

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

Júlio César Neis¹; Rosangela Aguiar Adam²; Tiago Lopes Gonçalves³; Vera Regina
Mazureck⁴

INTRODUÇÃO

O acesso à tecnologia na educação têm, felizmente, apresentado avanços nas últimas décadas. Toffer (1993, apud Tajra 2001) ressalta que há importância e necessidade da informática na Educação, ao dizer que vivenciamos um período revolucionário que passa além dos computadores e das inovações nas telecomunicações. Essas mudanças ocorrem em todas as áreas econômicas, sociais, políticas, religiosas, institucionais e até mesmo filosóficas, fazendo nascer uma civilização que envolve uma nova maneira de ser.

O uso da informática possibilita ampliar os horizontes do conhecimento, e do aprendizado, e é injusto pensar que as pessoas com necessidades especiais não possam ter acesso aos recursos da informática. O educador deve primeiro acreditar que é possível contribuir com a mudança da estrutura cognitiva do deficiente. Acreditar que as pessoas com necessidades especiais podem aprender, torna-se fundamental para que aconteça de alguma forma a aprendizagem ou a modificação cognitiva. Neste contexto, FONSECA (1995) Apud SANTI (1999) explica:

A Modificabilidade cognitiva estrutural procura, objetivamente, descrever a capacidade única, peculiar, singular e plural dos seres humanos mudarem ou modificarem a estrutura do seu funcionamento cognitivo, visando à adaptação às exigências, constantes e mutáveis, das situações que caracterizam o mundo exterior envolvente. Não se trata,

¹ Aluno do Instituto Federal Catarinense, Campus Videira. Curso técnico em Informática. E-mail: juliocesarne@hotmail.com

² Professora Orientadora, IFC-Câmpus Videira, rosangela.adam@ifc-videira.edu.br

³ Professor Co-Orientador, IFC-Câmpus Videira, tiago.goncalves@ifc-videira.edu.br

⁴ Professora Co-Orientadora, IFC-Câmpus Videira, vera@ifc-videira.edu.br



apenas, de respostas do indivíduo a estímulos externos ou respostas a mudanças das suas condições internas, mas sim de respostas como produtos de uma série de atos volitivos e intencionais.

Em um contexto de sala de aula, observa-se na internet a disponibilidade de muitos softwares educativos e/ou atividades de cunho pedagógico e de diversão ao mesmo tempo. Porém, quando se trabalha na educação especial, existe uma série de fatores que se deve considerar na seleção de um jogo educativo a ser usado pela pessoa com necessidades especiais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os instrumentos de coleta de dados utilizados foram os mais importantes para realizar os procedimentos de análise e classificação. O projeto de pesquisa teve início em Fevereiro de 2013 e concluído em Janeiro de 2014. Foi desenvolvido nos espaços da instituição, com a utilização da infraestrutura e de ferramentas disponíveis no IFC.

Com o intuito de conhecer melhor a situação e as necessidades de uma escola de educação especial no que diz respeito ao uso de conteúdos digitais contamos com a parceria da escola especial “Tia Ana” da APAE de Videira. Foram vários encontros que envolveram a diretora senhora Jaqueline Gris e outros profissionais que atuam na escola Tia Ana, o aluno pesquisador e os professores orientadores com o intuito de conhecer melhor a situação e as necessidades de uma escola de educação especial no que diz respeito ao uso de conteúdos digitais.

Foi realizada uma pesquisa na internet voltada à identificação de organizações e materiais digitais educativos como: vídeos, animações, atividades pedagógicas, jogos e softwares educativos. A pesquisa utilizou de softwares de pesquisa como google.com e bing.com.

Foi desenvolvida uma análise de cada conteúdo levantado e realizada uma classificação conforme os critérios de:



- Noção de Espaço: noções de antes, depois, perto, longe, largo, estreito;
- Noção de Tempo: noções de ontem, hoje, passado, presente, futuro;
- Noção de Quantidade: noções de adição, subtração, divisão, multiplicação, pensamento lógico, estratégias, classificação, ordenamento;
- Percepção Visual: noções de distinção de formas, cores, tonalidades, posições;
- Percepção auditiva noções de uso do som para identificar, relacionar, localizar;
- Percepção motora: noções de uso da força, pressão, direção e
- Linguagem: noções de habilidades de leitura, interpretação, organização do pensamento, expressão oral e escrita.

Finalmente foi desenvolvido um documento que registrou informações sobre o resultado da pesquisa, com a classificação e o endereço do site onde o mesmo pode ser encontrado.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resultados deste projeto evidenciam-se alguns aspectos importantes.

Foram levantadas 100 (cem) atividades e/ou conteúdos digitais em sites que possuem alguma "ação" educativa ou motora. Os materiais foram encontrados em sites de instituições governamentais e privadas, além de empresas que disponibilizam materiais para educação por meio de jogos.

Conforme mostra a figura 1 abaixo, dos 100 conteúdos levantados 92 são aplicáveis e 8 não se enquadram nos critérios avaliados ou solicitavam senha para o acesso.

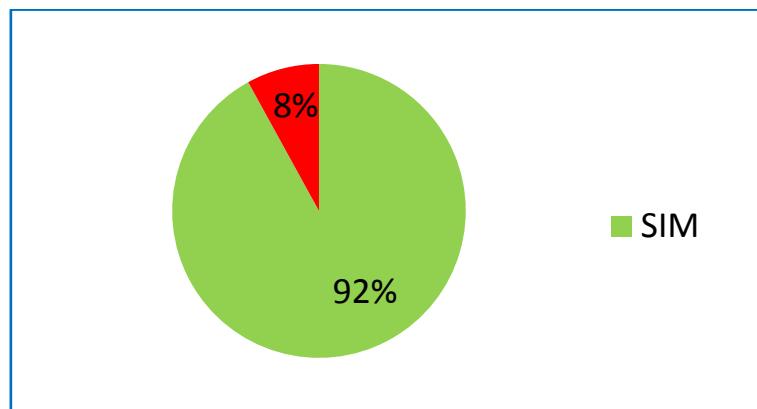
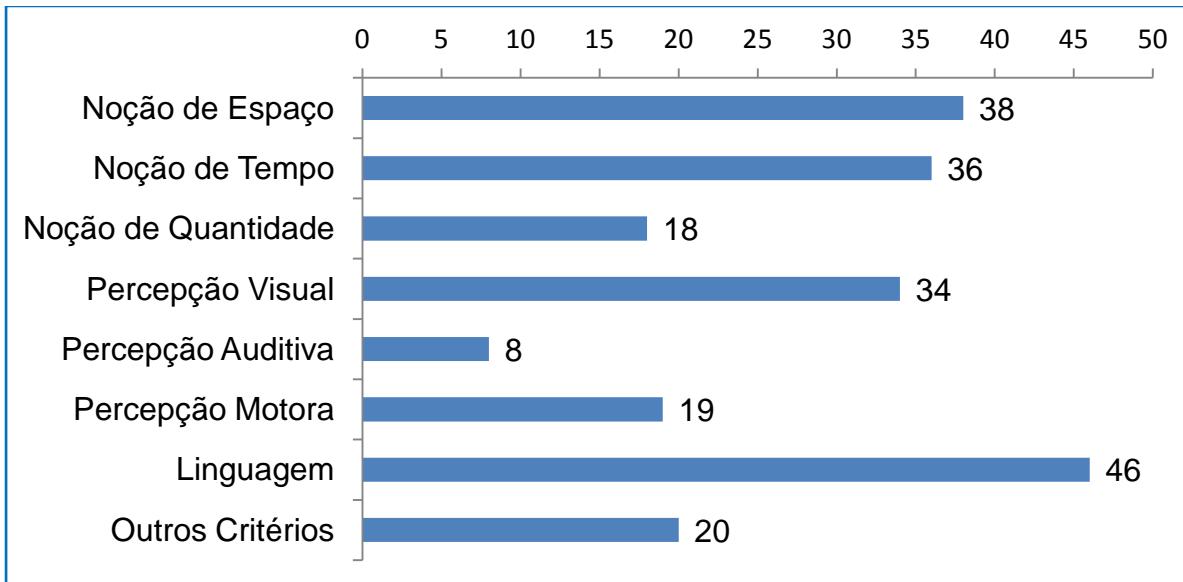


Figura 1- Quantidade de Conteúdos Aplicáveis na Educação de Pessoas com Necessidades Especiais

Dentro da classificação efetuada foram encontradas atividades que atendem a um ou mais critérios e em alguns casos apenas critérios não analisados por este projeto.

Conforme mostra a Figura 2 abaixo, a classificação apontou 38 conteúdos que trabalham Noção de Espaço; 36 conteúdos que trabalham Noção de Tempo; 18 conteúdos que trabalham Noção de Quantidade; 34 conteúdos que trabalham Percepção Visual; 8 conteúdos que trabalham Percepção Auditiva; 19 conteúdos que trabalham Percepção Motora; 46 conteúdos que trabalham Linguagem e 20 conteúdos que trabalham outros Critérios que não foram analisados por este projeto.



Os aspectos analisados que são mais trabalhados são os de Linguagem, Noção de Espaço e de Tempo e o menos trabalhado é o de Percepção Auditiva.

Foi elaborada uma lista de todos os conteúdos digitais estudados com a sua classificação e o endereço do site onde o mesmo pode ser encontrado que será disponibilizada para a APAE de Videira e também para a biblioteca do IFC – Câmpus Videira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que existe uma grande quantidade de materiais educativos para a educação especial, porém o que falta é a organização destes materiais para a utilização dos mesmos nas escolas ou mesmo o contato dos professores com os mesmos. Neste sentido este projeto trouxe uma grande contribuição, pois disponibilizou uma relação classificada por critérios importantes para a sua aplicabilidade e junto o site onde os mesmos podem ser encontrados. Este documento contribuirá para a decisão de quais conteúdos digitais educativos devem ser trabalhados nas aulas de informática na escola especial “Tia Ana”. Assim, os professores 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.

Os objetivos de relacionar e classificar conteúdos digitais foram atingidos e mais do que isto, este projeto poderá contribuir significativamente com a inclusão digital de pessoas com necessidades especiais.

REFERÊNCIAS

FONSECA, Vitor da. **Educação Especial. Programa de Estimulação Precoce – Uma introdução às ideias de Feuerstein.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTI. J. T. P. **A informática aplicada a educação especial.** Unoesc – SC . 1999.

TAJRA, S. F. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade.** 3. ed. São Paulo: Érica. 2001.