

O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ROMPIMENTO DAS BARREIRAS EDUCACIONAIS ENCONTRADAS POR UMA CRIANÇA COM TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Danielle Gonzaga da Silva, Alessandra de Melo Ferreira, Francisco Danrley Nascimento Alves, Juliana Paulino Azevedo, Luciana de Lima

O presente trabalho tem como objetivo descrever o processo de elaboração de livro-jogo por aluno com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) ao estudar conceitos históricos, visando compreender de que forma a utilização desse tipo de tecnologia influencia em seus processos de ensino e de aprendizagem. Em um contexto de imersão digital, considera-se importante a utilização de tais recursos em contexto escolar para o rompimento das possíveis barreiras educacionais, além da ruptura da estrutura hierárquica e das relações de poder encontradas no sistema educacional. Nesse sentido, torna-se necessária a criação de contextos que facilitem a produção e trocas de conhecimento, trazendo a criança para o centro de sua aprendizagem. Para isso, desenvolveu-se um Estudo de Caso com uma criança de oito anos, estudante de escola particular com diagnóstico médico de TDAH. Os dados foram coletados nos meses de abril, maio e junho de 2019, através de atividades de sondagem e da elaboração de um livro-jogo dentro do software Twine com uma temática escolhida pela criança, por meio da observação de como ocorre a assimilação dos conteúdos escolares através desse recurso digital. Percebeu-se que os obstáculos encontrados pela criança na realização de atividades em sala de aula regular foram transpostos ao utilizar a programação do livro-jogo. A criança demonstrou interesse e foco na realização da atividade proposta, além de mostrar-se autônoma em todo o processo, permitindo-a enxergar significado no estudo dos conteúdos escolhidos. Pretende-se dar continuidade à presente pesquisa com o objetivo de fundamentar a problematização acerca dos recursos educacionais oferecidos a alunos com TDAH, pautada sob uma ótica de reprodução e memorização. Busca-se evitar o ensino fragmentado e abstrato, a fim de proporcionar não só uma inserção, mas também uma inclusão escolar da criança. Meus sinceros agradecimentos à FUNCAP, órgão financiador que possibilitou a realização da pesquisa.

Palavras-chave: TDAH. TWINE. LIVRO-JOGO. TECNOLOGIA DIGITAL.