

IDENTIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DE CONTEÚDO DIGITAL PARA O USO NA EDUCAÇÃO DE PESSOAS COM NECESSIDADES ESPECIAIS.

Júlio César Neis; Aluno do Ensino Médio Integrado em Informática – Instituto Federal Catarinense – Câmpus Videira;

Rosângela Aguiar Adam; Tiago Lopes Gonçalves; Vera Regina Mazureck, Professores Orientadores – Instituto Federal Catarinense – Câmpus Videira

A informática trouxe consideráveis mudanças tanto na vida social quanto profissional da sociedade atual. Tais mudanças estão visíveis nas áreas das ciências exatas, humanas, de engenharia entre outras. A utilização dos recursos computacionais tornou-se cada vez mais comum, necessária e de grande valia em suas aplicações. Entretanto, no contexto da educação, seja ela regular ou especial, observa-se que a presença da informática na educação, pode contribuir muito mais do que se observa até o momento, comparado ao uso já efetivo dos computadores como meio facilitador das tarefas em outras profissões. Paralelo a isto, observa-se a dificuldade em encontrar conteúdos digitais educativos (sejam eles softwares, jogos, atividades e outros) que foram desenvolvidos com foco na educação de pessoas com necessidades especiais. Neste contexto, este projeto de pesquisa tem o objetivo de identificar e classificar conteúdo digital para a utilização na educação de pessoas com necessidades especiais. Pretende-se neste projeto ainda identificar os diferentes tipos de conteúdos digitais educativos e relacioná-los para posteriormente classificá-los conforme operações mentais como: linguagem, tempo, noção espacial e temporal.

Para o desenvolvimento deste trabalho, será realizado uma pesquisa a fim de identificar instituições, sites e organizações, governamentais ou não, que produzem material com propósito educativo. Após a identificação deste material, a classificação será conduzida juntamente com pedagogos e professores da educação especial.

Como resultado deste trabalho espera-se a formalização de um documento que registre informações sobre o resultado da pesquisa, sendo útil para a decisão de quais conteúdos digitais educativos devem ser trabalhados nas aulas de informática na escola especial “Tia Ana”. Assim, os professores da educação especial obterão conhecimento prévio e filtrado de um conjunto de possibilidades oferecidas por meio do projeto, anteriormente não acessível, que agora estarão disponíveis com facilidade para serem utilizados.

PALAVRAS-CHAVE: Informática, Educação, Internet, Jogos educativos.