

Título: Jogos digitais como ferramenta de inclusão social de crianças PCD

Autor: Evandro Soares Ribas
SENAI - evandro.ribas@edu.sc.senai.br

Introdução (300 caracteres com espaço):

Jogos digitais são uma atividade que atrai crianças de todas as idades, uma vez que são uma forma de entretenimento e aprendizagem. Para crianças com necessidades especiais (PCD), os jogos podem ser uma ferramenta ainda mais valiosa, pois podem ajudar em habilidades cognitivas, motoras e sociais.

Objetivo: (Até 300 caracteres com espaço):

O objetivo geral do projeto foi promover o desenvolvimento de jogos digitais por alunos com necessidades especiais, a partir da exploração de necessidades específicas: alfabetização, dislexia, lógica computacional, etc. usando artifícios lúdicos para o desenvolvimento da atividade.

Método: (Até 700 caracteres com espaço)

Um jogo semiestruturado foi criado com a programação pronta para uma aluna PCD com déficit cognitivo.

Na primeira etapa, a aluna foi responsável por criar o cenário para a movimentação do personagem, desenvolvendo o Level Design de forma técnica. Foram utilizados exemplos do cotidiano para que ela entendesse os conceitos básicos da física, o que lhe permitiu inserir elementos como caixas, pedras, árvores e arbustos de maneira coerente e organizada.

Na segunda etapa, a aluna recebeu um papel impresso com letras para recortar e colar na ordem do seu nome. Em seguida, espalhou as mesmas letras pela fase, reconhecendo e criando a lógica de coleta das letras.

Na etapa final, a aluna criou um item que a levasse para a próxima fase.

Resultados: (Até 800 caracteres com espaço)

Ao final da atividade, foi possível desenvolver capacidades significativas, promovendo o aprender a aprender, por meio de uma aplicação contextualizada. No nível cognitivo, houve uma melhora no raciocínio lógico, na resolução de problemas e na criatividade da aluna, que foi capaz de identificar situações e problemas que precisava resolver.

No nível psicomotor, a aluna demonstrou melhora na coordenação motora fina e grossa, principalmente na atividade de clique e arraste, onde anteriormente

apresentava

dificuldade.

No nível afetivo, a aluna demonstrou melhora na interação com o professor e colegas, valorizando seu trabalho. A aluna também relatou satisfação com a execução e conclusão da atividade, mostrando que entendeu as etapas principais da construção do jogo, de forma semelhante aos demais alunos.

Conclusão: (Até 300 caracteres com espaço)

Esta atividade demonstrou que o desenvolvimento de jogos digitais pode ser uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais de crianças PCD. Os resultados da atividade sugerem que esta, pode ser uma estratégia importante para a inclusão social de crianças PCD.

Referências: (ABNT - NBR 6023)

Barbosa, J. C., & Almeida, A. C. P. (2016). Jogos digitais como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais de crianças com necessidades especiais. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 22(2), 229-244.

Cardoso, F., & Dias, M. (2019). O uso de jogos digitais como ferramenta de inclusão social de crianças com deficiência. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 25(2), 271-284.

Marinho, A. C., & Silva, M. A. (2022). O desenvolvimento de jogos digitais como estratégia para a inclusão social de crianças com necessidades especiais. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 28(1), 1-14.