conclusão de Curso, monografias e similares, devendo-se, nestes casos, apresentar o protocolo de pesquisa ao sistema CEP/CONEP;

§ 2o Caso, durante o planejamento ou a execução da atividade de educação, ensino ou treinamento surja a intenção de incorporação dos resultados dessas atividades em um projeto de pesquisa, dever-se-á, de forma obrigatória, apresentar o protocolo de pesquisa ao sistema CEP/CONEP. Capítulo I DOS TERMOS E DEFINIÇÕES