

JOGOS EDUCACIONAIS PARA AUXÍLIO NA INCLUSÃO DIGITAL DE CRIANÇAS PORTADORAS DE SINDROME DE DOWN

Rafael Liberato Roberto: Henrique Américo Ribas
UNOPAR - Universidade Norte do Paraná, Londrina - Paraná

Marília A. Amaral (Orientador)
UNOPAR - Universidade Norte do Paraná, Londrina - Paraná

O acesso à tecnologia digital atualmente está limitado a um grupo de privilegiados. Grande parte da população brasileira está incluída em um grupo chamado "excluídos digitais" que abrange os portadores de necessidades especiais (PNE), inclusive os portadores de Síndrome de Down, público alvo deste trabalho. Indo de encontro ao processo de inclusão digital dessas pessoas buscou-se aliar estratégias de aprendizagem com atividades lúdicas através do desenvolvimento de um software educacional, composto de jogos com técnicas de adaptabilidade que visam o aperfeiçoamento e aprendizagem do aluno portador de Síndrome de Down. O projeto conta com alunos e professores do Curso de Engenharia da Computação da UNOPAR e psicólogos e pedagogos da APAE-Londrina. O enfoque principal dos jogos é estimular o desenvolvimento de noções cotidianas, visto que estes elementos são o primeiro passo para o processo de alfabetização e socialização das crianças. Os domínios abordados são: formas e cores, compreensão das horas, números, objetos e seus atributos. Podem ser utilizados dois tipos de abordagem nas atividades: tutor e assistida. A primeira tem como base o processo de disponibilização de informações e atividades guiada pelo sistema, onde dependendo do desempenho do usuário, o jogo apresenta uma nova atividade mais apropriada para este. A abordagem assistida é guiada pelo professor, pois este ajusta o comportamento do sistema de acordo com seus critérios. Foram adotados esses dois tipos de abordagem, devido aos vários níveis de síndrome de down que existem, dessa forma é possível atingir um maior número de usuários. Um painel de controle foi criado, destinado ao professor, onde se encontram todas as informações de controle, benefícios educacionais e desempenho do usuário, possibilitando assim o professor acompanhar as dificuldades de cada aluno através de relatórios gerados pelo sistema. Ele apresenta as seguintes informações: progresso do usuário, habilidades estimuladas, escolha do tipo de abordagem (tutor ou assistido), ajuste de som e impressão de relatórios. O jogo que aborda o domínio formas e cores está finalizado. A próxima etapa será a fase de testes no laboratório de informática da própria APAE, tanto com alunos como professores, serão observadas todas as reações dos alunos e pareceres dos professores para o processo de validação qualitativa e quantitativa do jogo. O trabalho desenvolvido junto a APAE está mostrando que é possível trazer para pessoas portadoras de necessidades especiais a realidade da computação e, conseqüentemente, oferecê-las mais uma oportunidade de integração junto à sociedade, contribuindo para sua cidadania.

rafael_liberato@hotmail.com; marilia.amaral@unopar.br