

A aprendizagem e a ludicidade na utilização de jogos analógicos, educativos e acessíveis

Lidiane Rovani¹, Marlova Elizabete Balke¹, Juliana Carla Giroto^{1*}
*Orientadora

1Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –
Campus Erechim. Erechim, RS

O NAPNE - Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas é um agente que tem o compromisso de promover a educação inclusiva, através de ações de extensão que possibilitem a relação do Campus Erechim do IFRS e a sociedade, buscando a inclusão de pessoas com deficiência e necessidades educacionais específicas, promovendo o desenvolvimento da aprendizagem e o fortalecimento de relações sócio afetivas. O projeto de extensão “Promoção de Ações Inclusivas através de Jogos Analógicos Educativos e Acessíveis”, demanda o desenvolvimento de ações que envolvam jogos analógicos educativos proporcionando o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo de estudantes com dificuldade de aprendizagem acompanhados pelo Núcleo. Além disso, o projeto estabelece uma importante parceria com a ADEVE- Associação dos Deficientes Visuais de Erechim, na possibilidade de prever atividades lúdicas com a adaptação de jogos para cegos e pessoas com baixa visão. Os jogos escolhidos estão sendo construídos ou adaptados com materiais acessíveis e de fácil obtenção como isopor, cartelas de ovos, miçangas e outros materiais. Para o desenvolvimento dos jogos, inicialmente, foi necessária a identificação dos conteúdos, avaliada a possibilidade de adaptação e sua viabilidade, a possibilidade de recriação do layout, pesquisadas as regras dos jogos e registrado este processo de forma que sua reprodução seja possível. Como o projeto está em andamento, destacamos que há resultados parciais, entre eles, as atividades de formação que contribuiram com o embasamento para a realização das ações do projeto e também a pesquisa de jogos e conteúdo que estão sendo utilizados para confecção e/ou adaptação. Os jogos educativos adaptados são recursos didáticos e lúdicos com interface interativa, que possibilitam um processo de ensino e aprendizagem significativo, que incentiva o desenvolvimento da autonomia e a inclusão.

Palavras-chave: Acessibilidade; Inclusão; Dificuldade de Aprendizagem; Pessoas Cegas; Jogos Analógicos Educativos

Modalidade: Extensão