

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

ANDRÉA COMPASSI BENEDETTI

**A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NOS PROJETOS PEDAGÓGICOS DAS
ESCOLAS E SEUS RESULTADOS QUANDO APLICADAS EM PESSOAS COM
AUTISMO**

**Porto Alegre
2012**

ANDRÉA COMPASSI BENEDETTI

**A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NOS PROJETOS PEDAGÓGICOS DAS
ESCOLAS E SEUS RESULTADOS QUANDO APLICADAS EM PESSOAS COM
AUTISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador (a): Cleuza Maria Maximino Carvalho
Alonso**

**Porto Alegre
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Neto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

RESUMO

O presente estudo parte do Projeto Político Pedagógico de uma Escola Estadual e outra Particular de Santo Ângelo e se contemplam a inserção das tecnologias em seus projetos e a inclusão com crianças com autismo. Uma pesquisa bibliográfica de vários autores, que tem como o princípio de conhecer os projetos de ação da introdução às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como apoio à aprendizagem e uso de jogos educativos. Outro enfoque, também conhecer os jogos educativos utilizados na informática e a aplicação dos jogos como forma de aprendizagem. Aborda os jogos educativos que são trabalhados em Escolas Estadual e Particular e seus benefícios. E como são desenvolvidos o planejamento de projetos que envolvem práticas das TICs na escola que contribuem para transformação do ambiente escolar em um espaço vivo de interações e aberto a inclusão de todos, aberto ao real e as suas múltiplas dimensões. Ressalta a inclusão no caso do menino Lucca, com autismo e como as TICs auxiliam na sua aprendizagem. Percebe-se a importância do seu desenvolvimento da autonomia intelectual na utilização das tecnologias na escola ou em casa que ajudam o Lucca na sua inclusão.

Palavras-chave: Projeto Político Pedagógico – tecnologias – jogos.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1: Jogos Educacionais On line | 21 |
| Figura 2: Retrato de Rodolfo II – Pintura Giussepe Arcimbold | 22 |
| Figura 3: Lucca em casa | 38 |
| Figura 4: Laboratório de Informática Colégio Particular | 41 |
| Figura 5: Lucca no laboratório de informática | 44 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 07 |
| 1 IMPORTÂNCIA DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO (PPP) DAS ESCOLAS COM ENFOQUE NAS TICs | 09 |
| 1.1 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, UM ESTUDO DA PROPOSTA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS | 11 |
| 1.1.1 Exemplo Escola Estadual..... | 11 |
| 1.1.2 Exemplo Escola Particular..... | 16 |
| 1.2 PLANEJAMENTOS DA INSERÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA ESCOLA | 18 |
| 1.2.1 Na Escola Estadual..... | 19 |
| 1.2.2 Na Escola Particular..... | 21 |
| 2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ÂMBITO ESCOLAR | 23 |
| 2.1 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NA ESCOLA - JOGANDO E APRENDENDO | 27 |
| 3 ESTUDO DE CASO DO MENINO LUCCA – AUTISTA | 35 |
| 3.1 INCLUSÃO DO LUCCA NA ESCOLA | 39 |
| CONCLUSÃO | 45 |
| REFERÊNCIAS | 47 |

INTRODUÇÃO

O presente estudo traz uma análise do PPP- Projeto Político Pedagógico de duas escolas uma estadual e outra particular e a sua construção como base pedagógica. Assim, através dessas observações, conhecer a dinâmica da introdução das tecnologias em seus planejamentos e suas práticas. Relatos de experiências dos docentes na utilização das TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação, como apoio aos seus projetos. Bem como a inclusão de recursos tecnológicos e sua aplicabilidade na aprendizagem de crianças autistas.

Os meios de comunicação passaram por grandes transformações, com os novos avanços tecnológicos, mudanças de comportamento intervirem no meio escolar. Com isso, houve a necessidade de adaptações da escola em absorver modificações em seus Projetos Políticos Pedagógicos – PPP tem um papel importante de ações pedagógicas na reorganizar na inserção de mecanismo importante na construção do conhecimento. Por isso esse estudo, traz no primeiro capítulo observações de como as tecnologias são incorporadas dentro dos PPP das escolas, integrado na concepção de um mundo globalizado e virtual. Os recursos tecnológicos provocam uma ruptura nos modelos de aprendizado que escola utiliza. Deste modo o presente estudo verifica como essa transformação se dá em sala de aula com experiências de professores na utilização das TICs, como apoio na aprendizagem. O PPP é instrumento importante de discussão e de observação onde o estudo necessita da contemplação de organização prática e pedagógica dos professores que procuram continuamente absorverem os anseios da comunidade escolar.

Frente ao novo cenário, as novas “ferramentas”, recursos tecnológicos possibilitam práticas que contribuem para a mudança, para a interação e para a troca entre estudante/estudante e estudante/professor propiciando aos alunos o

papel de sujeitos ativos no processo-aprendizagem. Muitos recursos tecnológicos são usados visando o êxito do processo de ensino e de aprendizagem como, por exemplo, a utilização da lousa interativa que permite que se integrem em um único instrumento todas as técnicas de comunicação e de processamento da informação oportunizando aulas mais dinâmicas, participativas e significativas. E na sala de informática, o aluno interage com os colegas utilizando corretamente o computador, como meio coletivo de aprendizagem, de acordo o trabalho que é desenvolvido no projeto, e este, é construído com a turma. Por ex.: jogos, pinturas, músicas, histórias, temas dos projetos, sensibilização artística e outros.

No segundo capítulo é abordado a importância dos jogos na inserção de práticas pedagógicas como forma de aprender e a sua relação a essas práticas na observação das TICs. E como os Jogos educativos e outras TICs fazem parte dos projetos das escolas, como apoio aos planos de aula do professor. O PPP parte do pressuposto da autonomia na introdução da organização de práticas pedagógicas e transformadoras, que norteiam a nova escola. E com esse cenário os recursos tecnológicos estão sendo amplamente explorados como mecanismo de inclusão as crianças especiais.

No terceiro capítulo, apresenta o estudo de caso de um menino autista e como a escola e seus pais se utilizam dos meios tecnológicos para que ele socialize e aprenda de uma forma lúdica e prazerosa repetindo as singularidades desse aluno. Nas experiências com as TICs se observa as possibilidades de resultados positivos que o ajudam na sua caminhada. A escola vem transformando-se conforme as mudanças que a rodeia e o Projeto Político Pedagógico engloba os anseios da comunidade escolar e procura ser amplamente discutido de maneira que sua proposta visa priorizar o processo educativo. Assim esse estudo traz a importância do PPP visualizando um instrumento que abre possibilidades de propostas que são incorporadas conforme a necessidade de novos mecanismos na aprendizagem.

1 IMPORTÂNCIA DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO (PPP) DAS ESCOLAS COM ENFOQUE NAS TICS

Quando falamos de Projeto Político Pedagógico são conjuntos de aspirações de uma escola que são definidas dentro de suas propostas e busca constante de caminhos para concretizar. Participam dessa proposta todos os segmentos Vasconcellos (1995), o projeto pedagógico

é um instrumento teórico-metodológico que visa ajudar a enfrentar os desafios do cotidiano da escola, só que de uma forma refletida, consciente, sistematizada, orgânica e, o que é essencial, participativa. É uma metodologia de trabalho que possibilita resignificar a ação de todos os agentes da instituição (p. 143).

A construção do Projeto Político e Pedagógico nas instituições de ensino é relativamente nova, uma tarefa interna que está sendo aprimorada. Na década de 80 surgem várias propostas pedagógicas inovadoras. As primeiras orientações surgem nos âmbitos estaduais, especialmente a partir da promulgação da Constituição Federal de 1998, e do sancionamento da Lei de Diretrizes e Base a Educação Nacional LDB 9.394/96. Outro fator importante foi à necessidade de discussões da teorização crítica educacional e da perspectiva interacionista que evidenciam a necessidade de uma proposta educativa consciente e de qualidade para educação e uma participação de todos envolvidos no ato educativo.

Para tanto, é importante analisar os Projetos Políticos Pedagógicos das escolas que determinam os objetivos dos seus projetos e como a introdução as TICs. Com a participação de todos os segmentos, Conselho de Pais e Mestres objetivando a integração da família na escola e Conselho Escolar necessita-se estabelecer as prioridades e os métodos adotados em cada escola, visando o aprendizado. Assim é o mecanismo de discussão para iniciar a inserção das novas tecnologias e as TICs, para a inclusão do aluno no mundo virtual, onde o professor utiliza os diversos recursos para apoio nas suas disciplinas. O PPP de uma escola é

também um estudo profundo de teorias que são formadoras do eixo de estudo permanente na escola. O compromisso deve estar claro e presente na busca de fazer um plano que engloba os anseios de sua comunidade escolar. Uma postura que visa definir ações educativas que norteia o conhecimento contínuo de um projeto reflexivo, dialogado que visa compreender e acompanhar as mudanças que escola vive.

A participação do Conselho Escolar e Conselho de Pais e Mestres são efetivos em/as medidas necessárias que envolvem políticas de inclusão digital e que são acompanhadas através da atuação de projetos desenvolvidos nas escolas.

A lei 9.394/96 no inciso I do Artigo 12 estabelece que, respeitadas as normas comuns e as do seu sistema de ensino, os estabelecimentos de ensino terão a incumbência de elaborar e executar sua proposta pedagógica: O Projeto Político Pedagógico (PPP).

Esse documento resulta do estudo e diálogo entre os segmentos da comunidade escolar, organizando e planejando o trabalho administrativo-pedagógico. Essa discussão é de suma importância na busca de soluções e para diagnosticar problemas.

O PPP da escola traduz os objetivos, as metas e as ações que determinam o plano de ação de cada escola, pois tem autonomia determinada pelo Parecer CEE 405/2004, que constitui a comunidade escolar. Também implica a reflexão da retomada do planejamento da escola quando necessário a fim da ampla busca do aprender.

Os Projetos Políticos Pedagógicos reflete o plano de ação efetiva nas práticas educativas e as tecnologias devem fazer parte desse contexto, pois norteiam a vivência dentro e fora das Escolas. Assim a escola busca caminhos diversos de inserir as mudanças e contínuas no mundo digital. Para isso tem um papel fundamental de absorver sem pretensão de ditar regras, mas sim filtrar o que é importante desses recursos tecnológicos o que se pode agregar como meio de apoio na educação.

Os laboratórios das Escolas Públicas tem o importante papel de inclusão digital dos alunos com poucos recursos ou até mesmo aqueles que já têm contato com as tecnologias, a escola deve ser o caminho de reflexão da responsabilidade do uso das TICs.

Os recursos tecnológicos já fazem parte do cenário escolar, pois vamos encontrar alunos com laptop, celulares com acesso a internet e outros recursos. E assim os celulares são transformados em máquinas fotografia, e-mail, editor de texto, as mais variadas opções e cada vez mais com mais novidades, e nós educadores temos que acompanhar essas mudanças.

Alava (2002) salienta que as tecnologias são primeiramente introduzidas pelos alunos, enquanto os professores são ao mais hesitante na adaptação de suas práticas de ensino tecnológicas.

Conforme Moran (2011), a educação é um processo de toda a sociedade e não só da escola. Aprende-se no dia a dia, na sala de aula, na *LanHouse*, no *Orkut*, no *MySpace*, no *Facebook*, *You Tube*, no *Twitter*, no *MSN*, no *Second Life*, em *Wikis*, em *e-books*, e, também, em livros impressos, na televisão, no cinema, no teatro. Aprende-se por meio de computadores, de celulares, de lousa eletrônica. Os professores podem, portanto, incorporar esses recursos ao seu fazer pedagógico e ampliar o espaço do ensinar e do aprender. Mudanças não são fáceis porque gera insegurança e o professor deve adaptar a importante introdução de incorporação de recursos tecnológicos na educação.

Os Projetos Políticos Pedagógicos são planejamentos que se inserem, aos anseios da comunidade escolar e por isso reflete as expectativas e desenvolvimento contextual da sociedade, reivindica uma revisão das tecnologias nas escolas mais efetiva nos seus PPP. A escola e levada a estar atenta nas necessidades mudanças das tecnologias para inseri-las no processo educativo apresentam-se continuamente devem estar integradas em seus planejamentos.

1.1 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, UM ESTUDO DA PROPOSTA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS.

1.1.1 Exemplo Escola Estadual

O PPP da escola analisada é da rede Pública do Estado a sua composição vem com a mensagem que mostra já inserida a ideia de ser o protagonista e a preocupação com participação efetiva de todos os segmentos escolares. Com isso começa na sua apresentação com o dizer

Geralmente temos a postura de ver as cenas, participando muito pouco de todas elas. Geralmente esperamos que os outros realizem nossos sonhos, enquanto os outros, muitas vezes nem sabem deles. Cabe a nós assumir, dirigir e fazer rodar na filmadora a cena de nosso interesse porque nossa vida está em nossas mãos como uma promissória presa dentro da gaveta. (Projeto Político Pedagógico - PPP).

O presente Projeto Político é resultado de uma construção coletiva, a partir da necessidade sentida pela comunidade escolar a atendendo aos aspectos legais previstos na Lei nº 9394/96 – Diretrizes e Base da Educação Nacional, aos Princípios e Diretrizes para a Educação Pública Estadual, construído no processo da Constituinte Escolar, outros pareceres e resoluções de âmbito Nacional e Estadual que normatizam aspectos educacionais.

Com objetivos de resgatar as práticas pedagógicas, organizar a escola como um todo, buscar uma unidade de ação através de uma linha pedagógica e principalmente objetivando uma melhoria na qualidade do ensino para a formação de um aluno cidadão numa escola com uma identidade, a comunidade escolar na construção do Projeto Político Pedagógico.

No ano de 1998 iniciou-se, através de uma pesquisa de campo direcionada aos pais, alunos, funcionários e professores, o resgate das práticas pedagógicas, físicas e administrativas, foi apresentado a todos os segmentos da escola para análise, discussão e definição de metas.

Foram realizadas reuniões com todos os setores da escola para participação e comprometimento no processo. Para ter uma visão contextualização de um mundo, de município, de sociedade e de escola, os professores estudaram textos sobre globalização e Neoliberalismo e outros. Também foi trabalhada a autoestima e o autoconhecimento.

Alguns relatos de professores, pudemos verificar que os trabalhos realizados por ocasião da Constituinte Escolar contribuíram de maneira significativa, pois foram estudadas temáticas que de encontro aos conflitos existentes na escola. Após o levantamento dos conflitos, mais uma vez os segmentos foram reunidos para juntos decidirem as ações a serem tomadas para a solução dos mesmos.

A Constituinte Escolar visava à construção da escola democrática e popular no Estado, que pretendia romper com o modelo de política pública educacional vigente, cuja finalidade era a definição de princípios e diretrizes da educação para a rede estadual de ensino.

No Projeto Político Pedagógico dessa escola que é 2001, foi definida a elaboração em conjunto valores e as normas de convivência que serão enfatizados e vivenciados prioritariamente durante o processo educativo.

Percebe-se, que este Projeto Político Pedagógico não se trata de uma construção acabada e sim, uma proposta que estará em constante avaliação e, se necessário, novos estudos acontecerão e a mesma poderá ser complementada e/ou melhorada.

Podemos frisar que no processo da introdução da informática teve uma participação efetiva com o Curso Técnico em Secretariado, que no ano de 2000 com Parecer nº195/2000 autorizou o seu funcionamento. Com isso teve o desencadeamento do uso primeiramente do laboratório pelos alunos do Curso Técnico e mais tarde por toda a escola.

É ressaltado dentro desse plano sobre a importância permanente do espaço de aprendizado, do saber sistematizado pelo educando, através do domínio básico da linguagem, da leitura, da escrita, da literatura, das operações matemáticas, do processo de produção da ciência e tecnologia, bem como das intenções com o mundo do trabalho. Onde são estimuladas a reflexão, a análise, a construção do conhecimento demais habilidades que contribuem para a autonomia crítica das pessoas, frente o cotidiano da vida. Como se observa dentro do PPP está evidente o espaço que a escola tem no uso das tecnologias.

As práticas culturais, políticas, econômicas e estéticas em nível de mundo que sofrem mudanças rápidas e radicais, principalmente devido aos avanços tecnológicos nas áreas de telecomunicações e da informatização.

A escola enfatiza que vivemos numa sociedade de concepção positivista das ciências e que só tem valor aquilo que é passível de mensura e de experimentação. E que muitos profissionais ficam a mercê de modismos tecnológicos e que na verdade o papel mais importante é verificar onde os meios tecnológicos devem ser aplicados com o objetivo de um caminho pra educação. Essas mudanças que ocorrem tão rapidamente fazem com que as dificuldades sejam maiores nos profissionais de educação ao acompanhar todas essas transformações, obrigando-os a um estudo permanente de avaliar o que podem absorver para o convívio escolar.

Segundo Lucken (1996), o conhecimento pode ser libertador não só do indivíduo como de grupos humanos e de nações. Nos tempos atuais a detenção do conhecimento é um tipo de poder disputado entre nações.

No PPP em questão são citados os Princípios e Diretrizes Curriculares, constantes na temática 2 como o conhecimento é tido como universal, compreendido como um direito de todos, construídos coletivamente, como processo de desvelamento, apreensão e transformação da realidade e mediado pelo contexto histórico social e as diretrizes confirmam que todos segmentos da comunidade escolar devem participar da construção social do conhecimento.

Segundo Moran (2011),

A educação é a soma de todos os processos de transmissão do conhecido, do culturalmente adquirido e de aprendizagem de novas ideias, procedimentos e soluções desenvolvidos por pessoas, grupos, instituições organizadas ou espontaneamente. (MORAN, 2011, p.16).

No contexto deste PPP a escola coloca o ponto vista sociólogo no qual o homem vai conseguir se posicionar através da educação, agir criticamente no meio em que vive, fazendo com que ocorra o processo de transformação, proporcionando melhores condições de vida e atendimento das novas exigências sociais que surgirão em função do desenvolvimento.

Outra colocação importante dentro do PPP é que a escola é um espaço importante de relação da tecnologia, pois a mesma está inserida neste contexto em que a tecnologia surge como um fator diferencial e, por esse motivo, deve formar cidadãos autônomos e conscientes, permitindo que os alunos tenham uma postura crítica diante da massa de informação a que são bombardeados constantemente. E como a citação de VASCONCELOS (1996) cabe ao aluno buscar o conhecimento anterior para estabelecer o confronto.

Outra colocação importante nessa análise destaca-se como o PPP foi construído e desenvolvido através de ideias e discussões. É claro o envolvimento e a busca do diálogo sobre as tecnologias na Escola. Cita dentro do seu PPP que diante de um mundo informatizado e repleto de tecnologias inovadoras, o educador depara-se com um grande desafio, pois ele que participar do mundo do conhecimento, não como objeto, mas sim, como sujeito. Coloca ainda, que as verdadeiras formas ou estruturas de conhecimento não são dadas na bagagem hereditárias, mas são resultados de um processo de inteiração radical entre mundo do sujeito e o mundo do objeto, inteiração ativada pela ação do sujeito.

Nesse estudo foi possível perceber como o PPP aborda o pensamento baseado nas pesquisas e leituras fundamentadas em Piaget. Os segmentos falam das relações entre o sujeito e seu meio e na formulação desse PPP, dialoga com ideias do meio que consiste numa inteiração radical, de modo tal que a consciência não começa pelo conhecimento dos objetos nem pela atividade do sujeito, mas por um estado indiferenciado, e é desse estado que derivam dois movimentos complementares, um de incorporação das coisas do sujeito, o outro de acomodação às próprias coisas. O modelo epistemológico que expressa essa relação é o que diz que aprende é proceder a uma síntese indefinidamente renovada entre a continuidade e a novidade. Apelo, pois o processo mais fundamental de toda conduta de aprendizagem consiste em que o sujeito aprenda a aprender.

O PPP desta instituição foi fundamentado em três marcos: Marco situacional, Marco Doutrinal e Marco Operativo.

No Marco Situacional o Projeto Político Pedagógico tem como prioridade o comportamento de toda a Comunidade Escolar na realização de um trabalho significativo e de qualidade em busca de uma sociedade, de uma educação e de um homem participativo. Na fala dos segmentos de pais diz que,

a sociedade que desejamos é uma sociedade onde todos tenham garantido o pleno direito à educação e condição digna de vida. Sendo a sociedade um grupo de pessoas associadas pelas necessidades humanas de sobrevivência, relações interpessoais, ordenadas por leis, costumes e tradições comuns e criando intuições que a representam, projetando um ser livre consciente e crítico de suas responsabilidades e corresponsabilidades no produto final da qualidade da vida social. (Projeto Político Pedagógico-PPP).

No estudo deste PPP (de uma instituição de Ensino Público) observa-se, também, a preocupação da construção da instrumentalização de todos pela apropriação e sistematização do conhecimento e dos meios capazes de gerar novos conhecimentos, com vista à participação consciente, crítica e eficaz nos processos decisórios, capaz de oportunizar a modificação das relações sociais vigentes.

Um das observações do espaço das tecnologias dentro da escola quando citada, está apresentado como um planejamento dos professores aliado aos interesses do aluno. Assim, esse aprendizado sistemático com o uso das TICs, como forma de pesquisa associando uma forma prazerosa de envolver o aluno, motivando-o ao estudo e no resultado final na sua aprendizagem.

No Marco Doutrinal, busca a construção do indivíduo livre, participante que tenha seus direitos garantidos pela Constituição Brasileira, mas também observando

as leis que ordena a vida do cidadão. Com essa análise temos a visão importante que a escola frisa e normatiza através do PPP com vários paradigmas o Humanizar, Avaliar, Ser livre, Consciente e Vida Social (conviver) como meio necessário da busca de novas posturas. Para isso é colocado à importância do planejamento, palestras, projetos, práticas que despertem tanto na formação do professor, como reflita na aprendizagem do aluno e conseqüentemente o faça ser crítico e ter a capacidade de ser o protagonista de sua vida.

Segundo Gardin (1993), o Marco Operativo vai tratar um posicionamento pedagógico que inclua a descrição do tipo de educação que se supõe adequada e coerente com ideias de homem e de sociedade descritos no Marco Doutrinal e os principais enfoques da ação da instituição, de sua organização, de seu modo de ser, de sua metodologia.

A construção do projeto e sua produção e organização do conhecimento cabe à escola, como também promover e sistematizar os meios para que esta produção se efetive. Assim como essa constatação está posta dentro do Marco Operacional a realização de aulas práticas e utilização aos laboratórios. Sabendo que quando o PPP foi construído juntamente com a expansão e com introdução das novas tecnologias era muito distante da realidade, pois poucos docentes tinham contato com o laboratório de informática e os alunos a maioria não tinha contato com um computador. Por isso a importância de visão de Projeto Político Pedagógico que coloca com algo renovador a visão da inserção das tecnologias em seu plano de ação e assim foram introduzindo as TICs no ambiente escolar e a utilização da informática nas aulas como forma de aprender e incluir professores e alunos no mundo digital. Valoriza a ideia ampla para o uso das tecnologias dentro desse PPP, que introduz uma flexibilidade de projetos que permite hoje o mesmo está atual e gradualmente se moldando as questões das TICs em sala de aula.

A pedagogia relacional em seu pressuposto epistemológico, segundo Freire (1990), diz que o professor além de ensinar, passa a aprender. Nessa relação o professor e os alunos avançam no tempo.

1.1.2 Exemplo Escola Particular

A escola da rede particular tem seu Projeto Político Pedagógico com data 2011/2014, tem na sua apresentação como Processo Educativo acompanhar e

desafiar o desabrochamento das potencialidades do educando, de forma integral, gradativa e interativa. Reforça como base dessa consistência, a acolhida do diferente que pressupõe o conhecimento da personalidade e da individualidade do educando. Também no processo educativo inclui o desenvolvimento de habilidades no pensamento crítico para analisar e ter discernimento. Esse Projeto Político Pedagógico, norteador e dinamizador do processo educativo no complexo e multidisciplinar hoje.

Estudando o PPP dessa instituição chama a atenção para o capítulo da Gestão Pedagógica, que enfatiza que é processo mais importante na Gestão Escolar. E mais, surge diante do nosso estudo a necessidade que é voltada as tecnológicas e TICs dando ênfase nos jogos educativos citando a importância no PPP de profissionais da educação voltados para diversas situações emergentes com formação contínua com espaço de estudo e reflexão que serve para os professores repensar e transformar sua maneira de ensinar para que todos os alunos aprendam.

O Planejamento das Práticas Educativas está colocado como uma atividade essencialmente de previsão. As ações são planejadas e replanejadas num processo coletivo e avaliadas visando garantir a qualidade do processo educativo.

A partir dos Planos de Estudos são desenvolvidos as ações, projetos e empreendimentos associados aos Planos de Aula juntos aos educandos. Todas as ações da Escola passam pelos seguintes momentos: planejamento, ação e avaliação sempre observando indicadores que forneçam a necessidade do replanejamento.

Outro item importante nesse plano é Recursos Tecnológicos que descreve e dá ênfase no entrelaçamento com as novas tecnologias que sempre está incorporada ao projeto pedagógico. A escola oferece acesso aos recursos tecnológicos que contribuem numa troca constante entre os alunos e professores, propiciando aos alunos papel de sujeitos ativos. Com esse novo conceito a formação de professores se dá de maneira contínua e sistemática que acontece dentro da instituição coloca aos mesmos uma aprendizagem eficiente, motivadora e abrangente em relação às novas tecnologias.

Muitos recursos são utilizados para êxito do processo da aprendizagem como Lousa Interativa que integrem as técnicas de comunicação fazendo as aulas mais dinâmicas, participativas e significativas. Outro são blogs que são criados e geridos pelos professores da instituição com conteúdos de pesquisa, projetos atividades

com variados temas. Os conteúdos de Multimídias, videoconferências, os Projetos Colaborativos, as oficinas de textos, pesquisas, conteúdos multimídias, Jogos educativos, seções mirins, fóruns, webmail são recursos didáticos que possibilitam a ampliação e complementação da sala de aula que constituem em ambientes educativos, lúdicos e facilitadores. No PPP está evidente a importância desses recursos no processo de aprendizagem juntamente com ambientes colaborativos que cria uma nova postura e leva o professor numa nova reflexão e de toda a comunidade sobre esses novos recursos tecnológicos.

1.2 PLANEJAMENTOS DA INSERÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA ESCOLA

Como planejar práticas pedagógicas numa sociedade que absorve com grande rapidez as mudanças tecnológicas? Hoje a escola tem a compreensão da importância das mídias em seus planejamentos e projetos que foram amplamente enfocados no Projeto Político Pedagógico. A escola precisa de professores abertos a essas mudanças. Além disso, educar é um processo complexo, exige mudanças significativas e investimentos dos professores, para o domínio das tecnologias. E os planejamentos das aulas estão mais integrados as TICs. Os nossos alunos a todo o momento incorporam informações com diversos tipos de mídias como programas de TV, programa de rádio, filmes atividades na internet, jogos interativos. O uso das TICs exige estudo e novas experiências pedagógicas que possam ser usadas cooperativamente no processo de aprendizagem, valorizando o diálogo e participação de todos os segmentos de uma escola.

A informática aplicada à educação auxilia na quebra de barreiras das diferentes formas de educar e o professor nesse contexto é o mediador do aprendizado do aluno, que se desenvolve com experiências e vivências adquiridas durante sua caminhada. O computador é um recurso dinâmico e eficaz no apoio do saber, ampliam formas de instigar o aluno no processo de ensino aprendizagem e o jogo e a brincadeira infantil são formas da criança manejar experiências, criar situações para dominar a realidade e experimentá-la.

Segundo o RCNEI (Brasil, 1998) nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas

capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

1.2.1 Na Escola Estadual

Na Escola Estadual em que foi feito o estudo do Projeto Político Pedagógico, visitamos várias vezes o laboratório de Informática e observamos o que estava sendo realizado e pudemos verificar como os projetos em jogos educativos ou outras formas do uso do computador eram utilizados como ferramenta de aprendizagem.

A convite das professoras, pudemos observar as suas aulas, com interesse de enriquecer nosso trabalho e verificar a aprendizagem através das diversas TICs. O planejamento das atividades no laboratório de informática é realizado em reunião em cada trimestre com os professores, vice-diretora, supervisora e professora de informática. Também são estabelecidos horários para cada turma. Primeiro os professores colocam os conteúdos trabalhados em sala de aula. Da discussão surgem as construções dos planejamentos e objetivos, focando, como apoio das atividades dos conteúdos, jogos e outros recursos do computador mais informação e ampliando o aprendizado dos alunos.

Conforme relato da professora do segundo ano sobre a importância da leitura, com o objetivo de ampliar em seus alunos o gosto pela leitura lúdica e a incentivar outros com dificuldades com as leituras orais a ler histórias infantis também se utilizou do apoio da informática.

Para essas atividades a professora de informática sugeriu o site "<http://www.contandohistoria.com/>" da *webdesigner* Vera Rossi explicando quais os recursos e o que poderia ser explorado com as leituras deste site. Nesse estudo percebe-se que a professora de informática tem um papel fundamental no apoio dos projetos, que para ela servem de elo entre os professores e os recursos da informática, muitas vezes ou na maioria sugere os jogos e os professores que vão conhecendo aos poucos os muitos recursos e agregam aos seus projetos.

Este site traz fábulas e animações interessantes que prendem a atenção das crianças, com sons agradáveis e que dão prazer. Prazer este que surge através de várias personagens na primeira página. Constata-se, ainda, que as crianças ficavam muito atentas e demonstravam prazer enorme de ouvir com os fones de ouvidos sua

história. A professora da turma e a professora de informática auxiliavam os alunos quando necessário. Gostam de explorar os vários ícones e perguntam para as professoras os quais os significados em inglês dos ícones. Percebe-se que aos poucos outros aprendizados vão se formando, como o inglês, em que os alunos vão conhecendo e aprendendo com as histórias. Com os alunos que tem dificuldades ainda na leitura mais influente a professora senta ao lado e lê uma história para incentivar o mesmo após pede a ele que leia a história também para ela. Conforme o relato da professora do segundo ano, conclui que as histórias incentivaram os alunos na leitura ainda mais, muitos deles melhoram a leitura e o vocabulário ficou mais abrangente, também o site possibilita que os alunos criem sua história, poemas que vai ser o próximo projeto para o encerramento do ano.

Um dos jogos bastante utilizado na turma da primeira série foi da “Fábrica de Palavras” <http://www.escolagames.com.br/jogos/fabricaPalavras/>. O jogo apresenta um setor de montagem de uma fábrica, imagens de objetos que vão surgindo conforme aparecem e o aluno deve associar com a letra que falta para completar a palavra. Após essa etapa, o objetivo é controlar um robô, encontrar letras espalhadas pela fábrica para montar outras palavras.

Jogo educativo relacionado à ortografia garante diversão e aprendizado, pois o jogador deve montar palavras sem errar as letras e ainda guiar um robzinho para que ele junte as letras corretas e forme novos vocábulos.

Para trabalhar a concentração são oferecidos os jogos de quebra-cabeça (<http://www.escolagames.com.br/jogos/quebraCabeca/>). Esse jogo aumenta a concentração das crianças elas ficam menos agitadas, podem explorar vários ambientes, cores e melhora a coordenação motora do aluno com o uso do mouse, onde ele tem que controlar a pressão dos dedos e arrastar para formar a figura corretamente. Na figura 1, alguns jogos educativos que são utilizados pelos professores.



Figura 1: Jogos Educacionais On line¹

1.2.2 Na Escola Particular

Na escola particular os projetos são inerentes conforme o Projeto Político pedagógico, que busca através do processo educativo acompanhar o interesse do aluno. Com isso é explorado diversos recursos multidisciplinares que se inserem em diferentes práticas. Conhecemos dois projetos, através de relatos das professoras das turmas da educação infantil e a Coordenadora de projetos nas Mídias. A coordenadora relatou como são realizados os planejamentos com os recursos das TICs. Duas turmas que fizeram um projeto interessante são Creches III A e B, com o livro “Uma aventura em retalhos” que foi desenvolvido na “Oficina do Texto” que traz ao final do livro a importância dessa iniciativa do Portal Educacional. Personalidades do cenário cultural brasileiro são convidadas para criarem textos ou imagens que servirão de estímulo para estudantes de escola de todo o país a produzirem e registrarem on-line suas obras em parcerias com esses autores. E ao final do projeto, cada aluno coautor recebe seu livro impresso. O projeto “Oficina de Texto” é inédito de coautoria no mundo, unindo pessoas, recursos tecnológicos, imaginação, talento e criatividade. Essa iniciativa fez com que milhares de exemplares fossem impressos e distribuídos, fazendo o uso da internet aliado ao gosto pela literatura enriquecendo experiências dos alunos consequentemente mais prazerosas.

¹ Figura 1: Disponível em: <<http://baudeinformatica.blogspot.com.br/2010/07/escola-games.html>> Acesso em: 19 nov. 2012.

O segundo projeto foi realizado com as turmas pré I e II. Esse ano as eleições estavam em evidência, percebeu-se o envolvimento das crianças e sua curiosidade sobre assuntos. Como motivador, utilizaram o livro “Se as crianças governasse o mundo” do autor Marcelo Xavier. Foram abordados alguns assuntos na história e o livro faz uma reflexão sobre os benefícios da boa ação do homem sobre o mundo, entendendo o conceito de sustentabilidade a partir das ações praticadas que preservam as necessidades das futuras gerações, implicando numa ação ecologicamente equilibrada, economicamente viável e socialmente justa.

Nesse projeto tem o objetivo de integrar as aulas de informática promovendo o contato com as diferentes formas de multimídias e utilizar essas ferramentas como instrumento de apoio às matérias e aos conteúdos propostos. Após promover a hora do conto com o tema “se criança governasse o mundo” foi usado música ambiente, com a utilização do rádio, onde as crianças exploraram as percepções, sensações e sentimentos vivenciados durante a narração. Depois de trabalhar outras etapas, foi feita uma pesquisa de alimentos saudáveis e os que devem ser consumidos com mais cautela em revistas, propagandas e internet. As mídias estavam sempre presentes no projeto como exemplo, “Giuseppe Arcimboldo” onde houve a releitura com desenho na lousa na sala interativa. A participação dos alunos foi intensa, ficaram maravilhados com objetos, flores e frutas que formavam rostos através de uma composição surrealista.



Figura 2: Retrato de Rodolfo II – Pintura Giussepe Arcimboldo²

² Figura 2: Disponível em: <<http://bethccruz.blogspot.com.br/2009/07/arcimboldo-arcimboldo.html>> Acesso em: 19 nov. 2012.

Após, abordaram sobre saúde, quando surgiu o interesse das crianças em saber o que acontece quando os alimentos quando ingeridos e para onde eles vão. Novamente utilizaram a visualização dos órgãos internos no PowerPoint, trabalhando o sistema digestório, através de imagens. Os jogos interativos na sala de informática foram alguns dos recursos das TICs na aprendizagem do sistema digestório.

Observamos que os trabalhos que foram desenvolvidos nas duas escolas buscam novos caminhos através dos recursos informáticos, o processo educativo está sendo reavaliado constantemente com a intenção primordial de rever a própria prática docente criando novas possibilidades para estimular os alunos a desenvolverem suas potencialidades, fortalecendo e repetindo as peculiaridades de cada aluno.

2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ÂMBITO ESCOLAR

Sabemos que os jogos educativos eram utilizados como apenas diversão até mesmo nas escolas, mas esse quadro está mudando quando os profissionais em educação começaram a busca da compreensão dos recursos tecnológicos. Com isso os jogos hoje têm modificado o sentido só de diversão e sim como um ato pedagógico de aprender. Hoje sabemos que o conceito dos jogos educativos está sendo visto como uma ferramenta de apropriação do saber. Com grandes variedades, os mesmos são utilizados para apoio nas práticas em sala de aula. Esses recursos fazem parte do planejamento da escola e devem estar inseridas no eixos de estudos nos PPP que é o elemento norteador de políticas pedagógicas que visão ações concretas em seus projetos.

Com os avanços tecnológicos, o nosso dia a dia sofreu e ainda sofre muitas alterações, a modernidade invade nossos lares e nossa vida como um todo. Já é tão natural a forma de como utilizamos as tecnologias, que nem nos damos conta disso. Empregamos erradamente a ideia de tecnologia apenas está vinculada ao computador, ela está presente em tudo, até mesmo ao quando bebemos água, nos alimentamos, falar ao telefone, ir ao supermercado, lojas e também nas escolas.

A tecnologia faz parte da vida das pessoas, a televisão, o rádio, o telefone, o DVD, são máquinas plenamente conhecidas por pessoas de todas as camadas sociais, e são exemplos de tecnologia. Outros equipamentos eletrônicos mais sofisticados também estão presentes na vida das pessoas, como celulares, tablet e internet que tornam a acessibilidade ao mundo virtual prática e corriqueira.

Nas escolas o acesso à tecnologia e a internet também está muito mais presente, mesmo que ainda haja resistência por parte de alguns professores. Estudos revelam que o computador aliado a suas variadas tecnologias pode revolucionar a forma de como se ensina e de como se aprende. Jogos de computador podem criar ambientes e mundos que de outra forma seriam inacessíveis aos estudantes. Esta é a raiz de alguns dos softwares, que desafiam o jogador com uma grande quantidade de variáveis e decisões a serem tomadas para resolver problemas do mundo real.

Os jogos como forma de aprendizagem são importantes para que junto com outras várias ferramentas do computador deixem as aulas mais atrativas. A introdução dos jogos na escola reforça elementos necessários para a aprendizagem do aluno.

O computador, por possibilitar uma diversidade enorme de aplicações, sendo utilizado dentro e fora da sala de aula, transformou-se extensão da escola.

Segundo Valente (1993),

para a implantação dos recursos tecnológicos de forma eficaz na educação são necessários quatro ingredientes básicos: o computador, o *software* educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno”, sendo que nenhum se sobressai ao outro. Também, salienta que, “o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador (p.13”).

O computador é atrativo e faz com que os alunos das séries iniciais até as finais, o vejam como motivação, e seu uso dentro da escola auxilia o professor nas aulas e aproxima os alunos do mundo virtual. O computador torna-se transformador

do comportamento de crianças e adolescentes, pois o seu uso consciente implica no desenvolvimento das áreas cognitivas como a memorização, compreensão e reflexão.

A introdução da informática e outras mídias nas escolas estão mudando paradigmas, e tem mostrado como esses recursos desenvolvem no aluno a sua capacidade. O professor deve caminhar junto, buscando a sua inserção dentro desta nova realidade, mediando e organizando os processos de ensino-aprendizagem. Os jogos como forma de aprendizagem são ferramentas importantes para junto com várias ferramentas do computador permitem aulas mais atrativas. Sabemos que a introdução dos jogos nas escolas podem reforçar elementos necessários na aprendizagem do aluno. No Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil – RCNEI, afirma:

Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz de conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal.

O computador é atrativo e faz com que os adolescentes vejam como forma de motivação no seu uso, dentro da escola auxiliando o professor e nas aulas aproximando os alunos com a realidade virtual. São transformadores do comportamento de crianças e adolescentes, pois com seu uso e a interação com o outro implica situações de valores como respeito mútuo. Também implica no desenvolvimento das áreas cognitivas como memorização, compreensão e reflexão. Assim como é importante nos jogos comparações e associação que a criança utiliza, fundamentos que ajudam a criança na formação escolar na educação. Com esses fatores e outros é possível explorar fatores como a motricidade fina e ampla nas séries iniciais. Os jogos permitem sua introdução da alfabetização até o ensino médio, sendo uns dos recursos para analisar o desenvolvimento do aluno.

Segundo Gee (2008),

nós pensamos e nos preparamos para a ação com e através de modelos simulados” e é dessa forma que damos sentido às nossas experiências. O jogo é uma forma de simulação da realidade, quando no jogo oferece diferentes modelos de meninas ou de meninos e utilizamos as mais variadas roupas e objetos nos modelos, estamos mostrando um comportamento social do mundo real. O mesmo jogo explora estações do ano o que é apropriado vestir, inserindo a criança na realidade e mais ainda com variedades de escolhas estimulando sua independência de escolhas. Outro fator importante é a reflexão que jogos pedagógicos introduzem no

dia-a-dia na criança, pois é através do estudo que podemos analisar a percepção crítica que se mostra no decorrer da sua utilização.

A introdução da informática e outras mídias nas escolas estão mudando paradigmas, tem mostrado como esses recursos desenvolve no aluno a capacidade junto com conteúdos da sala de aula, estratégias novas na aprendizagem. E o professor deve caminhar junto, buscando estar inserido dentro da realidade e transformações. Com isso ser um observador da necessidade de cada aluno para mediar conhecimentos ao aluno.

“Avançaremos mais se soubermos adaptar os programas previstos às necessidades dos alunos, criando conexões como cotidiano, com inesperado; se transformarmos a sala de aula de aula em uma comunidade de instigação”. (Moran, 2011, p. 32).

A era digital é uma realidade, está presente no nosso mundo e cada vez mais no ambiente escolar. Partindo do pressuposto que devemos aproveitar para incluí-la nas ações pedagógicas, a informática e seu amplo uso permite aos professores explorarem variados caminhos na sua utilização em sala de aula, desenvolvendo habilidades através dos jogos pedagógicos, sendo um caminho de estímulo e de reforço na relação social, pois o jogo desenvolve intelectualmente a capacidade da criança aprender.

O jogo tem grande importância na questão de vivenciar experiências e auxiliar no desenvolvimento do conhecimento cognitivo, onde cada criança aprende de modo individual e/ou coletivo, cada uma no seu tempo. O jogo permite uma contribuição tanto na construção de relações quanto na interação com a realidade. É através do dele que o aprender se apresenta de modo atrativo e divertido.

O laboratório de informática é uma excelente ferramenta no plano de curso dos professores que pode ser utilizado para desenvolver tanto a motricidade fina, como a ampla e desenvolvimento cognitivo da criança. Pensar em como incorporar os meios tecnológicos ao trabalho pedagógico é nosso papel como educador.

Segundo Tornaghi, Os alunos precisam ser preparados para utilizar os sistemas culturais de representação do pensamento que marcam a sociedade contemporânea, o que implica novas formas de letramento ou alfabetização (sonora, visual, hipermídia...) próprias da cibercultura, além das demais formas já conhecidas. A exigência de aprender, continuamente, ao longo da vida constitui, na sociedade atual, um desafio para todas as pessoas e uma necessidade premente colocada aos educadores.

As tecnologias e as mídias estão em todos os lugares e nas escolas não é diferente. E seus espaços se multiplicam como salas de multimídias com lousa e laboratórios conectados à internet. Ainda, segundo Tornaghi, a possibilidade de aulas diferenciadas dentro da mesma sala de aula, experiências de vida e troca permitem que todos os alunos aprendam a mesma coisa. Quando se trabalha projetos com as mídias, as crianças aprendem desenvolvendo competências ou saberes como trabalhar em cooperação, atuar de forma independente na execução de tarefas, desenvolvendo assim a autonomia, domínio de processos básicos como expressão escrita, planejamento, capacidade de análise, avaliação e organização, ampliação da autonomia intelectual e da autoestima.

Para que seja possível usufruir das contribuições das tecnologias digitais na escola, é importante considerar suas potencialidades para produzir, criar, mostrar, manter, atualizar, processar, ordenar. Isso tudo se aproxima das características da concepção de gestão.

Tratar de tecnologias na escola engloba, na verdade, a compreensão dos processos de gestão de tecnologias, recursos, informações e conhecimentos que abarcam relações dinâmicas e complexas entre parte e todo, elaboração e organização, produção e manutenção (ALMEIDA, 2005).

É importante que a escola perceba na tecnologia uma aliada e inerente na incorporação de novas formas de ensinar. Para isso, deve estar claro na proposta do projeto os objetivos a serem alcançados, onde instiga o aluno aprender e fazer, reconhecendo a sua própria construção do saber.

Quanto ao papel da escola no contexto das mídias, Orofino (2005) diz

a escola não escapa da influencia decisiva da mídia, mas ainda assim, é um lugar privilegiado para a construção das identidades individuais para além da questão das classes sociais, pois é o local onde há o encontro de muitas culturas, seja aquela bagagem pessoal e da identidade dos diferentes alunos, alunas e professores, seja a cultura erudita que nela é ensinada, ou, ainda a cultura popular regional do local onde a escola está situada.

Com as atividades em projetos, os alunos vivenciam algo a mais, e sendo em mídias ou mesmo com jogos educacionais as possibilidades são muitas. A arte digital possibilita a vivência com novas formas de aprendizagem e construção de conhecimento através de ferramentas de apoio como os jogos e outros ambientes ampliam a diversidade de meios e formas diferente de aprender.

2.1. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NA ESCOLA - JOGANDO E APRENDENDO

A escola sempre foi o canal de mudanças e não pode ser diferente em relação ao mundo tecnológico e dos jogos. Ela tem como papel de contribuir com mecanismo que aproveite recursos que surgem durante os anos e conduzindo os professores para a utilização dessa nova concepção do mundo das tecnologias e assim introduzindo e dispondo desses recursos no apoio de suas atividades.

Os jogos eletrônicos sempre chamaram atenção do público e aos poucos foram se efetivando como recursos primeiramente aos olhos dos leigos como entretenimento. Em 1968 Ralph Baer, nascido na Alemanha Oriental, criou uma máquina que rodava jogos eletrônicos que era utilizado em uma TV, assim surgiu o primeiro protótipo do vídeo game chamado de “Brown Box”, que rodava jogos de futebol, voleibol e de tiro. Mas aos poucos os jogos foram sendo visto como uma ferramenta na prática pedagógica.

No início quando começou a criação dos jogos sabemos que eram bastante rudimentares, os primeiros não tinham os cuidados ou voltados para educação ou pelo menos ainda não tinha esse entendimento. E sabemos que a princípio não havia a percepção da sua importância como apoio na aprendizagem e na contextualização de recurso educativo. Aprender a brincar desperta na criança estímulos e curiosidades e os jogos propicia esta oportunidade. Segundo Teles (1999) brincar se coloca num patamar importantíssimo para a felicidade e realização da criança, no presente e no futuro. Brincando, ela explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se autorrealiza.

Por sua dimensão lúdica, o jogar pode ser visto como uma das bases sobre qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. A dimensão lúdica envolve desafios, surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Esse aspecto lúdico faz do jogo um contexto natural para o surgimento de situações-problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e um certo esforço na busca por solução.
(SMOLE, p. 12, 2007).

No decorrer dos anos os ambientes dos jogos com variados softwares, ficaram cada vez mais elaborados com cuidados com cores, imagens e aplicativos. A criança quando apresentada ao mundo virtual, vê com satisfação e encanto interagindo com novos aprendizados que o jogo apresenta.

O ato de jogar, especialmente na primeira infância, cumpre funções importantes no desenvolvimento psicológico, social e intelectual: é uma atividade voluntária, intrinsecamente motivadora, envolve vários níveis de atividade e frequentemente possui qualidades do imaginário (RIEBER, 1996).

Quando a escola proporciona a criança jogos educacionais o educador deve ter o cuidado e com propósito do jogo. Segundo Moran, não se trata de dar receitas, porque as situações são muito diversificadas. É importante que cada docente encontre o que mais o ajude a sentir-se bem, a comunicar-se bem, para ensinar bem, e ajudar os alunos na aprendizagem. É importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar.

Para isso os professores devem buscar respeitar as etapas que são desenvolvidas na criança o seu processo do conhecimento e a interação com o mundo. Quando a criança utiliza o computador ela inicia a percepção complexa a de se adaptar a novas situações, portanto, está relacionada com decisões autônomas onde o indivíduo interage com o meio. No entender de Piaget ser autônomo significa estar apto a cooperativamente construir o sistema de regras morais e operatórias necessárias à manutenção de relações permeadas pelo respeito mútuo. A autonomia não está relacionada com isolamento (capacidade de aprender sozinho e respeito ao ritmo próprio da escola comportamentalista).

De acordo com a *Epistemologia Genética* ou *Psicogenética*, o sujeito desenvolve sua inteligência em constante interação com o meio, apesar de ser afetado por fatores biológicos. Para Piaget,

[...] o conhecimento não procede, em suas origens, nem de um sujeito consciente de si mesmo, nem dos objetos já constituídos (do ponto de vista do sujeito) que se lhe impoariam: resultaria de interações que se produzem a meio caminho entre sujeito e objeto, e que dependem, portanto, dos dois ao mesmo tempo, mas em virtude de uma indiferenciação completa e não de trocas entre formas distintas (PIAGET, 1990, p. 8).

Para Smole (2007) a utilização dos jogos na escola não é algo novo, e é bastante conhecido seu potencial para o ensino e a aprendizagem em muitas áreas do conhecimento. O uso do jogo implica uma mudança significativa nos processos de ensino e aprendizagem, que permite alterar o modelo tradicional de ensino. O trabalho com jogos quando bem planejado e orientado, auxiliam o desenvolvimento de habilidades como observação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições, reflexão, tomada de decisões, argumentação e organização, que estão estreitamente relacionadas ao raciocínio lógico.

A mesma autora ainda argumenta que no jogo as habilidades desenvolvem-se porque, ao jogar, os alunos têm a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada; refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos. O jogo pode-se afirmar que, possibilita uma situação de prazer e aprendizagem significativa nas aulas. Além disso, o trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos, uma vez que durante o jogo cada jogador, tem a possibilidade de acompanhar o trabalho de todos os outros, defender pontos de vista e aprender a ser crítico e confiante em si mesmo.

Todo jogo por sua natureza desafia, encanta, traz movimento, barulho e uma certa alegria para o espaço no qual normalmente entram apenas o livro, o caderno e o lápis. Essa dimensão não pode ser perdida apenas porque os jogos envolvem conceitos de matemática. Ao contrário ela é determinante para que os alunos sintam-se chamados a participar das atividades com interesse.

Hoje sabe-se que, associada à dimensão lúdica, está a dimensão educativa do jogo. Uma das interfaces mais promissoras dessa associação diz respeito à consideração dos erros. O jogo reduz consequência dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ele desenvolva iniciativa, autoconfiança e autonomia. No fundo, o jogo é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável. (SMOLE, p. 12, 2007).

Na discussão com seus pares, no jogo, o aluno pode desenvolver seu potencial de participação, cooperação, respeito mútuo e crítica. No desenvolvimento do aluno, as ideias dos outros são importantes porque promovem situações que o levam a pensar criticamente sobre as próprias ideias em relação às dos outros.

Segundo Dias e Costa em seu artigo sobre o jogo, dizem que para Piaget (1978) o jogo é essencialmente assimilação e os classifica em jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras. Os jogos de exercícios são os primeiros a surgirem na criança e são motivados pelo prazer de manipular as peças e pelas descobertas de habilidades através do movimento. Os jogos simbólicos aparecem por volta dos dois anos e caracterizam-se pela capacidade de representação e pela instalação da função simbólica. A criança é capaz de, ao invés de agir diretamente sobre os objetos, nomear e agir mentalmente sobre eles. No jogo simbólico, transforma o real de acordo com as necessidades e desejos do momento. No decorrer do desenvolvimento, aparece o terceiro tipo de jogo que é o jogo com regras. Surgem num primeiro momento no período dos quatro aos sete anos e posteriormente entre os sete e onze anos.

As mesmas autoras ainda afirmam que uso de jogos utilizados como instrumento de prática pedagógica, faz com que a criança amplie seus conhecimentos. Esse conhecimento é resultante das trocas entre o sujeito e o meio. Jogar possibilita trocas e desafia o sujeito como construtor do próprio saber. Durante as atividades com jogos, a criança tem a chance de perceber seus erros, lacunas e reelaborar novas estratégias. É devido a uma regulação ativa que o indivíduo busca novos meios ou estratégias.

Por permitir ao jogador controlar e corrigir seus erros, seus avanços, assim como rever suas respostas, o jogo possibilita e ele descobrir onde falhou ou teve sucesso e por que isso ocorreu. Essa consciência permite compreender o próprio processo de aprendizagem e desenvolver a autonomia para continuar aprendendo (SMOLE, p. 12, 2007).

O Projeto Político Pedagógico de cada escola tem um papel importante no desafio da inclusão de uma nova perspectiva do uso de jogos, softwares educativos e outras mídias que envolvam os alunos numa nova experiência. A quebra dos paradigmas na educação depende de toda a escola com um conjunto e não somente de um único professor.

Sabemos da importância de utilizar novos instrumentos na construção da aprendizagem e os jogos são eficazes para desenvolver nos alunos o caminho prazeroso do aprender, pois ele se torna diferente e atrativo. Com o planejamento e organização do laboratório de informática, regido por um projeto político pedagógico consistente e claro e com o planejamento adequado do professor, esses caminhos modificam a prática, pois se a torna diferente que agregando as diferentes mídias aos conteúdos que professor desenvolve nas suas aulas.

A educação só pode-se realizar através de mediações práticas que se desenvolvem a partir de um projeto educacional, vinculado, por sua vez, a um projeto histórico e social e que a instituição escolar é o lugar por excelência desse projeto (Severino, 1998).

Freire afirma que

não posso ser professor se não percebo cada vez melhor que, por não ser neutra, minha prática exige de mim uma definição. Uma tomada de posição. Decisão. Ruptura. Exige de mim que escolha entre isto e aquilo. Não posso ser professor a favor de quem quer que seja e a favor de não importa o quê. Não posso ser professor a favor simplesmente do Homem ou da Humanidade, frase de uma vaguidade demasiado contrastante com a concretude da prática educativa. Sou professor a favor da decência contra o despudor, a favor da liberdade contra o autoritarismo, da autoridade contra a licenciosidade, da democracia contra a ditadura de direita ou de esquerda. Sou professor a favor da lista constante contra qualquer forma de discriminação, contra a dominação econômica dos indivíduos ou das classes sociais. Sou professor contra a ordem capitalista vigente que

inventou esta aberração: a miséria na fatura. Sou professor a favor da esperança que me anima apesar de tudo (FREIRE, 1996, p.115).

O professor tem a capacidade de reinventar seus métodos sendo ele um camaleão do ensino. Aprendemos que a solução de várias dificuldades é o ato de aprender a aprender e que na educação o nosso trabalho é de estarmos sempre em busca de caminhos novos para que aconteça definitivamente a aprendizagem.

Para falar sobre os jogos educativos temos que voltarmos para importância do computador como uma ferramenta de aprendizagem no desenvolvimento da criança, têm que ir além e explorar a amplitude dessa ferramenta. Os primeiro contatos da criança com o computador a desperta para curiosidade e entender e conseqüentemente quanto mais familiar mais prazeroso será. O conhecer vem do contato do mouse e manuseio das teclas.

O sucesso do uso do computador como uma tecnologia que pode favorecer a expansão da inteligência depende da forma como ocorre a relação entre o usuário e as informações contidas no programa por ele utilizado. Quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber. Este é um dos principais argumentos para justificar a importância do estudo da interatividade no contexto da inserção dos computadores na educação escolar. (PAIS, 2005, p. 144).

Quando a criança está diante do computador tem uma visão de uma grande descoberta. Vivencia experiência de cores e que desperta os sentidos da visão e do tato, acumulando descobertas importantes para outros sentidos de aprendizagem. Quando nos falamos em jogos temos que observar no computador a recepção feita pelo aparelho visual que é usada para associação da capacidade cognitiva do ser humano. Assim, podemos citar a teoria de Gestalt que conceitua o mecanismo da organização perceptiva de um objeto ou imagem, encaminhando para conceituação. Nesse contexto, quando o aluno depara-se com a imagem de uma tela o seu entendimento e reconhecer os objetos para dar significado.

Temos como exemplo o uso do mouse no desenvolvimento na psicomotricidade da criança na fase da pré-escola. Manusear o mouse é complexo, pois envolve maturação do sistema nervoso que envolve tonicidade e coordenação de movimentos, ligados a motricidade fina, ampla, lateralidade - orientação espacial.

Segundo Fonseca (1993), psicomotricidade é a evolução das relações recíprocas, incessantes e permanentes dos fatores neurofisiológicos, psicológicos e sociais que intervêm na interação elaboração e realização do movimento humano.

Com base na teoria de Piaget, adaptação por assimilação/acomodação integra o conceito de esquema assimilador. A criança pequena, quando se depara com as ferramentas do computador como o mouse, teclados ou até mesmo o clicar e o arrastar, no início, os seus movimentos não são precisos aos poucos vão sendo aperfeiçoados por sua constante reprodução.

Autores como Bock, Furtado e Teixeira colocam que o desenvolvimento infantil pode ser visto a partir de três aspectos: Instrumental, cultural e histórico. Quando se trata do aspecto instrumental, pode-se dizer que se refere à natureza basicamente mediadora das funções psicológicas complexas. Neste aspecto, o ser humano não apenas responde aos estímulos apresentados no ambiente, mas os altera, utilizando as modificações como um instrumento de seu comportamento. Outro é o aspecto cultural, é possível dizer que está envolvido os meios socialmente estruturados pelos quais a sociedade organiza os tipos de tarefa que a criança em crescimento enfrenta, e os instrumentos mentais e físicos de que a criança necessita para aprender a tarefa. A linguagem é um dos principais instrumentos utilizados por Vygotsky, onde se baseou toda sua obra na linguagem e sua relação com o pensamento.

Na obra de Oliveira,

A linguagem humana tem para Vygotsky duas funções básicas: a de intercâmbio social e a de pensamento generalizante. Isto é, além de servir ao propósito de comunicação entre indivíduos, a linguagem simplifica e generaliza a experiência, ordenando as instâncias do mundo real em categorias conceituais cujo significado é compartilhado pelos usuários dessa linguagem. (OLIVEIRA, 1997, p. 42).

E o aspecto histórico se junta com o cultural, pois os instrumentos que o homem usa, para dominar seu ambiente e seu próprio comportamento, foram criados e modificados ao longo da história social da civilização.

Para Vygotsky, a história da sociedade e o desenvolvimento do homem estão totalmente ligados, de forma que não seria possível separá-los. Desde que nascem as crianças, têm constante interação com os adultos, pois estes, naturalmente procuram passar para as crianças o seu modo de se relacionar e a sua cultura. E é através deste contato com os adultos que os processos psicológicos mais complexos vão tomando forma. Esse processo, no início é intersíquicos, ou seja, partilhado entre pessoas, quando a criança vai crescendo os processos acabam por ser intrapsíquicos, realizado pela própria criança.

Vygotsky coloca que em um primeiro momento os aspectos motores e verbais do comportamento estão misturados.

(...) a fala envolve os elementos referenciais, a conversação orientada pelo objeto, as expressões emocionais e outros tipos de fala social. Como a criança está cercada por adultos na família, a fala começa a adquirir traços demonstrativos, e ela começa a indicar o que está fazendo e de que está precisando. Após algum tempo, a criança, fazendo distinções para os outros com o auxílio da fala, começa a fazer distinções para si mesmas. E a fala vai deixando de ser um meio para dirigir o comportamento dos outros e vai adquirindo a função de auto-direção. (BOCK, FURTADO E TEIXEIRA, 2005, p.109).

Pode-se dizer então, o desenvolvimento é sustentado pelas interações de um sujeito com o outro, ou melhor, da criança com o adulto.

O jogo que caracteriza o brincar possui a função lúdica e educativa proporciona prazer e exercita a imaginação ampliando a linguagem da criança. E a linguagem do computador é inserida no cotidiano das crianças como palavras “mouse”, “internet”, “game” que aprende palavras novas e a finalidade das expressões usadas.

O uso dos jogos bem direcionados contribui significativamente com a coordenação viso-motor, principalmente os games, onde os olhos e as mãos estão atentos para atenderem as tarefas que os jogos impõem. Além disso, ele contribui para que a criança aprenda a se submeter às regras e a vivenciar situações que ela não domina, incentivando a criação de estratégias para solucionar os problemas que os jogos lançam. Somando também as habilidades que os jogos promovem as crianças o próprio corpo como o equilíbrio e velocidade.

No jogo, os erros são revistos de forma natural na ação das jogadas, sem deixar marcas negativas, mas propiciando novas tentativas, estimulando previsões e checagem. O planejamento de melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de novas ideias e novos conhecimentos. (SMOLE, p. 12, 2007).

O professor é o mediador e deve possibilitar ao aluno explorar todas as ferramentas que possibilitam a aprendizagem e é de conhecimento, que o jogo incentiva o raciocínio rápido que desperta o progresso do aluno.

3. ESTUDO DE CASO DO MENINO LUCCA – AUTISTA

Nesse estudo ou relato, apresento o Lucca de seis anos autista, meu filho. O Lucca foi diagnosticado pela Neuropediatra com Transtorno do Espectro Autista (TEA), no dia 23 de dezembro de 2010. Nessa data estava com 4 anos e foi encaminhado para uma psicomotricista e fonoaudióloga. O Lucca após o diagnóstico é atendido por vários profissionais como Psicopedagoga Clínica psicomotricista com especialização em autismo, duas vezes na semana e fonoaudióloga duas vezes por semana.

Apresentava certa dificuldade na linguagem para idade, na interação social apresentar dificuldades nesses comportamentos. Gostava de brincar com particularidades de objetos, como girar por horas as rodas de um carro ou mostrava interesse em observar o ventilador. Na parte das respostas sensorial não reagia adequadamente, nas atividades que fazíamos, levava a boca e lambendo os objetos oferecidos.

Na busca de incessante de melhorar sua qualidade de vida e incluí-lo na sociedade, procuramos diversos meios para seu desenvolvimento.

O autismo é considerado uma síndrome neuropsiquiátrica. Embora uma etiologia específica não tenha sido identificada, estudos sugerem a presença de alguns fatores genéticos e neurobiológicos que podem estar associados ao autismo (anomalia anatômica ou fisiológica do SNC; problemas constitucionais inatos, predeterminados biologicamente). Fatores de risco psicossociais também foram associados.

Segundo Plouller (1906) que introduziu na psiquiatria “autismo”, como item descritivo do sinal clínico de isolamento (encenado pela repetição da auto-referência) frequente em alguns casos.

Segundo Fombonne (2009) Rice (2009) A incidência de autismo entre meninos é maior do que meninas de 4,2 meninos para uma menina, dados

epidemiológicos internacionais. No Brasil estudo sobre autismo é insuficiente, no Primeiro Encontro Brasileiro para Pesquisa em Autismo (EBPA - <http://www6.ufrgs.br/ebpa2010>), Fombonne (2010) estimou uma prevalência de aproximadamente 500 mil pessoas com autismo em âmbito nacional, baseando-se no Censo de 2000. Segundo os próprios autores os dados são ineficientes e não reflete a verdadeira situação no Brasil com pessoas crianças e adultos com essa deficiência.

Nos Estados Unidos, o governo divulgou dados de uma pesquisa com números alarmantes de crianças com autismo. Para cada 50 criança uma é autista em idade escolar (entre 6 e 17 anos). Paiva Junior editor chefe da “Revista Autismo” escreve no seu artigo que os dados vêm de uma pesquisa por telefone feita pelo CDC (Centros de Controle e Prevenção de Doenças — em inglês: Centers for Disease Control and Prevention) com 91.642 famílias.

Desde a descoberta do autismo do Lucca, estabeleceu-se uma organização que atendesse suas necessidades, procurando todos os recursos para melhorar o seu aprendizado. Percebendo o seu interesse pelos recursos Tecnológicos, como CD, TV, DVD, computador, tablet, foi incentivado a utilizar os recursos como apoio na sua aprendizagem e reforço das suas atividades da escola. Assim organizou-se sua rotina de acordo com as orientações de sua psicomotricista, explorando as TICs na sua rotina diária.

A rotina estabelecida pelo método TEACCH - *Treatment and Education of autistic and communication handicapped children* – uma abordagem comportamental com apoio na psicolinguística que tem como objetivo facilitar a aprendizagem da pessoa com autismo a partir do arranjo ambiental, ensino estruturado e comunicação alternativa. Esse método foi desenvolvido nos anos 60 no Departamento de Psiquiatria da Faculdade de Medicina da Universidade da Carolina do Norte, Estados Unidos, e atualmente é muito utilizado em várias partes do mundo.

A importância do ensino estruturado é ressaltada por Eric Schopler in Gauderer, 1993, no método TEACCH (Tratamento e Educação para Autistas e Crianças com Deficiências relacionadas à Comunicação), quando afirma: É bom ter em mente, que normalmente as crianças à medida que vão se desenvolvendo, vão aprendendo a estruturar seu ambiente, enquanto que os autistas e com distúrbios

difusos do desenvolvimento precisam de uma estrutura externa para otimizar uma situação de aprendizagem.

É um método americano específico para as desordens comportamentais advindas do autismo, sendo que sua aplicação provoca inúmeros benefícios nas áreas de linguagem, comportamento, comunicação e habilidades escolares. Transtorno Autista como um Distúrbio Global do Desenvolvimento caracterizado por prejuízos comportamentais que são agrupados em três categorias principais: (1) comprometimento da interação social, (2) comprometimento da comunicação, e (3) padrões restritos, repetitivos e estereotipados de comportamento.

Do ponto de vista analítico-comportamental, o autismo é uma síndrome de déficits e excessos que – pode ter – uma base neurológica, mas que está, todavia, sujeita a mudanças, a partir de interações construtivas, cuidadosamente organizadas com o ambiente físico e social (Green, 2001).

Um objetivo de alta prioridade é tornar o aprendizado divertido para a criança. Outro é ensinar à criança como discriminar entre vários estímulos diferentes: seu nome de outras palavras faladas; cores, formas, letras, números e afins entre si; comportamento apropriado de inapropriado. Respostas problemáticas (como birras, estereotípias, autolesão, evitação) são explicitamente não reforçadas, o que frequentemente requer uma análise sistemática para determinar que eventos exatamente funcionem como reforçadores para aquelas respostas. Preferivelmente, a criança é induzida a se engajar em respostas apropriadas que são incompatíveis com as respostas-problema.

O computador foi introduzido nas atividades que são escolhidas como rotina para Lucca. No começo, ele pouco dominava o mouse, sentava no meu colo ou do pai para trabalhar diferentes conceitos de figuras, pois é muito visual e gosta muito de música. Ele permanece quieto e muito atento nestes momentos. Assim o computador foi muito utilizado para ampliar e mostrar os variados tipos animais “cachorros”, “gatos”, objetos “bolas” “mesas”, “cadeiras” formas as diversidades de cor, tamanho. Muitas vezes sem o referencial concreto e explorando as imagens para ampliar novos conceitos utilizados como recurso de apoio na sua aprendizagem.

É interessante observar que, em situações informais de aprendizado, as crianças costumam utilizar as interações sociais como forma privilegiada de acesso à informação: aprendem regras dos jogos, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um estritamente individual na solução de

um problema. Qualquer modalidade de interação social, quando integrada num contexto realmente voltado para a promoção do aprendizado e do desenvolvimento, poderia ser utilizada, portanto, de forma produtiva na situação escolar (OLIVEIRA, 1993).

O Lucca é um menino que está apresentando facilidade no uso do computador e outras TICs. Manuseia com facilidade controle remoto da TV, escolhendo *KIDS* o seu canal preferido. Conhece os números e conta de um até vinte. No controle remoto são explorados todos os recursos como os números, coordenação motora e lateralidade. Como na sua casa não tem um canal universal para ligar a TV, DVD e SKY o Lucca aprendeu a usar os controles. Para usar o vídeo são necessárias várias etapas que exigem atenção e memorização. Gradativamente, naturalmente e com algumas repetições o Lucca foi motivado a aprender os comandos. Com o controle remoto do DVD hoje, ele abre e fecha colocando o DVD que mais gosta. O interessante em relatar nesse trabalho é que o menino entende que a dinâmica dos comandos não tem uma forma única, já que pode iniciar os recursos preparando a TV e colocando o DVD, não necessariamente nessa forma.



Figura 3: Lucca em casa³

Desempenhos cognitivos que um indivíduo é capaz de ter, numa certa fase de seu desenvolvimento, quando tutorado ou instruído por alguém, não ocorreriam autonomamente. É como se o auxílio externo fosse um dos motores do desenvolvimento, provocando processos internos que ainda vão amadurecer em capacidade de desempenho independente. Essa

³ Figura 3: Imagem particular autorizada pela família

concepção atrela o processo de desenvolvimento a relação do indivíduo com o ambiente sociocultural em que vive e com sua situação de organismo que não se desenvolve plenamente sem o suporte de outros indivíduos de sua espécie. (OLIVEIRA, 1993).

O computador é usado de diferentes formas, muitas vezes como reforçador intercalando as atividades de mesinha. Essa atividade é desenvolvida em horários pré-determinados de manhã comigo e depois à noite com o pai, onde trabalha intercalando as atividades de mesinha, jogos de quebra-cabeça, desenhos, escrevendo letras ou números, manipulando diferentes brinquedos de texturas. O recurso do uso computador como reforçador determina a percepção de tempo e horário, o começo, meio e fim das atividades para o Lucca, ajuda na organização onde ele muitas vezes realiza as atividades e ao encerrar poderá usar o computador e utilizar os jogos on-line, músicas, desenhos animados.

Brotto (2001) considera os jogos e as brincadeiras como ferramentas necessárias para a interpretação do mundo em que a criança vive, já que é pelo ato de jogar e brincar que elas representam simbolicamente a realidade em que vivem. É no jogo que a criança encontra uma ocupação voluntária que é exercida dentro de um tempo e um espaço, dotado de regras obrigatórias e acompanhadas de muitos sentimentos como: alegria, prazer, ansiedade, etc.

Acreditamos que no caso do Lucca as tecnologias enriquecem a sua aprendizagem, ele se adapta bem as mais variadas TICs, aprende com facilidade e demonstra prazer e satisfação na utilização das mesmas, por isso reforçamos na inserção das TICs como meio de crescimento significativo do seu desenvolvimento.

3.1 INCLUSÃO DO LUCCA NA ESCOLA

A Inclusão de Crianças com necessidades especiais estão prevista no capítulo V, artigo 58, da Lei das Diretrizes e Bases Nacionais, LDBEN, O artigo 58, da LDB, classifica educação especial “como modalidade de educação escolar, oferecida, preferencialmente, na rede regular de ensino, para educandos portadores de necessidades especiais”. Os seus currículos devem estar adaptados conforme e as especificações dos alunos, sendo flexíveis e condizentes para que o alunos com necessidades especiais possa se relacionar e ter sucesso na aprendizagem.

Uma vitória relevante é a inclusão dos autistas no Brasil com Lei 12.764, de 27 de novembro que Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. A lei que tem o nome de “*Berenice Piana*”, uma mãe com filho autista de 18 anos, por seu empenho por políticas públicas para todos com transtorno do espectro autista e com a lei é considerada pessoa com deficiência, para todos os efeitos legais. E com isso fica assegurada sua inclusão no ensino regular, em classes regulares, bem como em Escolas Públicas como em Escolas Particulares, com monitoras sem custo aos pais.

A escola em que Lucca estuda é da rede particular, atende e enquadra na nova lei, apoiados em sua Proposta Política Pedagógica – PPP busca todas as adaptações necessárias em seu currículo e projetos para que o Lucca e outros alunos com deficiência se desenvolva e aprenda.

Na proposta da escola tem a citação de que a criança até os seis anos de idade vivencia um dos períodos mais complexos do desenvolvimento humano. Tempo em que se inicia a elaboração de habilidades motoras, intelectuais, sociais, emocionais, da identidade e conquista da autonomia, através da qual se aprende a lançar mão dos recursos pessoais para fazer frente às diferentes situações da vida. É possível conferir esse princípio, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Art. 29, que corrobora:

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos, físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Art. 29 da LDB).

Propõe atividades educativas planejadas, que desenvolvam o conjunto de habilidades, conhecimentos, hábitos, atitudes e valores respeitando as capacidades de cada faixa etária, sem abrir mão de um espaço para o livre brincar e de um ambiente extremamente afetivo.

De acordo com SCHWARTZMAN (1995),

na elaboração de qualquer programa direcionado à educação do portador de autismo, deve-se observar quais canais de comunicação se apresentam mais receptivos a uma estimulação e o nível de desenvolvimento da criança ou jovem autista ao selecionar os objetivos a serem trabalhados numa programação psicopedagógica. É fundamental verificar se não estão acima de suas condições cognitivas.

A escola tem um portal educacional que é acessado diariamente como apoio de forma lúdica contribuindo para aprendizagem dos alunos. Com os mais variados

jogos, que na sua totalidade é de 400 jogos. A escola conta com dois Laboratórios de Informática, sendo um deles específicos para alunos e alunas da Educação Infantil, disponibilizando softwares de jogos educativos.

Já no segundo laboratório, é oferecido atendimento aos professores e alunos na utilização de aplicativos e na navegação e pesquisa na Internet, planejamento e organização de atividades diferenciadas com os alunos. O laboratório tem um monitor responsável para apoio aos alunos e professores no seu planejamento.



Figura 4: Laboratório de Informática Colégio Particular⁴

Frequenta uma escola particular regular e está atualmente na primeira série, na sala de aula é acompanhado pela professora e a monitora da turma. Hoje com cinco 6 anos de idade, está já no processo da alfabetização.

A escola em que Lucca estuda é da rede particular, atende e se enquadra na nova Lei 12.764, apoiados em sua Proposta Política Pedagógica – PPP busca todas as adaptações necessárias em seu currículo e projetos para que o Lucca e outros alunos com deficiência se desenvolva e aprenda.

Na escola está completamente ambientado, pois estuda desde dois anos de idade. Considerado uma criança muito afetiva, participava das atividades sem despertar atenção para sua síndrome. Os seus relatórios demonstravam pouca preocupação, pois seu desenvolvimento era considerado normal para idade de dois anos.

⁴ Figura 4: Disponível em: <<http://www.colegioverzeri.com.br/index.php?secao=informatica>> Acesso em: 15 out. 2012.

Na leitura do seu relatório de desempenho da Escola, o menino Lucca teve os primeiros contatos com os jogos na sala de informática em 2009, onde uma vez por semana a turma tinha como rotina fazer uso de jogos, (jogos do Mickey). Lucca mostrava satisfação em participar precisando do auxílio das professoras para arrastar, clicar o mouse e acessar os jogos, mas gostava mesmo de ligar e desligar o computador. Os jogos só ficavam interessantes com sons. Isso despertava atenção do Lucca, assim era explorada pelas professoras, palavras que incentivavam o Lucca repetindo sons associando com as imagens, melhorando sua comunicação e ampliando seu vocabulário. A sala de informática com o uso dos jogos era um recurso explorado pelos professores para que o menino Lucca interagisse com seus colegas e exercitasse esperar sua vez.

Durante o ano de 2010 Lucca mostrava interesse em manusear o mouse, teclado e digitar as diversas teclas, sempre com auxílio das professoras ao seu lado. A informática e a utilização do computador mostraram-se uma ferramenta de incentivo na aprendizagem do Lucca. Como apoio e extensão dos conteúdos as figuras, objetos e até mesmo histórias eram trabalhadas na informática.

Outros TICs são ocupados diariamente na sala de aula como a TV e DVD que é colocado filmes “Branca de Neve”, “Xuxa”, “Mônica” e outros onde o Lucca apreciava e por bastante tempo ficava concentrado. Gosta muito de música e fica por longo tempo na frente do Rádio/CD, dançando e acompanha as melodias que demonstra facilidade memorização. A professora ou a auxiliar sempre ficavam atentas para que nesses momentos ele não gire ou suba na cadeira para mexer no Rádio/CD, pois gosta de ligar, colocar para frente ou voltar para tocar as músicas só do seu interesse.

A evolução do menino Lucca foi constatada quando ele começou a identificar formas, cores, números e letras, relatados nos “Relatórios de Desempenho” emitidos pela escola que frequenta apontando um crescimento evidente na utilização das TICs. Nesse ano de 2012, já com cinco anos de idade, o menino Lucca faz a escolha de jogos de acordo com suas preferências, diferentemente de quando necessitava do auxílio da professora. No início do ano, para acessar a internet apresentava dificuldades com o mouse para clicar e arrastar objetos. Já identifica formas e cores com grande facilidade e fala reconhecendo as letras e os números que vão surgindo na tela. Apresenta

interesse em jogos com efeitos sonoros identificando-os com propriedade, exemplos: jogos com sons de carro, buzinas e latidos sons de animais.

O menino Lucca apresentou maior desenvolvimento cognitivo no segundo trimestre, demonstrando maior interesse por jogos do “portal da escola”. Hoje acessa o portal com facilidade e seleciona o game de sua preferência e escolhe no “*Friv*” ou mesmo com auxílio das professoras no “*You Tube*” com desenhos de sua preferência.

É importante no caso dos alunos autistas alguns cuidados que facilitam o uso do computador e seus recursos na sala de informática como um lugar mais estratégico para melhorar sua concentração, no caso do Lucca, ele senta de frente para o professor responsável de informática, usa quando necessário fone de ouvido para não dispersar com outros ruídos e a professora auxiliar, está sempre atenta quando necessita de ajuda. Por isso, tanto a sala de informática ou a sala de aula está organizada de forma que o aluno saiba sua rotina, que colabora na compreensão da discriminação das tarefas.

Segundo Schwartzman:

O ambiente deve dar informações sobre o que é solicitado ou esperado naquele espaço, de uma forma clara com acesso fácil da criança ao objeto de que fará uso ou o trajeto que deverá realizar; pode-se utilizar divisórias que ajudem a criança a entender onde cada área de trabalho começa e termina, bem como colaborar para estabelecer o contexto integrado das atividades; b – Minimizar distrações visuais e auditivas a fim de possibilitar que o estudante preste atenção no conceito e não nos detalhes. Refere-se a um dado importante, objeto de estudo de Uta Frith; c- Estruturar as áreas básicas de trabalho: estes espaços devem ser permanentes, não devem ser trocados com uma frequência menor do que seis meses e devem considerar as características específicas do grupo de estudantes:

- atividade em grupo;
- canto livre (entre as sessões de trabalho, os estudantes ocupam o canto livre; a interferência dos técnicos deve ser mínima se restringindo aos cuidados básicos de segurança;
- Área de transição (constitui a área que irá nortear a rotina do estudante; nela dispomos a programação do dia ou da semana.);
- Área de trabalho: individual ou independente. (SCHWARTZMAN, 1995, p. 240 - 242).



Figura 5: Lucca no laboratório de informática⁵

Atualmente o Lucca explora todos os jogos e TICs da sua idade, tem controle na motricidade fina e ampla, o uso dos mais variados controles ou mesmo teclados o ajudou numa infinidade de aprendizagens positivas, ajudaram a melhorar sua motricidade fina e ampla. Controla com facilidade a lateralidade e com isso ajuda na escrita e espaços. Percebe-se que a inserção da tecnologia, auxiliaram no seu desenvolvimento na aprendizagem um recurso bastante eficiente e prazeroso.

Dessa forma é explorado os recursos da informática que auxiliam na aprendizagem do Lucca, a escola oportuniza o seu interesse e curiosidade as TICs que estão ajudando no seu desenvolvimento intelectual, cognitivo e comportamental, numa demonstração clara de inclusão para contribuir na sua evolução.

⁵ Figura 5: Disponível em:

<<http://www.facebook.com/home.php#!/photo.php?fbid=305416796231193&set=a.117714041668137.16740.100002886262155&type=1&theater>> Acesso em: 20 nov. 2012.

CONCLUSÃO

Nesse estudo, vimos que o Projeto Político e Pedagógico (PPP) é construído no espaço de relações e interações no processo de ensino e aprendizagem está voltado principalmente na habilidade de estabelecer conexões significativas, revê-las e refazê-las parte do pressuposto da inserção das tecnologias ao alcance de todos os alunos.

As duas escolas pesquisadas visam à construção do conhecimento que acontece de modo privilegiado, mediante uma prática pedagógica capaz de promover o diálogo, a interação dos educandos entre si e com a realidade, favorecendo, a formação do pensamento crítico, da ação e do sentido do exercício da cidadania, comprometida com a cultura da solidariedade. Trabalhar a razão, a argumentação, a criatividade, o comprometimento, a autonomia, a afetividade, a solidariedade e o respeito à diversidade, enfatiza todas as dimensões humanas do educando, é característica da proposta pedagógica.

A partir dessa premissa, as tecnologias e as mídias estão inseridas nas duas escolas estudadas, utilizam metodologias que respeitam os diferentes estilos de aprendizagem e o ritmo de cada aluno. A ação pedagógica providas do PPP instiga os educando as novas descobertas, através de seus interesses estimulando a solução aos desafios propostos, incentivando-os a pesquisa e as diferentes TICs, como apoio das práticas contínuas na construção do conhecimento. Todo o processo de ensino e aprendizagem é mediado pelo educador que desafia e incentiva o educando em busca do saber e das descobertas.

A educação precisa engajar-se nas diversas realidades, no que se refere aos alunos portadores de necessidades educacionais especiais, considera-se que é preciso enfatizar o potencial existente em cada educando e é no Projeto Político Pedagógico que acontece a dialética entre a teoria e prática, considerando o ser humano real, com suas dificuldades e potencialidades, pois acreditamos que o

saber, e a consequência dele, se formam e se desenvolvem na interação e nas relações concretas entre o ser humano e o mundo.

Na aquisição de novos conhecimentos, desenvolvem competências e mudam o comportamento. As crescentes mudanças sociais, provocadas pelo desenvolvimento tecnológico, provocam eminentes modificações nos PPPs, que precisam de um estudo contínuo em conjunto com os segmentos da Comunidade Escolar refletindo avanços nas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

ALAVA, Seraphin. **Ciberespaço e formação abertas**: rumo às novas práticas educacionais. Porto Alegre: Artemed, 2002.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Biancocini. – **Tecnologias na Educação : Ensinando e Aprendendo com as TICs – Guia do Cursista**. 2. ed. – Brasília : Secretaria de Educação a Distância. Disponível <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000011620.pdf>> Acesso em: 30 abr. 2013.

ALVES, Vivian Karla Carvalho. **A Importância dos jogos e brincadeiras no cotidiano escolar**. Disponível em <<http://pt.scribd.com/doc/17449185/50A-Importancia-dos-Jogos-e-Brincadeiras-no-Cotidiano-Escolar>> Acesso em: 14 abr. 2012.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores e Associados, 2001.

BOCK, Ana M. B., FURTADO, O. TEIXEIRA, M. de L. T.; **Psicologias**: Uma introdução ao estudo de psicologia. São Paulo: Saraiva, 2002.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>> Acesso em: 30 abr. 2013.

BROTTO, Fábio Otuzzi. **Jogos cooperativos**: O jogo e o esporte como um exercício de convivência. Santos: Editora Re-Novada, 2001.

CASTRO, Amélia Domingues. **Piaget e a Pré-Escola**. São Paulo, 1983.

CEDAP Brasil - **Difusão do método TEACCH na língua portuguesa**. Disponível em: <http://www.cedapbrasil.com.br/portal/modules/mastop_publish/?tac=TEACCH_-_O_que_%E9%3F> Acesso em: 7 nov. 2012.

Colégio Estadual Pedro II. **Proposta Político Pedagógica**. (2001 - 2012). Santo Ângelo/RS. Parecer CEE 405/2004.

Colégio Teresa Verzeri. **Proposta Político Pedagógica**. (2011 – 2014). Santo Ângelo/RS.

DIAS, Alessandra Pereira; COSTA, Andréa Aires. **A perspectiva do jogo em sala de aula: Uma análise psicopedagógica**. Disponível em <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1139>> Acesso em 23 Mai 2012.

FREIRE, Paulo. **Educação e participação comunitária**. Novas Perspectivas Críticas em Educação. Porto alegre: Artes Médicas, 1996.

GARDIN, Danilo. **Planejamento na Sala de Aula**. Porto Alegre Editora La Salle, 1996.

GEE, Paul (2008). "Video games and embodiment". Games and Culture, vol. 3, nº 3-4, pp. 253-263. <http://www.hipertextus.net/volume6/Hipertextus-Volume6-Micheline-Dayse-Gomes-Batista.pdf>

GRAUBEN, Paulo Goulart; ASSIS, José Alves de. **Estudos sobre autismo em análise do comportamento: aspectos metodológicos**. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S151755452002000200007&script=sci_arttext> Acesso em: 29 nov. 2012.

LUCKEN, Cipriano. **Avaliação da Aprendizagem Escola**. São Paulo: Cortês, 1996.

MORAN, José Manuel. **Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias**. Disponível em <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm>> Acesso em: 26 mai. 2012.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papiru, 2011.

MORAN, José Manuel. **Desafios na comunicação pessoal**. São Paulo: Paulinas, 2007.

NÓVOA, Antonio. **Entrevista sobre Matrizes Curriculares**. Disponível em <http://tvbrasil.org.br/saltoparaofuturo/entrevista.asp?cod_entrevista=59> Acesso em 21 abr. 2012.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Aprendizado e desenvolvimento**. Um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2006.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação Escolar e as tecnologias da informática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

RIEBER, Lloyd. P. **Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games**. Educational Technology Research & Development, v. 44, n. 2, p. 43-58. 1996. <<http://pt.scribd.com/doc/27277334/Concepcao-e-realizacao-de-jogos-educati>

-vos-colaborativos>Acesso em 25 out. 2012.

SANTOS, Priscila Rocha dos. **A (Re) Construção da escola:** Um caminho de Desafios. Disponível em: <http://www.facos.edu.br/revistas/trajetoria_multicursos/a_re_construcao_da_escola_um_caminho_de_desafios.pdf> Acesso em 26 mai. 2012.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **O projeto político-pedagógico:** a saída para a escola. Para onde vai a escola? Revista de Educação da AEC, Brasília, DF, abril/jun. 1998.

SANTOS, Cenir Silva. **Uma aventura em retalhos.** Colégio Teresa Verseri – Santo Ângelo – RS, 2012.

SCHWARTZMAN, José Salomão. **Autismo Infantil.** Brasília: Corde, 1995.

SMOLE, Kátia Stocco. **Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TORNAGHI, Alberto José da Costa. **Tecnologias na Educação:** Ensinando e aprendendo com as TIC. Brasília: Secretaria de Educação à Distância, 2010.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento:** repensando a educação. Campinas: UNICAMP. 1993. Disponível em <<http://www.espacoacademico.com.br/085/85rocha.htm>> Acesso em: 30 abr. 2013.

VALENTE, José Armando. **Criando Oportunidades de Aprendizagem Continuada ao Longo da Vida.** Revista Pátio, Porto Alegre. Disponível em <http://www.revistapatio.com.br/sumario_conteudo.aspx?id=191> Acesso em 21 abr. 2012.

VASCONCELLOS, Celson dos Santos. **Planejamento:** Plano de Ensino-Aprendizagem e Projeto Educativo. São Paulo: Liberdade, 1995.

VASCONCELOS, Celson dos Santos. **Continuação do conhecimento em sala de aula.** São Paulo: Liberdade, 1996.