

JOGOS DIGITAIS E HABILIDADES COGNITIVAS: UM ESTUDO DE CASO

IV PEDCON - Congresso Online Nacional de Pedagogia, 1ª edição, de 06/05/2024 a 08/05/2024

ISBN dos Anais: 978-65-5465-095-3

DOI: 10.54265/LLYY8674

DUQUE; RITA DE CASSIA SOARES¹

RESUMO

A inclusão de alunos com necessidades especiais (NEE) é um desafio contínuo na educação. Este relato de experiência explora uma nova abordagem: o uso de jogos digitais interativos como uma ferramenta de aprendizado para alunos do 6º ao 9º ano em uma escola estadual do Mato Grosso. Esses alunos, que anteriormente haviam abandonado as aulas de atendimento educacional especializado (AEE) que acontece no contra turno na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) no contra turno das aulas regulares, foram atraídos de volta às aulas de AEE graças à introdução desses jogos. Nascidos na era digital, esses alunos encontraram nos jogos digitais uma forma de aprendizado que ressoa com suas experiências e interesses. O objetivo deste relato é discutir como os jogos digitais interativos podem ser utilizados para aprimorar o desenvolvimento de habilidades cognitivas de alunos (NEE), proporcionando-lhes uma experiência de aprendizado mais envolvente e eficaz. Através da implementação e observação de vários jogos digitais interativos de alfabetização, investigamos como essas ferramentas podem aprimorar a experiência de aprendizado dos alunos. Os alunos tiveram a liberdade de escolher os jogos que mais lhes interessavam, proporcionando-lhes uma experiência de aprendizado personalizada. Observamos como eles interagiam com os jogos, quais habilidades eram desenvolvidas e como sua participação nas aulas de atendimento educacional especializado mudou ao longo do tempo. Os resultados mostram que os jogos digitais interativos podem ser uma ferramenta eficaz para aprimorar o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos. Os jogos oferecem uma forma interativa e envolvente de aprendizado, que pode ser adaptada às necessidades individuais de cada aluno. Além disso, eles podem contribuir para a redução da sensação de isolamento e marginalização que esses alunos experimentam muitas vezes na sala de aula regular. Com os jogos digitais, os alunos não apenas desenvolvem habilidades acadêmicas, mas também habilidades socioemocionais, como a resiliência, ao aprenderem a lidar com o fracasso e a tentar novamente. O feedback imediato que os jogos proporcionam também auxilia os alunos a entenderem onde estão errando e como podem melhorar. Sendo assim, a integração de jogos digitais interativos na sala de recursos oferece uma nova perspectiva para aprimorar o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos com necessidades especiais. Não se trata apenas de usar a tecnologia por usar, mas de reconhecer e aproveitar o potencial que ela tem para transformar a educação. É uma abordagem promissora que merece mais atenção e investimento. Afinal, se queremos preparar nossos alunos para o futuro, devemos usar as ferramentas do futuro.

PALAVRAS-CHAVE: Inclusão, Jogos Digitais Interativos, Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas, Educação Inclusiva

¹ Seduc - MT, cassiaduque@hotmail.com