

Implicações dos jogos educativos virtuais na prática docente com alunos que apresentam transtorno do déficit de atenção e hiperatividade – TDAH

Aurélio Marcos da Silva

Especialista em Instrumentalização para o Ensino Matemática e Física – IESF; Licenciado em Ciências Exatas – UFMA; Professor da rede municipal de educação.

Rayron Lennon Costa Sousa

Doutorando em Letras pela Universidade Federal do Piauí – UFPI; Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA. Especialista em Língua Brasileira de Sinais – UNIASSELVI. Professor Assistente II do Curso de Linguagens e Códigos – UFMA. Pesquisador Bolsista FAPEMA. Vice-Coordenador do Grupo de Pesquisa em Literatura, Alteridade e Decolonialidade - GPLADE/UFMA/CNPq.

Alessandra Anchieta Moreira Lima de Aguiar

Mestra em Meio Ambiente (UniCEUMA). Professora Universitária (UniCEUMA).

Alexandre Moura Lima Neto

Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão, Professor Universitário; Membro do Grupo de Pesquisa em Patrimônio Cultural (UFMA/CNPq); Membro do Grupo de Pesquisa em Linguagens, Culturas e Identidades (UFMA/CNPq); Membro do Núcleo de Estudos em Direito Sanitário (NEDISA/UFMA/CNPq).

DOI: 10.47573/aya.5379.2.73.19

RESUMO

As metodologias de ensino e as ferramentas têm passado por um processo constante de atualizações, isso se dá em virtude de uma amplitude de pesquisadores que buscam inserir na Educação Especial possibilidades significativas para o trabalho com os alunos que apresentam transtornos do déficit de atenção e hiperatividade, denominado TDAH. Assim, esta pesquisa tem como objetivo tecer algumas reflexões acerca das implicações dos jogos virtuais na prática docente com alunos que apresentam tal especificidade a partir de um trabalho direto com o uso das tecnologias. Esta pesquisa, segundo sua natureza é aplicada, precedida de revisão bibliográfica, tendo como corpus de investigação a escola Unidade Escolar Chandelles Pereira, situada na localidade Cana Brava, no município de Araioses – MA. Como aporte teórico utilizamos as discussões de Mattos (2007), Abrantes (2010) entre outros, bem como a Declaração de Salamanca (ONU,1994). Intenta-se que a pesquisa contribua, de maneira clara e objetiva, para a construção de um novo olhar em relação ao Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), auxiliando principalmente pais e professores para uma compreensão acerca dos universos que circunscrevem esse público a partir do trabalho e da inserção de novas metodologias e das tecnologias educacionais.

Palavras-chave: jogos virtuais. transtorno do déficit de hiperatividade. ensino-aprendizagem. Escola Unidade Escolar Chandelles Pereira.

ABSTRACT

Teaching methodologies and tools have undergone a constant process of updates, this is due to a range of researchers who seek to insert in Special Education significant possibilities for working with students who have attention deficit and hyperactivity disorders, called ADHD. Thus, this research aims to weave some reflections about the implications of virtual games in teaching practice with students who present such specificity from a direct work with the use of technologies. This research, according to its nature, is applied, preceded by a bibliographic review, having as research corpus the school Unidade Escolar Chandelles Pereira, located in Cana Brava, in the municipality of Araioses - MA. As a theoretical contribution, we used the discussions of Mattos (2007), Abrantes (2010) among others, as well as the Salamanca Declaration (UN, 1994). It is intended that the research contributes, in a clear and objective way, to the construction of a new look in relation to Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), mainly helping parents and teachers to understand the universes that circumscribe this public. from the work and insertion of new methodologies and educational technologies.

Keywords: virtual games. hyperactivity deficit disorder. teaching-learning. School Unity School Chandelles Pereira.

INTRODUÇÃO

A sala de aula é questionada, contemporaneamente, pelas possibilidades que ela traz a todos os envolvidos. Professores e alunos estabelecem uma relação de colaboração e desenvolvem a sala de aula significativa, considerando o ensino a prioridade. Considerando a mudança de papéis sofrida pela educação pública brasileira, especificamente, no tocante ao compartilha-

mento das responsabilidades, recai sobre o professor e o aluno o desvelar da sala de aula.

Nesta acepção, a sala de aula deixa de ser um espaço de meros ouvintes e passa a abrigar muitas discussões, inclusive fruto de um planejamento também compartilhado. Assim, não podemos falar de educação na atualidade sem falarmos do uso e da presença cada vez mais avassaladora das Tecnologias da Comunicação em Educação – TICE, o que acabou enriquecendo e dinamizando o processo de ensino aprendizagem.

Com a presença das tecnologias surgiu a implementação, dentre outras atividades/recursos, dos jogos virtuais, que são recursos auxiliares utilizados no processo aprendizagem para um ensino significativo de diversas áreas do conhecimento. No tocante à educação especial, podemos notar a presença marcante das tecnologias assistivas no sentido mais de assistir o aluno, desenvolvendo capacidades específicas e trabalhando alguns sentidos em detrimentos de outros não correspondentes.

Do outro lado das TICES, no tocante aos jogos virtuais, está o aluno com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade – o aluno TDAH, que segundo ciência médica é um dos Transtornos mais frequentes, entendido por essa área como um tipo de distúrbio, que ocorre em crianças e adolescentes. Trata-se, portanto, de um descontrole motor acentuado com movimentos bruscos, atrelado, também, à mudança de humor.

Nesta acepção, são muitas as razões encontradas para as dificuldades de aprendizagem. Dentre tantas, o TDAH é uma das principais queixas, seja no âmbito social, seja no pedagógico, pois a criança não consegue manter a atenção e a hiperatividade a impossibilita um esforço mental prolongado durante os estudos.

A partir dessas relações, nosso objetivo é tecer algumas reflexões acerca das implicações dos jogos virtuais na prática docente com alunos que apresentam tal especificidade a partir de um trabalho direto com o uso das tecnologias. Para tanto, esta pesquisa, segundo sua natureza é aplicada, precedida de revisão bibliográfica, tendo como corpus de investigação a escola Unidade Escolar Chandelles Pereira, situada na localidade Cana Brava, no município de Araioses – MA.

No tocante ao aporte teórico, utilizamos as discussões de Mattos (2007), Abrantes (2010) entre outros, bem como a Declaração de Salamanca (ONU, 1994). Tal relação entre teóricos e documentos legais privilegia um olhar sobre a totalidade e possibilitam uma análise mais crítica da relação ente teoria e prática, bem como da aplicação dos jogos virtuais para os alunos com TDAH, identificando possibilidades e desafios desse entrelaçar.

Portanto, intenta-se que a pesquisa contribua, de maneira clara e objetiva, para a construção de um novo olhar em relação ao Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), auxiliando principalmente pais e professores para uma compreensão acerca dos universos que circunscrevem esse público a partir do trabalho e da inserção de novas metodologias e das tecnologias educacionais, cujo objetivo maior é o desenvolvimento desses alunos a partir de suas especificidades.

EDUCAÇÃO ESPECIAL E TRANSTORNO DO DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE (TDAH)

Historicamente a educação formal voltada aos alunos que apresentam necessidades educacionais especiais sempre foi negligenciada e até considerada desnecessária, já que essas pessoas eram vistas como indivíduos incapazes de aprender. Contudo, com as transformações ocorridas na sociedade e com os avanços das pesquisas acerca das causas dos diferentes tipos de deficiência passou-se a questionar essa “incapacidade” de aprendizagem, bem como suas “justificativas”.

Atualmente há vários documentos e leis que asseguram os direitos de alunos com necessidades educacionais especiais, como a Declaração de Salamanca (ONU, 1994), a Lei de Acessibilidade de Nº 10.098 (BRASIL, 2000), o Estatuto da Criança e do Adolescente, bem como a própria Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBN de Nº 9.394/96, quando discorre sobre o atendimento educacional especializado – AEE, enfatizando a importância das práticas pedagógicas voltadas à educação inclusiva.

Portanto, as relações entre a Educação Especial e o TDAH estão mais próximas e mais presentes do que imaginamos. O que acontece, via de regra, é a falta de diagnóstico preciso e informações para o trabalho pedagógico com esses alunos, o que acaba acarretando uma série de fatores, dentre eles, a defasagem e desistência.

A Declaração de Salamanca

A Declaração de Salamanca marca na história do mundo um momento de início das políticas educacionais para ao atendimento à pessoa com deficiência, bem como instrumentaliza vários países do mundo para organizarem suas políticas públicas para um trabalho com a filosofia, a partir daquele momento, inclusiva. Assim, tal documento elaborado durante a Conferência Mundial sobre Educação Especial, em 1994, na Espanha, é uma resolução das Organizações das Nações Unidas (ONU), e tem como objetivo fornecer diretrizes básicas para a formulação e reforma de políticas e sistemas educacionais de acordo com o movimento de inclusão social, como já falado anteriormente.

Segundo a Declaração de Salamanca (ONU, 1994): “[...] as crianças e jovens com necessidades educacionais especiais devem ter acesso às escolas regulares, que a elas devem se adequar [...] elas constituem os meios mais capazes para combater as atitudes discriminatórias, construindo uma sociedade inclusiva e atingindo a educação para todos”. A partir do exposto, compreendemos são as escolas regulares que tem que se adequarem às crianças portadoras de Necessidades Educacionais Especiais, e não o contrário. Aponta que as crianças devem ser atendidas em iguais de condições, já que perante a lei todos são iguais.

O atendimento igualitário a partir das diferenças é uma discussão pedagógica que já tem uma caminhada, porém não foi efetiva quanto às pessoas com deficiência. Alinhando os postulados à discussão proposta, é importante inferir acerca da questão do TDAH, que segundo Barkley (2008):

[...] o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade ou TDAH, é um transtorno de desenvolvimento do controle que consiste em problemas com os períodos de atenção, com o controle do impulso e com o nível de atividade. Esses problemas são refletidos em

prejuízos na vontade da criança ou em sua capacidade de controlar seu próprio comportamento relativo a passagem de tempo em ter em mente futuros objetivos e consequências (BARKLEY, 2008, p. 36).

O diagnóstico positivo de uma criança com do TDAH é uma das principais dificuldades enfrentadas pelos profissionais que trabalham diretamente com esse público, pois trata-se de um transtorno que envolve uma multiplicidade de fatores e seu diagnóstico depende da existência de inúmeros fatores em conjunto como falta de atenção, impulsividade etc. Assim, objetivamente Mattos (2007) define a pessoa com TDAH, como

[...] a que tem dificuldade em manter a atenção. É comum dizer que vivem no mundo da lua, isto é, estão sempre pensando em outra coisa [...] na maioria dos casos, essas pessoas também são inquietas, não permanecem paradas nem sossegadas por muito tempo e detestam coisas monótonas e repetitivas, além de serem impulsivas no seu dia a dia (MATTOS, 2007, p. 11).

A partir da assertiva do autor, a definição supracitada vai de encontro com aquilo que a maioria dos professores observa, mas como não têm o conhecimento específico para fazer o diagnóstico continuam sendo guiados pela visão do senso comum. Partindo desta concepção, o aluno que apresenta o comportamento acima descrito é visto como irresponsável, preguiçoso, indisciplinado, dentre outros adjetivos pejorativos.

No universo escolar a atenção é condição básica para o funcionamento dos processos cognitivos, já que envolve a disposição neurobiológica para a recepção de estímulos. Além disso, podemos caracterizá-la como sendo o processo que utiliza distintas estratégias, de forma ordenada, para captar informação do meio no qual se está inserida e ressignificar quando necessário.

Considerando o contexto escolar, uma das funções mais árduas do professor na atualidade é manter seus alunos atentos ao que é ensinado em sala de aula, pois por mais atraentes que sejam os recursos utilizados pelo professor há sempre aqueles alunos inquietos, impulsivos, desatentos que precisam ser investigados quanto à esses comportamentos a fim de evidenciar o que de fato tem interferido no processo de ensino-aprendizagem.

É interessante destacar que, na maioria dos casos, esses alunos são rotulados como bagunceiros, danados, desinteressados, mal-educados e sem limites, estando a família na esteira da culpa, o que muitas vezes pode ser um aluno com TDAH sem diagnóstico, segregado e incompreendido a partir de sua especificidade.

Portanto, evidenciamos que na maioria dos casos, a partir da revisão de literatura da área, a desinformação por parte da família e da escola contribuem para uma negligência. Contudo, além dessa omissão há uma necessidade constante do professor e do corpo escolar investigar a sala de aula a fim de compreender suas especificidades e a partir delas empreender uma pedagogia inclusiva.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL: O LUGAR DOS JOGOS VIRTUAIS

O lúdico exerce um papel essencial no desenvolvimento das múltiplas habilidades da criança. Entendemos que sua realização é, principalmente, dada por meio de atividades que envolvam jogos e brincadeiras, que corroboram entre si para que a criança aprenda e se desen-

volva com mais facilidade. Isso acontece porque o brincar, entendido neste texto como lúdico, estimula simultaneamente inúmeras faculdades cognitivas, o que por sua vez facilita a apreensão do conhecimento que é disseminado. Contudo, é importante ratificar que os jogos não têm sido utilizados em sala de aula da maneira que deveriam. Essa assertiva é ratificada por Abrantes (2010), quando infere que:

O jogo é uma atividade inerente ao ser humano que infelizmente, na maioria das vezes, é esquecido ou não praticado no processo de aprendizagem. É por meio dos jogos desenvolvidos com criatividade que o professor poderá alcançar os objetivos do ensino ao educando com necessidades educacionais especiais com mais eficácia, utilizando-se também dos conhecimentos prévios do aluno em uma visão colaborativa na construção do conhecimento. (ABRANTES, 2010, p.8)

A partir do exposto pelo autor, notamos que o jogo se apresenta como um importante aliado no processo de ensino e aprendizagem, pois quando desenvolvido de forma planejada e criativa ele torna-se um recurso eficaz no desenvolvimento integral da criança. Nessa assertiva, os jogos educativos são extremamente necessários para que a aprendizagem ocorra de forma dinâmica e prazerosa, sem perder de vista seus objetivos. Contudo, a inserção de jogos educativos na educação deve perpassar pelo exercício do planejamento, que priorize metodologias que envolvam a criança de forma integral, ou seja, que contemple dentre outros aspectos, os físicos, motores e cognitivos.

Ainda sobre o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, para Dohme (2005):

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. (DOHME, 2005, p. 17).

Seguindo a construção teórica do autor, entendemos que a eficácia dos jogos educativos está diretamente relacionada à maneira como esses jogos são desenvolvidos em sala de aula. Nessa assertiva, não basta ao professor inserir o lúdico em sua prática pedagógica, faz necessário que estes jogos estejam atrelados a um propósito, uma finalidade, uma vez que o jogo, como qualquer outro recurso pedagógico, requer planejamento. O jogo precisa ter objetivos bem definidos, voltados ao desenvolvimento das múltiplas habilidades da criança, pois nos contextos escolares e não escolares existem uma infinidade de jogos que podem ser utilizados em sala de aula e que auxiliam no desenvolvimento dessas habilidades.

No tocante aos jogos, ratificamos que não são apenas os jogos tradicionais – memória, xadrez, etc – que podem ser utilizados em sala de aula como recurso inovador e diferenciado. Atualmente existem os jogos virtuais, que se explorados corretamente podem contribuir significativamente com o desenvolvimento da criança, podendo ser utilizados para diferentes finalidades educativas.

Os jogos virtuais, inferimos, fazem parte do universo da criança e ao professor cabe o papel de fazer destes um recurso de ensino e explorá-los da melhor maneira possível, focando sempre na intencionalidade, nos objetivos e em seus usos, especificamente na sala de aula, pois não podemos negar que vivemos hoje numa sociedade tecnológica, altamente digital, e eles (os jogos) surgem como um importante recurso de aprendizagem a ser explorados pelos professores em sala de aula para a significação dos conteúdos e para a inclusão de todos que participam do processo, incluindo neste leque os alunos com TDAH.

OS DESAFIOS DA PRÁTICA DOCENTE ATRAVÉS DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ENSINO COM OS JOGOS VIRTUAIS: A PESQUISA

A inserção das novas tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem apresenta alguns desafios na/para prática docente. Dentre estes desafios destaca-se a necessidade do professor se adequar às novas tecnologias digitais, bem como aponta a ausência destas tecnologias na maioria das escolas. Neste contexto, sabemos que a maioria dos professores não dominam as tecnologias digitais e quando dominam não encontram nas escolas os recursos tecnológicos necessários para o desenvolvimento de suas aulas.

Considerando a ausência de tecnologias na sala de aula, sugerimos uma aproximação da realidade do alunado a fim de termos um espaço mais interativo e substancial para compreender outros processos de aquisição. Daí resulta na importância do uso de jogos virtuais no processo de ensino e aprendizagem, já que descrevemos e justificamos anteriormente que o uso de jogos virtuais estimula a atenção e a criatividade da criança. E nesse processo de estímulo cabe ao professor, primeiramente, atualizar-se e adequar-se ao uso e inserção das tecnologias digitais para melhor desempenhar seu trabalho em sala de aula, empreendendo um projeto de ensino contemporâneo, principalmente no que se refere ao uso de jogos virtuais como ferramenta pedagógica.

Para viabilizá-la, a pesquisa é caracterizada, segundo sua natureza, como aplicada, utilizando a análise-crítica, buscando identificar as características qualitativas do processo. A pesquisa foi precedida de uma revisão bibliográfica da área, tendo como corpus de análise alunos do Ensino Fundamental I e lócus de investigação a Unidade Escolar Chandelles Pereira, situada na localidade Cana Brava no município de Araisos – MA, e utilizou como método a aplicação de questionários semiestruturados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização da pesquisa foi aplicado um questionário com 02 (dois) docentes da referida escola. Considerando as especificidades da pesquisa, todas as perguntas eram subjetivas, o que permitiu fazer um comparativo entre os dois docentes, tendo como base de referência as respostas dos mesmos. Para facilitar a análise e compreensão das respostas obtidas com a aplicação dos questionários, intitulamos os professores participantes da pesquisa de P1 e P2.

Questão 1: Você sabe definir jogos virtuais?

Resposta do P1: Um jogo virtual é um modo de entretenimento do homem com um aparelho eletrônico, mais precisamente, um computador, celular, etc.

Resposta do P2: São jogos que geralmente ocorrem através da internet, tela de computador, celular, tablete, etc.

A partir das respostas é possível perceber que ambos os professores, têm praticamente a mesma definição de jogo virtual, o que nos levar a entender que compartilham dos mesmos saberes, uma vez que não é prática corriqueira daquele contexto escolar sua implementação e uso.

Questão 2: Você utiliza jogos virtuais em sala de aula e qual sua frequência?

Resposta do P1: Não. Pois falta suporte.

Resposta do P2: Sim. Praticamente todos os dias.

No tocante à frequência com que fazem uso de jogos virtuais durante as aulas, a partir das análises, podemos notar que houve uma grande divergência. Enquanto o P1 foi taxativo em afirmar que não faz uso em virtude da falta de suporte, o P2 afirmou que faz uso praticamente todos os dias desse recurso em sala de aula. Tal disparidade direciona-nos a pensar nas divergências que professores de uma mesma escola criam a vivenciarem práticas pedagógicas e utilização de recursos tão distintos.

Questão 3: Qual a maior dificuldade para o professor ministrar aulas atualmente?

Resposta do P1: Indisciplina e falta de interesse.

Resposta do P2: Indisciplina e falta de acompanhamento da família.

Indisciplina é a semelhança na resposta dos professores, quando os mesmos a apontam, indicam os alunos como o principal fator que dificulta o processo de ensino e aprendizagem. Além da indisciplina, o P2 identifica a falta de acompanhamento da família como outro fator que contribui para a dificuldade de seu trabalho em sala de aula.

Questão 4: Considerando sua experiência seria possível identificar algum aluno portador do transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH)?

Resposta do P1: São muito indisciplinados, mas não possuem déficit de atenção.

Resposta do P2: Sim. Acredito que dois devem ter, pois suas características.

Percebemos aqui mais uma divergência entre os professores, pois enquanto o P1 afirma que não há casos de alunos com suspeita de TDAH e que o único problema está na indisciplina dos alunos, o P2 suspeita que dois alunos possam ter o TDAH. Tal consideração divergente é fruto da ausência de formação inicial e/ou continuada para trabalhar a educação especial, principalmente quanto ao diagnóstico.

Questão 5: Qual seria a postura ideal do professor diante de alunos que possuem TDAH?

Resposta do P1: Eu daria mais atenção e tentaria compreendê-lo e desenvolveria métodos para a melhor aprendizagem deste aluno.

Resposta do P2: 1° Postura: buscar informações com profissionais e encaminhar para profissionais que possam diagnosticar e dá um laudo para que assim seja possível uma melhor aprendizagem.

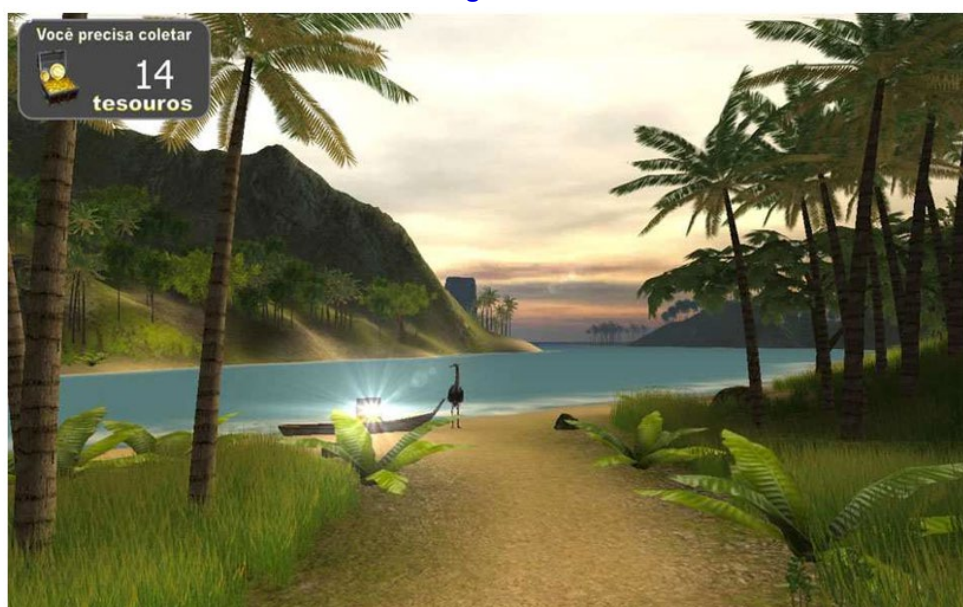
Ao responder a quinta e última questão, os professores foram bastante objetivos, pois o P1 afirmou que procuraria dar mais atenção ao respectivo aluno e procuraria desenvolver metodologias que melhor atendessem às necessidades do mesmo; já o P2 mostrou-se ainda mais informado sobre assunto, principalmente na postura que deve assumir caso perceba algum aluno com suspeita de TDAH em sala de aula.

A partir do entrelaçamento das respostas às questões propostas e das respectivas análises

lises, compreendemos que a escola também é diversa quanto ao perfil do professor, bem como chama-nos atenção sobre a necessidade de uma formação continuada para se trabalhar a educação especial e suas múltiplas faces. Assim, embora esta pesquisa não tenha gerado uma intervenção prática junto aos alunos com TDAH, é importante destacar que atualmente há uma infinidade de jogos virtuais, que podem ser utilizados como recurso pedagógico em sala de aula. Nesse sentido, destacaremos dois desses para melhor empreender a ideia desta pesquisa destinando-a para o trabalho com os alunos com especificamente mencionada anteriormente. Dentre as possibilidades, destacamos o jogo Caça ao Tesouro e o Tuxmath, pois ambos os requerem muita atenção do aluno para que possam ser executados com êxito.

No primeiro jogo – Caça ao Tesouro (Figura 1) – o ambiente virtual é uma ilha. Um famoso pirata tem seu tesouro roubado por um pirata rival. O tesouro é espalhado em vários pontos da ilha e a missão do jogador (no caso, o aluno) é ajudar o pirata a encontrar seu tesouro.

Figura 1



Fonte: Captura de tela feita pelo Pesquisador, 2019.

O Caça ao Tesouro favorece o desenvolvimento de múltiplas habilidades do aluno, considerando a atenção, o raciocínio e a criatividade. À medida que o aluno vai vencendo os desafios impostos pelo jogo, ele vai cada vez mais sendo estimulado a desvendar os mistérios da ilha, o que garante à proposta uma significação maior da proposta, bem como o trabalho com as áreas defasadas quando bem articulado com as práticas pedagógicas.

No tocante ao segundo jogo – o Tuxmath (figura 3) – é um jogo educativo que ensina matemática de uma forma dinâmica, criativa e muito divertida. O ambiente virtual deste jogo é uma representação do universo de ontem saem muitos meteoros, que visam atingir a Terra, que por sua vez é protegida pelo Pinguim Tux, que tem como missão destruir todos os meteoros que na verdade são operações matemáticas, que contemplam as quatro operações. A partir deste jogo virtual percebemos a necessidade de repensarmos o currículo a partir de um viés lúdico, pois não podemos negar a existência das tecnologias na e fora da sala de aula, tampouco que esse aluno tem acesso a elas em vários espaços.

Figura 2



Fonte: Captura de tela feita pelo Pesquisador (2019)

O Tuxmath favorece o desenvolvimento da capacidade de atenção do aluno, pois a cada acerto ele se envolve cada vez mais a partir de ação interativa. Ressaltamos que as dificuldades do jogo aumentam gradativamente, o que permite ao aluno evoluir conforme sua capacidade cognitiva. Nessa acepção, o uso de jogos educativos virtuais, como os que foram supracitados não só estimulam os alunos durante as aulas, como também desenvolvem e aguçam suas capacidades cognitivas, facilitando, desta maneira, o trabalho do docente em sala de aula e a inclusão escolar dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As discussões direcionaram para uma compreensão da necessidade do uso das tecnologias educacionais, uma vez que não se pode negar suas existências, tampouco distanciá-las da escola. A utilização dos jogos educativos virtuais, implica, de maneira significativa e satisfatória, no trabalho com alunos portadores de TDAH, o que por sua vez traz muitos benefícios, principalmente porque trabalha a partir das diferenças a superação as defasagens.

Nesse sentido, constatamos que o uso de jogos educativos virtuais melhora a qualidade do ensino, bem como atuam diretamente para a eficácia das aulas, já que os jogos estimulam, simultaneamente, várias faculdades cognitivas dos alunos, elevando seus níveis de atenção, o que contribui diretamente para uma melhor apreensão dos conteúdos ministrados em sala de aula, principalmente no caso de alunos portadores de TDAH.

Em síntese, o uso de jogos educativos virtuais voltados ao trabalho com alunos que apresentam o TDAH traz resultados bastante significativos, tanto para o aluno quanto para o professor. Assim, ao inserir jogos virtuais em sua prática pedagógica, o professor estará contribuindo não só com a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, mas principalmente com a inclusão dos alunos com o transtorno supracitado.

Intenta-se, portanto, que a pesquisa contribua para a construção de um novo olhar em relação ao Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade, auxiliando, principalmente, pais

e professores para uma compreensão acerca dos universos que circunscrevem esse público a partir do trabalho e da inserção de novas metodologias e das tecnologias educacionais, considerando os jogos virtuais para além de seu caráter lúdico.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Karla. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais. Campina Grande, 2010.

BARKLEY, A. R. Transtorno de déficit de atenção/hiperatividade. Manual para diagnóstico e Tratamento. Porto Alegre, RS Artmed, 2008.

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

UNESCO. Declaração de Salamanca e Linha de Ação sobre Necessidades Educacionais Especiais. Brasília: CORDE, 1994.

MATTOS, Paulo. No mundo da lua: perguntas e respostas sobre transtorno do déficit de atenção com hiperatividade em crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Lemos Editorial, 2007.