

RECURSO EDUCATIVO ACESSÍVEL: JOGO DAS EMOÇÕES INTERLIGADO AO EMOCIÔMETRO

Luiz Fernandes Dias Júnior
<https://orcid.org/0000-0003-0365-6374>

RESUMO

O Recurso Pedagógico foi desenvolvido com base nos princípios do Desenho Universal de Aprendizagem (DUA) e os critérios de acessibilidade visando a ludicidade como construção de conhecimento através dos reflexos provocados pela Pandemia COVID-19, no campo emocional e familiar das crianças, refletindo no processo de ensino aprendizagem em sala de aula. A metodologia é traduzida na utilização prática e dinâmica, respeitando o cenário e uma sequência didática simples abrangendo de forma sistematizada a progressão durante o jogo respeitando as especificidades e as experiências dos estudantes com múltiplas deficiências. Produzindo resultados identificáveis para intervenção do profissional por meio da criação do Jogo das Emoções interligado ao Emociômetro.

Palavras-chave: Recurso Pedagógico. DUA. Educação Inclusiva. Jogo Educativo.

1 INTRODUÇÃO

O recurso educativo acessível consiste na utilização e confecção de um jogo educativo que foi elaborado com base nos princípios do DUA e abrangendo os critérios de acessibilidade. Sendo desenvolvido um recurso educativo acessível, respeitando uma sequência didática simples, a fim de ser utilizado com criatividade e acessibilidade. Os recursos pedagógicos concatenados à inovação tecnológica são considerados um processo desafiador que engendra impactos na sociedade, apontando para melhorias e renovações que vislumbram horizontes promissores, e com isso proporciona crescimento dos recursos e serviços específicos que contribuem na ampliação de habilidades funcionais para assistência e tratamentos de pessoas com deficiência e conseqüentemente promover a qualidade de vida direcionando para o conjunto de abordagens científicas provendo uma inclusão social repleta de elevação da mobilidade, avanço da comunicação e desenvolvimento de habilidades através do compartilhamento e aprendizado diário na função.

O crescimento tecnológico agrega de forma significativa cada vez mais para a inclusão dos alunos com deficiência. O manuseio correto dos softwares, aplicabilidade dos equipamentos para realização eficaz da comunicação alternativa, as funcionalidades dos materiais produzidos na era digital que auxilia no conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes, tornando-se ferramentas basilares na construção da independência social, aprendizado e acessibilidade na educação inclusiva e de seus impactos na formação dos alunos com deficiência, com técnicas maleáveis, customizadas e vantajosas.

A aprendizagem exige uma contínua abertura do saber, uma abertura do novo, do intelectual e que irá criar modificações positivas para o aluno e aprimoramento para o educador, isto é, o processo de desenvolvimento educacional ocorre no ser humano através

do vínculo relacionado aos seus aspectos primordiais perante a sua experiência em sociedade de modo amplo. Ocorre com a criança no processo evolutivo das percepções e linguagens de forma verbal adquirida, na qual esta comunicação acontece inicialmente através da linguagem corporal onde o educador exerce o papel de observador e avaliador durante o seu processo de desenvolvimento.

2 DESENVOLVIMENTO

O Jogo das Emoções e o Emociômetro foram criados com base nos conhecimentos adquiridos na disciplina Inovação Tecnológica, Desenho Universal de Aprendizagem (DUA) e Tecnologia Assertiva do Curso de Pós-graduação Lato Sensu em Educação Especial e Inovação Tecnológica promovida pela Universidade X. É imprescindível tecer que a imagem escolhida tem a finalidade de representar o corpo na escola, caracterizado através do desenho de uma criança. Visto que o professor sempre será um norteador para o ensino aprendizagem de nossas crianças, pois a realidade do ambiente escolar, exigindo dos atores envolvidos no processo educacional a capacidade de adaptação e flexibilidade para permear a relação entre teoria e prática em sala de aula.

Uma vez que a linguagem corporal figurada nos gestos e expressões faciais determina a eficácia da comunicação quando transmitida, isto é, este sincronismo precisa viabilizar um claro entendimento das informações repassadas concatenando a sincronização dos gestos com a comunicação verbal durante uma explanação produz no ouvinte melhor de compreensão, e assim ocorre eficácia entre o professor (transmissor das mensagens) e o aluno (receptor das mensagens) e vice-versa. Outro aspecto a ser citado é que a corporeidade tem a grande missão em desenvolver corpo e mente e impulsionar a criança na progressão da criatividade relacionada ao mundo em que vive. Visto que a motricidade dá a permissão de movimento interno e externo, assim permitindo que estabeleça relações sociais desde o amiguinho em que acabou de conhecer na pracinha, até pessoas mais próximas da família. Sendo assim, a escola tem que ser um espaço de privilégio para incentivar a liberdade do movimento, nas relações e no crescimento dessa criança que precisa se expressar, da maneira que ela quer e pode, respeitando a sua competência e identidade.

A utilização do corpo com ênfase nas ações motoras a serem administradas é realizada através da inserção do aluno nas atividades lúdicas que envolvem brincadeiras e a utilização do corpo em todos os instantes. É observada pela coordenação e professores que acompanham o caso uma evolução satisfatória no desenvolvimento da psicomotricidade do aluno nas tarefas pertinentes ministradas pelos professores no cumprimento do conteúdo programático das disciplinas. O processo educacional é caracterizado com a participação direta do aluno nas atividades lúdicas: pintura, jogos educativos, trabalhos com objetos, tarefas de organização, identificação e utilização do corpo para atingir a meta, sendo primordial para interação entre o corpo e a vivência em sociedade, na escola e nos mais variados ambientes.

Conforme ilustra a Figura 1 a seguir.

Figura 1 – Criança



Fonte: Próprio autor (2022).

O Recurso Pedagógico foi desenvolvido com base nos princípios do DUA e os critérios de acessibilidade, pois a atividade foi idealizada com base nas mudanças ocorridas mundialmente através do reflexo instituído pela chegada da Pandemia COVID-19, que abalou o emocional da população em geral, refletindo direta e indiretamente na vida da criança, pois o convívio familiar sofreu alterações principalmente na falta de atenção e paciência para com a mesma, assim refletindo no processo de ensino aprendizagem daquele aluno em sala de aula, independente da sua necessidade ou deficiência. Lévy (1998) afirma que:

“Mas essas máquinas de calcular, essas telas, esses programas não são apenas objetos de experiência. Enquanto tecnologia intelectual, contribuem para determinar o modo de percepção e inteligência pelo qual conhecemos os objetos. Fornecem modelos teóricos para as nossas tentativas de conceber, racionalmente, a realidade. Enquanto interfaces, por seu intermédio é que agimos, por eles é que recebemos de retorno a informação sobre os resultados de nossas ações. Os sistemas de processamento da informação efetuam a mediação prática de nossas interações com o universo. Tanto óculos como espetáculo, nova pele que rege nossas relações com o ambiente, a vasta rede de processamento e circulação da informação que brota e se ramifica a cada dia esboça pouco a pouco a figura de um real sem precedente” (1998, p.16).

Visto que a confecção deste recurso educativo atende um contexto acessível que se traduz numa utilização prática e dinâmica, respeitando o cenário escolhido para ser aplicado e uma sequência didática simples abrangendo a liberdade, produção, criatividade, acessibilidade e as experiências aplicáveis aos estudantes com deficiência ou múltiplas deficiências. Por intermédio do conhecimento adquirido, é possível descrever um cenário educacional através da criação do Jogo das Emoções atrelado ao Emociômetro.

A proposta da atividade é para o público discente do Ensino Fundamental I – 1º ao 5º ano, abrangendo a idade: 6 a 10 anos. São aplicáveis a qualquer disciplina da grade curricular, sendo direcionado no máximo de 30 minutos do tempo de aula por um período de dois meses. O objetivo da tarefa é que sejam realizadas semanalmente preferencialmente às segundas-feiras, pois, as crianças estarão retornando do convívio familiar no final de semana, sendo assim, reconhecida a maior parte emocional do aluno. Com o auxílio do Educador, serão formadas as duplas para início da atividade educativa. Explicando o Jogo

das Emoções: As duplas formadas jogarão o dado e percorrerão o número de casas referente ao número sorteado. Com a possibilidade de ser selecionada a figura emotiva ou a frase a ser completada pelos jogadores. O jogo não tem como objetivo ganhar ou perder e sim levar o aluno a se sentir à vontade para se expressar e o educador analisar todos os aspectos emocionais que seus alunos estejam vivenciando durante a sua infância.

Conforme ilustra a Figura 2 a seguir.

Figura 2 – Jogo das Emoções



Fonte: Próprio autor (2022).

Conforme ilustra a Figura 3 a seguir.

Figura 3 – Emociômetro



Fonte: Próprio autor (2022).

3 CONCLUSÃO

No decorrer dos anos é perceptível que a evolução dos recursos pedagógicos têm reproduzido avanços significativos no campo da tecnologia, na diversidade de materiais e nas abordagens instrucionais para utilização nas Instituições de Ensino. Sejam eles analógicos ou digitais, pois desempenham um papel vital na criação de ambientes de aprendizagem dinâmicos, adaptados às diferentes formas de aprender que proporcionam uma interação com diferentes culturas e vivências educacionais dentro de seu contexto social.

Os recursos pedagógicos envolvendo os jogos lúdicos enaltecem a importância dessas atividades na difusão do desenvolvimento cognitivo, social e emocional em diversas faixas etárias concedendo estímulo construtivo, reflexivo e prazeroso mediante ao entretenimento que representam estas ferramentas valiosas para aprendizagem e crescimento pessoal. Além disso, a utilização eficaz de recursos pedagógicos contribui para a promoção da inclusão, estímulo de diferentes sentidos, exploração de emoções, e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, criatividade e resolução de problemas que ocorrem no contexto escolar.

Os recursos educativos acessíveis do Jogo das Emoções interligado ao Emociômetro são aliados essenciais no processo educativo que promovem um ambiente inclusivo e estimulante. Devido a esta inovação e integração de recursos, ajuda os professores a analisar todos os aspectos das emoções e mudanças na vida familiar que os alunos vivenciam todos os dias. E isso se reflete no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, independentemente de necessidades ou deficiências.

REFERÊNCIAS

LÉVY, P. **A máquina universo: criação, cognição e cultura informática**. Trad. Bruno Charles Magne. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

MIRANDA, S. de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas-SP: Papyrus, 2001.

PLETSCH, M. D.; OLIVEIRA, M. C. P. de; COLACIQUE, R. C. INCLUSÃO DIGITAL E ACESSIBILIDADE: DESAFIOS DA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 4, n. 1, jan-abr, 2020, p. 13-23. DOI: <https://doi.org/10.12957/redoc.2020.50573>.

VYGOTSKY, L.S; Luria, A.R.; Leontiev, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1988.