

REFERÊNCIAS

PENA, Matheus Santos; LIMA, José Ricardo Santos de; ALMEIDA, Gylmara Kylma Feitosa Carvalhêdo; MAGALHÃES, Yonara Costa; ALMEIDA, Will Ribamar Mendes. Jogo educacional para apoiar a aprendizagem de crianças com transtorno do Espectro Autista. 2022. Brazilian Journal of Development. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/50195/0>. Acesso em: 25 mar. 2024.

BRASIL. EDGARD JUNIOR. (org.). OMS afirma que autismo afeta uma em cada 160 crianças no mundo. 2017. ONU News. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2017/04/1581881-oms-afirma-que-autismo-afeta-uma-em-cada-160-criancas-no-mundo>. Acesso em: 25 mar. 2024.

LIBÂNEO, José C. A Didática e a aprendizagem do pensar e do aprender: a teoria histórico-cultural da atividade e a contribuição de Vasily Davídov. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, n. 27, p.5-24, 2004

BRITES, Luciana; BRITES, Clay. Mentes Únicas, como descobrir, entender e estimular uma pessoa com autismo e desenvolva suas habilidades impulsionando seu potencial. 7ª edição. São Paulo. Ed. Gente, 2019.

FIGUEIREDO, Tarcísio Lopes; Arilise Moraes de Almeida; & MANSUR, Odila Maria Ferreira de Carvalho. (2023). Comunicação e socialização da criança com Transtorno do Espectro Autista: a tecnologia como instrumento de aprendizagem.

Revista Educação Especial, 36(1), e42/1–30.
Disponível em:
<https://doi.org/10.5902/1984686X74166> Acesso em:
9 de mar. 2024.

PALAVRAS-CHAVE:

Educação inclusiva, alunos atípicos, jogo didático.

CONTATO:



Grupo de Pesquisa em Geografia para Promoção da
Saúde - Pró-saúde Geo

Acesse: www.prosaudegeo.com.br

jose.karlos@estudante.ufcg.edu.br

Unidade Acadêmica de Geografia - UAG - UFCG

Curso de Licenciatura em Geografia

Rua Aprígio Veloso, 882, bairro Universitário,

UFCG/Campus I

Fone: (83) 2101-1472



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE**

**VII MOSTRA REGIONAL DE
GEOGRAFIA DA SAÚDE/ I ENCONTRO
REGIONAL DE CIÊNCIAS HUMANAS E
SAÚDE**



**APRENDIZAGEM INCLUSIVA:
ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE
GEOGRAFIA, ATRAVÉS DE JOGO
DIDÁTICO PARA ALUNOS ATÍPICOS
DO 6º ANO.**

**AUTORES: José Karlos Eduardo Santos
Ferreira (UFCG)**

Campina Grande - PB
Abril - 2024

INTRODUÇÃO

A educação para pessoas atípicas é uma área de crescente interesse e importância na sociedade contemporânea. Atípico refere-se a indivíduos que possuem características, habilidades ou necessidades que fogem do padrão considerado "normal" ou típico. Isso inclui, por exemplo, pessoas com deficiências intelectuais, autismo, altas habilidades/superdotação, transtorno do déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) e outras condições neurodiversas.

Nos últimos anos, tem havido um reconhecimento crescente da diversidade de aprendizado e da importância de abordagens educacionais inclusivas que atendam às necessidades específicas de cada aluno. A educação para pessoas atípicas busca garantir que todos os indivíduos, independentemente de suas diferenças, tenham acesso a oportunidades educacionais significativas e de qualidade, que promovam seu desenvolvimento integral e sua participação plena na sociedade.

Neste contexto, exploraremos os principais desafios e oportunidades associados à educação para pessoas atípicas, destacando a importância de políticas, práticas e recursos que promovam a equidade, a diversidade e a inclusão em todos os níveis do sistema educacional.

OBJETIVO

O objetivo deste projeto é desenvolver e avaliar a eficácia de um jogo didático como ferramenta de apoio à educação para pessoas atípicas. Especificamente, pretende-se investigar como o uso desse jogo pode promover a aprendizagem, o

engajamento e o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de alunos com necessidades educacionais especiais.

MATERIAL E MÉTODOS

Para atingir esse objetivo realizou-se os seguintes procedimentos; a) levantamento de referências; b) desenvolvimento do jogo; c) implementação do jogo; d) coleta de dados de modo qualitativo e quantitativo;

RESULTADOS

Ao observar o desenvolvimento do jogo didático foi perceptível a participação ativa dos estudantes, a inclusão e a maneira dedicada para adquirir o conhecimento. O fato de proporcionar uma experiência de aprendizagem mais significativa e motivadora para os alunos atípicos, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.



Figura 1.

Aplicação do jogo didático em sala de aula.

Foto: Karlos Santos;

Data: 01/04/2024.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos didáticos na educação para pessoas atípicas representa uma estratégia promissora para promover a inclusão e o sucesso acadêmico desses alunos. Os jogos didáticos têm o potencial de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e envolvente para os alunos. Ao apresentar conteúdos educacionais de forma lúdica e interativa, os jogos conseguem capturar a atenção dos alunos e mantê-los motivados ao longo da atividade. Isso é especialmente relevante em um contexto educacional em que muitos alunos enfrentam dificuldades de concentração e desinteresse em relação aos métodos tradicionais de ensino.

Por meio de desafios, quebra-cabeças, simulações e outras atividades presentes nos jogos, os alunos podem aprimorar sua capacidade de raciocínio, solução de problemas, tomada de decisão, colaboração e comunicação. Essas habilidades são essenciais para o sucesso acadêmico e para a vida em sociedade.

Além disso, os jogos didáticos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de diferentes grupos de alunos, incluindo aqueles com deficiências ou condições atípicas. Por meio de recursos de acessibilidade, personalização e adaptação, os jogos podem oferecer uma experiência de aprendizagem mais inclusiva e equitativa para todos os alunos, independentemente de suas características individuais. No entanto, é importante considerar a necessidade de adaptações individuais e de apoio contínuo por parte dos educadores e profissionais da área. Este projeto visa contribuir para o avanço das práticas inclusivas e o desenvolvimento de recursos educacionais acessíveis e eficazes para todos os alunos.