

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*
Maceió - Alagoas - Brasil
Universidade Federal de Alagoas
Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL: jogos digitais no ensino de estudantes autistas.

Mirella Cristina Silva dos Santos (UFAL)
E-mail: mirellasilvacris@outlook.com

Rita de Cássia de Oliveira Lima (UFAL)
E-mail: ritalima-962@hotmail.com

Nádson Araújo dos Santos (UFAL)
E-mail: nadson.araujo@gmail.com

O presente estudo tem o propósito de investigar se a escola tem utilizado (ou não) a gamificação no ensino-aprendizagem de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), pelo que reverberaram professores dos anos iniciais de uma escola pública municipal da cidade de Maceió - AL, a partir de um estudo exploratório que visou conhecer as concepções que têm professores sobre a aplicação da gamificação e dos jogos digitais em situações de ensino-aprendizagem de alunos autistas no ensino fundamental.

Nesse sentido, apresentamos como problema de pesquisa o seguinte questionamento: os professores do ensino fundamental que atuam com alunos autistas estão utilizando a gamificação e os jogos digitais em situações de ensino-aprendizagem? Para responder a esta pergunta, traçamos como objeto principal: investigar se a escola tem utilizado (ou não) a gamificação no ensino-aprendizagem de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). E, como objetivos específicos: (I) identificar se os jogos digitais estão sendo aplicados (ou não) por professores na escola. (II) conhecer de que modo os professores utilizam (ou não) os jogos digitais e não digitais no ensino-aprendizagem de alunos especiais, sobretudo, alunos autistas.

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*
Maceió - Alagoas - Brasil
Universidade Federal de Alagoas
Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

(III) discutir baseando-se nas falas dos professores colaboradores, se os jogos digitais auxiliam no desenvolvimento de competências e habilidades do aluno autista.

A metodologia da pesquisa caracterizou-se por um estudo exploratório (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013) de abordagem qualitativa (WELLER; PFAFF, 2013) que, se deu a princípio, por meio de um levantamento teórico baseado em Alves, Minho e Diniz, (2014), Laurenti et al (2009), Pimentel (2017), Tolomei (2017) entre outros. Discutindo as categorias desveladas no corpus da pesquisa. Os dados foram coletados por meio de uma entrevista semiestruturada (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013) e foram utilizados para descrever o perfil dos professores, bem como, para conhecer as concepções que têm, referente ao objeto de investigação deste estudo.

A técnica de análise utilizada foi a Análise Textual Discursiva – ATD (MORAES; GALIAZZI, 2016) que segundo os autores opera com significados construídos a partir de um conjunto de textos a que o analista precisa atribuir sentidos e significados, ou seja, analisamos um conjunto de textos (entrevistas semiestruturadas, gravações) no sentido de discorrer sobre o objeto de estudo, contrapondo os achados da pesquisa com o corpo teórico.

A pesquisa foi realizada em uma escola pública municipal, localizada na região metropolitana de Maceió/AL. Como critério de inclusão para participar da pesquisa, estes profissionais deveriam estar trabalhando com alunos autistas, no período em que foi realizada a coleta de dados.

A referida escola possuía na época em que foi realizada a pesquisa 06 (seis) professores que tinha em suas turmas alunos com TEA, aceitaram participar do estudo voluntariamente e sem qualquer tipo de identificação 04 (quatro) professores, denominados na pesquisa de P1, P2, P3 e P4.

A pesquisa demonstrou que a gamificação é uma estratégia interessante para os processos de ensino-aprendizagem, por conseguir atrair a atenção dos alunos,

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*
Maceió - Alagoas - Brasil
Universidade Federal de Alagoas
Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

conforme expusemos na discussão teórica e pelas reverberações dos professores colaboradores da pesquisa, no trabalho com alunos autistas.

A investigação nos revelou que não é uma prática comum à rotina da escola o trabalho com os games, no entanto, os dados revelaram que de forma isolada, professores têm utilizado em parceria com outros agentes educacionais os espaços “gamificados” da escola para trabalhar a gamificação com os alunos.

Em relação a aplicação em sala, a pesquisa revelou que em se tratando da escola lócus da pesquisa os professores não recorrem aos recursos da gamificação para o trabalho em sala, a maioria dos professores utilizam atividades com jogos digitais para fins de reforço escolar.

Não é realizado na escola um planejamento, juntamente com os professores, para melhor aproveitamento da sala de recursos especiais e dos jogos digitais, não há também um trabalho de integração e envolvimento com todos os alunos em aulas “gamificadas”, os professores de modo geral, utilizam-na isoladamente com fins individuais de aprendizagem.

No entanto, a pesquisa revelou, pelo que reverberaram os professores, a falta de apoio nas atividades realizadas com os alunos especiais e a não oferta de formação continuada nas áreas de tecnologias digitais e gamificação, o que segundo os professores, contribuem para que eles não utilizem os jogos digitais em suas práxis. Bem como, apontam que problemas de estrutura física e a carência de profissional especializado para atendimento aos especiais, dificulta a utilização de metodologias que contemplem a gamificação e os jogos digitais na escola.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. Gamification - **como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.** 2a ed. São Paulo: DVS, 2015.

VII SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

AS LUTAS DA PEDAGOGIA EM TEMPOS DE PANDEMIA: CIÊNCIA, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO HUMANA.

29/11 a 05/12 de 2020 *ON-LINE*
Maceió - Alagoas - Brasil
Universidade Federal de Alagoas
Centro de Educação



ISSN1981 - 3031

ALVES, L. R. G.; MINHO, M.; DINIZ, M. **Gamificação: diálogos com a educação.**
In:FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA C. R.; VANZIN, T. (Org.). Gamificação
na educação. 1 ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. v. 1, p. 75-97.

LAURENTI, A. C.; BARBOSA, V. S.; ALMEIDA, M. A.; BOUER, I. Z. **INTERAÇÃO
SOCIAL DE CRIANÇAS COM AUTISMO.** V congresso brasileiro multidisciplinar de
educação especial, Londrina – Pr - ISSN 2175-960X, 2009.

MORAES, R.; GALIAZZI, M. C. **Análise textual discursiva.** 3 ed. Ijuí: Ed. Unijuí,
2016.

PIMENTEL, F. S. C. **A aprendizagem das crianças na cultura digital.** 2 ed. Maceió:
EDUFAL, 2017.

_____. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs.** São Paulo: Parábola
Editorial, 2013.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. **Metodologia da Pesquisa.**
Tradução de Daisy Vaz de Moraes. 5.ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

TOLOMEI, B. V. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na
Educação.** EaD em Foco, 7 (2), 145–156. 2017.

WELLER, W; PFAFF, N. (Orgs). **Metodologias da Pesquisa Qualitativa em
Educação: teorias e práticas.** 3.ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2013.