



Lúcia Maria de Sousa Ferreira
Susana Maria de Sousa Ferreira

Projeto de Investigação

TIC e Contextos Lúdicos de Aprendizagem: Recursos para docentes da Educação Especial

Curso: Pós - Graduação em TIC EM CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, 20 de julho de 2012



Lúcia Maria de Sousa Ferreira
Susana Maria de Sousa Ferreira

Projeto de Investigação

TIC e Contextos Lúdicos de Aprendizagem: Recursos para docentes da Educação Especial

Curso: Pós - Graduação em TIC EM CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM

Sob a Orientação de: Doutora Daniela Gonçalves

Nome do Orientador

Assinatura do Orientador:

Classificação Final (Nota de Júri):

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, 20 de julho de 2012



Declaração do Autor

Declaro que o Trabalho de Investigação apresentado foi levado a cabo de acordo com o Regulamento da Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti. O Trabalho é original, exceto onde indicado por referência especial no texto. Quaisquer visões expressas são as do autor e não representam de modo nenhum as visões da Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti. Este Trabalho, no todo ou em parte, não foi apresentado para avaliação noutras instituições de ensino superior portuguesas ou estrangeiras.

Assinatura do Aluno:

Data: ____ / ____ / ____

Sumário

O presente projeto de investigação debruça-se sobre a importância do lúdico com o apoio às TIC no processo ensino aprendizagem com alunos portadores de NEE, e pretende disponibilizar aos docentes um conhecimento mais amplo das diferentes ferramentas tecnológicas que podem ser utilizadas na estruturação e planeamento de uma pedagogia diferenciada, nomeadamente na utilização de guiões/tutoriais que lhes permitirá a criação e inovação dos seus próprios recursos didáticos.

Numa primeira fase do projeto, partiu-se para um estudo sobre a importância dada ao lúdico com apoio das TIC para crianças com NEE, abordando várias temáticas. Numa segunda fase, e de forma a aferir qual o grau de importância dado ao lúdico, por parte dos docentes da educação especial, bem como perceber se estes recorrem a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC para elaborarem os seus próprios recursos procedeu-se à elaboração de uma entrevista com um guião semiestruturado, cujos resultados foram alvo de tratamento de informação. De acordo com essa análise e retiradas as respetivas conclusões, foi elaborado um site que permite visualizar guiões e tutoriais sobre ferramentas lúdicas passíveis de serem utilizadas em contexto de sala de aula para professores da educação especial. Ficará também aberto a comentários para partilha de experiências através dos seus testemunhos. O site está disponível em <http://fuisusana.wix.com/recursos-para-docentes>.

Abstract

This research project focuses on the importance of playfulness with the support of ICT in the learning process with students with SEN and aims to provide teachers a broader knowledge of various technological tools that can be used in structuring and planning a differentiated pedagogy, including the use of guides / tutorials that will allow the creation and innovation of their own teaching resources.

In the first phase of the project, we did a study on the importance given to play with ICT support for children with SEN, covering various topics. In a second step, in order to assess the degree of importance given to play on the part of teachers of special education, and see if they resort to guides or tutorials for using different ICT resources for preparing their own resources, we proceeded to the elaboration of a semistructured interview with a script, whose results were the target of processing information. According to this analysis and the respective conclusions drawn, we designed a site that lets you view scripts and tutorials on tools capable of recreational use in the context of the classroom for special education teachers. It will also be open to feedback and to share experiences through their testimonies. The site is available in <http://fuisusana.wix.com/recursos-para-docentes>.

Agradecimentos

Este trabalho só foi possível de concretizar graças aos conhecimentos adquiridos na Pós-Graduação “TIC em Contextos de Aprendizagem”, realizada na Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti. Um agradecimento a todos os nossos professores deste curso que partilham o seu saber.

O nosso reconhecimento sincero, à nossa orientadora, Doutora Daniela Gonçalves, pela sua disponibilidade e empenho na realização deste trabalho. As suas inúmeras sugestões, sempre pertinentes e reveladoras de um profundo saber, permitiram consolidar esta investigação e deram-nos confiança para avançar.

Agradecemos também a todos os colegas que participaram nas entrevistas, pela sua atenção e disponibilidade.

Aos nossos familiares que sentiram sem dúvida muitas vezes a nossa ausência, o nosso muito obrigado pelo apoio, dedicação e estímulo na concretização dos nossos anseios.

Índice Geral

Introdução	1
Capítulo I.....	3
1. Pertinência Teórica	3
1.1 As Diferentes Abordagens da Atividade Lúdica.....	3
1.2. O Espaço Lúdico na Sociedade Atual.....	4
1.3. Significado e Funções da Atividade Lúdica	8
1.4. O Lúdico na Escola.....	10
1.5. O Comportamento Lúdico da Criança portadora de NEE	13
1.6. Jogo, Expressão e Necessidades Educativas Especiais	14
2. Tecnologias da Comunicação e Informação (TIC).....	16
3. A web 2.0	21
3.1. Usos pedagógicos da WEB 2.0	23
Capítulo II.....	25
1. Pertinência Metodológica	25
1.1. Objetivos do Estudo.....	25
1.2. Faseamento do Estudo.....	27
1.3. Técnica de Recolha de Informação	28
1.3.1 Entrevista semiestruturada	28
1.4. Apresentação dos dados Exploratórios	29
1.5 Apresentação do Site “TIC e Contextos Lúdicos de Aprendizagem: Recursos para docentes da Educação Especial”	32
Capítulo III.....	35
Considerações Finais.....	35
Referências Bibliográficas	37
Sitografia	40
Anexos	41

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Faseamento da Investigação	27
Tabela 2 – Análise da resposta nº4 do guião da entrevista.....	30

Índice de Figuras

Figura 1 – Faseamento da Investigação	32
Figura 2 – Análise da resposta nº4 do guião da entrevista	33
Figura 3 – Faseamento da Investigação	33
Figura 4 – Análise da resposta nº4 do guião da entrevista	34

Introdução

O presente trabalho surge no âmbito da Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem realizada na Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti no ano letivo de 2011/2012. O tema deste projeto é “TIC e Contextos Lúdicos de Aprendizagem: Recursos para docentes da Educação Especial” e emerge com o intuito de mostrar a importância dada ao lúdico com apoio às TIC no processo ensino aprendizagem com alunos portadores de NEE, bem como da necessidade de divulgar, junto dos docentes, um conjunto de ferramentas tecnológicas passíveis de serem exploradas nas suas práticas.

A educação é uma via de mão dupla, onde o professor e o aluno, juntos brincam, criam e aprendem.

Saber educar é saber transformar o que poderia ser “aborrecido” em algo lúdico, agradável e, por sua vez, fazer com que isso seja incutido na visão do outro. Só assim a Educação será vista como uma contribuição, um presente e não como uma obrigação ou punição.

A Escola dos nossos dias está a atravessar um momento de mudança profunda, que se vai acentuar nos próximos anos. Diversas forças internas e externas conduzirão necessária e inevitavelmente à mudança.

A emergente Sociedade da Informação, com todas as suas potencialidades e exigências, veio lançar novos desafios à Escola e exigir a transformação das práticas docentes. A Escola deve assumir outro tipo de intervenção e posicionar-se como fator de mudança, fundamental para o desenvolvimento da Sociedade da Informação e do Conhecimento. Se a Escola conseguir acolher e desenvolver no seu seio os novos instrumentos e metodologias disponíveis, os alunos que deles usufruírem serão com certeza cidadãos melhor preparados para a vida.

Mas a questão que hoje se coloca é de saber como vai a Escola responder a esse desafio. É obrigação da Escola e da comunidade educativa local ter uma atitude proactiva no sentido da incorporação de novas práticas conducentes à utilização ponderada das novas ferramentas, sendo que os professores desempenham um papel crucial.

Mas o grande problema ainda é a utilização normal das tecnologias da informação na sala de aula, em apoio a tarefas de aprendizagem. Passar a utilizar com os alunos, nomeadamente alunos com NEE, as ferramentas informáticas, é o grande desafio. Os professores devem saber utilizar as ferramentas e os recursos ao seu dispor e, mais do que as dominar tecnicamente, devem saber utilizá-las nos processos de aprendizagem dos seus alunos, seja no espaço escolar, seja fora dele. Por isso, tendo consciência da importância das novas tecnologias da informação e da dificuldade sentida, ainda, por alguns professores na sua implementação no processo de ensino- aprendizagem, procurou-se disponibilizar aos diferentes agentes educativos um conjunto de ferramentas Web 2.0 que contribuirão, certamente, para desenvolver, junto dos alunos com NEE, atividades motivadoras e integradoras.

Em suma, o capítulo I reunirá, após revisão bibliográfica, a temática da importância do lúdico com o apoio às TIC para alunos com NEE. O capítulo II introduzirá a pertinência do estudo, mostrará as inquietudes investigativas e apresentar-se-ão as ferramentas Web 2.0 utilizadas, assim como o site que as divulgará.

Capítulo I

1. Pertinência Teórica

1.1 As Diferentes Abordagens da Atividade Lúdica

O termo lúdico é bastante abrangente, porque o conceito deriva da palavra *ludus* que, em Latim, está associado à brincadeira, ao jogo, à recreação, ao teatro, às competições, entre outros.

De acordo com Brougère (2002:20), *o ludus latino não é idêntico ao brincar francês*. Cada cultura, em função de analogias que estabelece, vai construir uma esfera delimitada (de maneira mais vaga e precisa) daquilo que numa determinada cultura é designável como jogo. O simples facto de utilizar o termo não é neutro, mas traz em si um certo corte do real, uma certa representação do mundo.

Por outro lado, quando se tenta definir o termo jogo, é natural e viável associar termos como o lúdico, o brinquedo, a competição, etc. Por outras palavras, os termos lúdico, jogo e brinquedo não podem sofrer uma distinção radical em termos de significado educativo, ainda que a definição dos conceitos seja diferente.

Assim, o jogo é “um fenómeno universal que se manifesta em todas as culturas e em todas as idades, estando indubitavelmente ligado, como o provam numerosas investigações, ao desenvolvimento humano.” (Frazão, 2000:98)

“O jogo da criança tem sido um tema de estudo que permanentemente interessou os investigadores. Uma multiplicidade de abordagens tem produzido diferentes explicações sobre a importância e o significado de tão vasto e complexo objeto de estudo.” (Leitão, 2003:57)

Ainda segundo o mesmo autor, e em conformidade com as abordagens clássicas, “o jogo é um fenómeno indissociável da condição humana e analisável em termos da sua finalidade e do seu conteúdo.” (Leitão, 2003:57)

Buytendijk considera que o jogo é uma expressão característica da conduta da criança. Ora, esta abordagem foi o impulso para o nascimento de outras teorias que enfatizam os aspetos psicológicos, filosóficos e pedagógicos. (in Leitão, 2003)

Segundo Medeiros, na sua interpretação pessoal da teoria de Freinet, o ato de brincar e jogar são “os preâmbulos do trabalho, e este, como ação já socialmente válida do homem sobre o meio pode realizar-se com o mesmo sentimento de satisfação profunda, e porque não de prazer, igual ao que vulgarmente se atribui às actividades lúdicas”. (1975:20)

1.2. O Espaço Lúdico na Sociedade Atual

O discurso relativo ao valor da brincadeira tem sido cada vez mais debatido na atualidade. Sabe-se que através da brincadeira a criança expressa-se e conhece o mundo. Porém, o que se observa é que vivemos num mundo cada vez mais violento, onde há um fechamento institucional e o brincar livremente das crianças por vezes vem sendo privado por conta deste quotidiano conturbado e caótico. Os média assim como o computador tem vindo a substituir o lugar do brincar que as crianças poderiam estar a realizar em comunhão com seus pares ou com aqueles que estão próximos a ela. Por conta do dia-a-dia atarefado das pessoas em busca da sobrevivência, esse brincar com a criança, ou oferecer subsídios para que ela o faça, vai ficando cada vez mais em segundo plano. O crescimento das cidades, o aumento da violência, a ausência de espaços públicos voltados para o lazer são fatores que devem ser considerados na diminuição do espaço do brincar na sociedade atual.

Considerando o fato de que as crianças vêm cada vez mais perdendo o espaço da brincadeira no seu quotidiano, as instituições de educação apresentam-se muitas vezes como um importante lugar para que as crianças possam experienciar esta atividade. No entanto, o espaço lúdico na escola é algo ainda permeado de incertezas. Considerado importante para alguns educadores que contemplam o brincar como eixo central do projeto pedagógico, para a maioria das instituições ainda é considerado um espaço paralelo, marginalizado, pura “perda de tempo” ou mera recreação. Outras ainda consideram o brincar

com propósitos meramente educativos, retirando as múltiplas possibilidades que esta atividade pode oferecer às crianças. É importante que o brincar esteja inserido em um projeto pedagógico mais amplo da escola e os educadores cientes da importância desta atividade para o desenvolvimento das crianças. Porém, o que se percebe muitas vezes é que a oposição entre o brincar e o estudar se faz presente entre os profissionais.

Em relação à brincadeira, estamos longe de se chegar a um consenso. O conceito de brincar, assim como o de criança e infância, são produzidos historicamente. O que se observa é que sempre existiram diferentes formas e jeitos de brincar. Ao longo do tempo, as formas de brincar, seus espaços e tempos foram se modificando. Brougère (1998) aponta que as concepções do brincar são construções que estão atreladas às representações de criança de cada época.

Diante de estudos contemporâneos que trazem uma abordagem de aprendizagem e desenvolvimento como parte de um processo histórico, onde a cultura e as relações do sujeito com o mundo que o cercam passam a ser considerados, não podemos concordar com a ideia da brincadeira como algo natural na criança. A relação da criança com o mundo é mediada e o brincar pode possuir diferentes significações e construções que vão sofrer variações históricas e culturais. Se a socialização é uma apropriação da cultura partilhada pela sociedade, ao brincar a criança estará a apropriar-se dos elementos desta cultura, tendo a oportunidade de reelaborá-los.

Brougère (1995) discute a questão da infância como um momento de apropriação de imagens e representações diversas da cultura. Ele associa brinquedo e cultura, considerando o primeiro como o produto de uma sociedade de traços culturais específicos e revelador da própria cultura. O brinquedo está inserido em um sistema social e é portador de funções sociais e de significados que remetem a elementos do real e do imaginário das crianças.

Para o autor, a mídia vêm a desempenhar nas sociedades ocidentais um papel considerável, transformando a vida e a cultura lúdica das crianças. A cultura lúdica da criança é simbólica e deve ser entendida dentro de uma cultura global na qual está inserida. Antes de criticar o papel da televisão nos dias atuais, Brougère pontua que ela fornece às crianças conteúdos para suas brincadeiras.

Segundo o autor, a criança não se limita a receber passivamente os conteúdos televisivos, mas reativa-os e se apropria deles através das suas brincadeiras. A grande questão a ser levantada então seria como disponibilizar que a criança possa se apropriar criticamente da mídia televisiva num mundo onde o tempo não permite que elas vivenciem qualidades de experiências. Os pais e a escola têm então um grande desafio de ajudar as crianças a reelaborarem criticamente essa cultura mediática da qual dificilmente alguém escapa. Se é brincando que a criança expressa e reelabora suas percepções de mundo, é preciso criar espaços para que ela possa vivenciar tal experiência.

A brincadeira tem o seu papel na socialização das crianças quando permite que ela se aproprie dos códigos culturais da sua sociedade. Segundo Brougère (1995, p. 61) “o círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através das múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeira”. Ao brincar então, a criança confronta-se com a cultura, apropriando-se dela e transformando-a. Portanto, discordando com a ideia da brincadeira como uma atividade natural defendida por algumas concepções, é preciso compreendê-la como algo cultural e que se aprende socialmente.

Considerando a brincadeira como um espaço de apropriação e reelaboração da cultura, ela não deve ser controlada pelo educador, nem deixada à própria sorte das crianças. São os elementos que a criança vai encontrar em seu ambiente que vão possibilitar o brincar. Se a brincadeira não é inata, cabe aos adultos que cuidam da criança iniciá-la em tal prática. Precisa haver um ambiente favorável, tempo, espaço e envolvimento daqueles que são responsáveis pela educação das crianças. É importante destacar, porém, o papel de sujeito das crianças, agindo criativamente, sendo capazes de elaborar formas de brincar a partir das situações que o contexto lhe possa proporcionar.

O brincar assume uma forma livre e imprevisível, considerado também uma atividade elaborada, estruturante e regulamentada por aqueles que brincam. O papel do adulto e das instituições escolares seria no sentido de dar um maior significado e espaço para que a brincadeira livre possa acontecer. Brougère também discute a questão da comunicação, um acordo entre os que brincam, para que a mesma possa acontecer. Constata-se então que a brincadeira tem

uma linguagem característica. Pressupõe comunicação, interpretação e uma sucessão de decisões. Ao brincar as crianças elaboram um sistema de regras que vai durar enquanto a brincadeira acontece. “As regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira” (BROUGÈRE, 1995, p.101). Ao brincar a criança busca saídas para situações que em ambientes reais ela encontraria dificuldades. Ela então torna-se um espaço de flexibilidade, inovação e criação. Por ser um espaço social, a brincadeira confere também uma convenção para aqueles que brincam. Se ela supõe regras, existe uma escolha e decisões contínuas das crianças. O acordo é mantido segundo o desejo de todos. “A regra produz um mundo específico marcado pelo exercício, pelo fazer de conta, pelo imaginário. A criança pode, sem riscos, inventar, criar, tentar nesse universo”(BROUGÈRE, 1995, p. 103).

Brougère (2004) também discute a questão do uso dos brinquedos pelas crianças. Em um mundo globalizado, as produções culturais das crianças experimentam novas formas de conceber as relações entre as produções e usos que as crianças fazem dos brinquedos, que estão associados a um contexto cultural específico de consumo. O mundo globalizado traz novas relações entre o brinquedo e a cultura infantil contemporânea, que está amplamente ligada aos média e ao capitalismo mundial. O autor utiliza a expressão “cultura comum internacional”. É claro que as crianças não brincam somente a partir dos brinquedos industrializados, porém é difícil que escapem totalmente deles. Mais do que criticá-los, é importante entender os usos que as crianças fazem destes brinquedos ao brincarem. Os brinquedos, que estão ligados às transformações do mundo, participam da construção da infância, que é vivida diferentemente conforme a época, cultura e classe social. O lugar que o brinquedo ocupa depende do lugar que a criança ocupa na sociedade. Observa-se que esse lugar da criança vem tendo destaque pelo mercado consumidor, que a considera uma consumidora em potencial. Sendo a criança o destinatário legítimo do brinquedo, este vem ocupando um lugar de destaque, muitas vezes sendo mais valorizados que a própria brincadeira da criança.

A criança, no entanto, não é uma tábula rasa. Ela atua de forma inovadora e criativa na construção do seu ser social e cultural. É capaz de interpretar, e dar um sentido específico às imagens, mensagens e normas da sociedade. O

brinquedo também não pode ser considerado como toda a experiência infantil, mas um objeto entre outros, dentro de um universo complexo e multiforme das diversas experiências infantis.

1.3. Significado e Funções da Atividade Lúdica

“O jogo é, sem dúvidas, universal, manifestando-se em todas as culturas e cidades, ainda que sob formas bem diferenciadas. Mesmo nos animais podemos observar comportamentos lúdicos, tomando estes tanto mais importância no conjunto das suas actividades quanto mais evoluídas for o animal”. (Frazão, 2000:98)

O jogo tem sido objeto de estudo de várias correntes teóricas e tema predominante na literatura científica. Contudo, o seu cariz heterogéneo e indefinido impulsionou a concretização de análises mais voltadas para as áreas mais específicas do comportamento lúdico, que para a sua definição.

De acordo com Dantas (2002), o termo “lúdico” inclui a atividade individual e livre e a coletiva a regada.

Para Wallon, lúdico é sinónimo de infantil, ou seja, toda a conduta da criança é lúdica. Isto é, “toda atividade emergente é lúdica, exerce-se por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extenso que a subordine e transforme em meio”. (Dantas, 2002:113)

Se, por um lado, as correntes teóricas clássicas fundamentam a existência da atividade lúdica, por outro, as modernas “explicam a sua função no desenvolvimento da criança e refletem sobre as causas que estão na origem deste comportamento”. (Curado et al., 2003:83)

No que concerne às características do comportamento lúdico, de acordo com Christie e Johnson (cit in Curado et al., 2003:83), na literatura são referidas as seguintes:

- ✓ sinais de faz de conta – “aliteralidade”;
- ✓ o ênfase está na atividade – “os meios sobrepõem aos fins”;
- ✓ há sinais de prazer – “afetividade”;
- ✓ há alterações nos comportamentos – “flexibilidade”;

- ✓ há espontaneidade – “voluntariedade”;
- ✓ há controlo da situação por parte da criança – “controlo intrínseco”.

O ato de brincar é deveras marcante para a criança, durante os primeiros seis anos de vida, considerando-se uma significativa relação entre jogo e desenvolvimento. Esta inter-relação deve-se, sobretudo, à grande frequência da brincadeira no período em que a criança desenvolve a comunicação, o conhecimento próprio e do meio envolvente. (Garvey, 1977; in Curado et al., 2003)

Ora, o jogo revela-se assim ligado ao desenvolvimento humano. Segundo Vygotsky (1989; in Leitão, 2000), o jogo permite o desenvolvimento da linguagem e representação simbólica; promove o desenvolvimento cognitivo (Piaget); facilita a criatividade e o pensamento flexível (Singer); contribui no processo de socialização (Bruner); permite descobrir novas combinações de comportamentos face aos objetos (Smith e Dutton); firma e fortalece aprendizagens (Fein).

Do mesmo modo, o jogo também permite que a criança desenvolva a sua autoconfiança, motivação e pode funcionar como meio de análise e avaliação do desenvolvimento da criança, “já que é um comportamento de desenvolvimento”. (McCune-Nicolich, 1981; in Leitão, 2000:98)

O jogo pode efetivar-se de diversas formas, contudo, seja qual for o seu conteúdo, ele revela-se motivante, espontâneo e voluntário, onde o bem-estar emerge da conduta ativa do sujeito.

De acordo com despectivas psicanalítica, no jogo a criança expressa-se livremente, gera prazer e liberta-se de tensões e conflitos, estabelece os primeiros contactos sociais, inicia as relações afetivas e integra a sua personalidade. De acordo com Winnicott (1975; cit in Leitão, 2000:98), “tal como um sonho, o jogo está ao serviço da revelação de si da comunicação a um nível profundo”.

Piaget defende que o jogo revela-se importante no processo de desenvolvimento e aprendizagem, uma vez que entram de modo explícito todos os domínio do desenvolvimento – intelectual, emocional, cognitivo e social.

É certo que não há exatidão relativamente aos contributos do jogo no desenvolvimento normal, uma vez que se trata de um conjunto de manifestações variadas do comportamento. Todavia, no processo de desenvolvimento e da aprendizagem, o jogo é tido como um elemento crucial.

Conforme Jeffree (1986; in Curado et al., 2003), a atividade lúdica é importante no desenvolvimento da criança, permitindo que esta se consciencialize das suas capacidades e possibilidades.

Em conclusão, através da atividade lúdica, a criança estimula a aperfeiçoar o seu “desenvolvimento assim como as suas relações interpessoais; para além disso, esta atividade funciona como fonte de prazer e de recompensa”. (Curado et al., 2003:84).

1.4. O Lúdico na Escola

Ao longo dos tempos, tem-se procurado renovar as metodologias de ensino, direcionando-as para uma vertente mais lúdica e menos formal, um ensino centrado nos interesses do aluno.

Independentemente do nível de ensino, as actividades lúdicas enquadram-se harmoniosamente na sala de aula. Contudo, dada a pertinente relação entre o jogo e desenvolvimento, considera-se que a prática lúdica é crucial, sobretudo, nas escolas do ensino básico.

Segundo Kishimoto (2002:61), embora Froebel não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, “Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com o uso de jogos e brinquedos”. Contudo, antes de Froebel, três concepções difundiam a relação entre jogo e educação. Assim, segundo Brougère, 1995 (cit in Kishimoto, 2002), estas concepções estavam relacionadas com a recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, diagnóstico da personalidade infantil e recurso para adaptação do ensino às necessidades.

De acordo com Hartmann (2003), embora o uso de jogos didáticos na escola seja predominante na maior parte dos países, grande parte dos professores revela, ainda, pouca experiência na dinamização destas atividades associadas ao “aprender brincando”.

Para Nunes (2001:154), “é fundamental que o processo de ensino promova actividades em que a criança possa ser um elemento ativo”. No entanto, e ainda de acordo com o mesmo autor, alguns estudos apontam para a

necessidade de um ambiente de brincadeira organizado, estruturado e orientado. Assim, para que a aprendizagem seja efetivamente ativa e significativa, cabe ao educador conhecer as capacidades e limitações da criança, de modo a poder selecionar material e orientar actividades que suscitem motivação na criança. Se os exercícios forem demasiado complexos (desenquadrados das necessidades), o aluno desmotiva e geram-se conflitos interiores.

Ora, é neste contexto que se insere a necessidade de formação contínua do professor. De acordo com Ainscow (1998:40), é necessário “que os professores analisem e reflitam sobre suas próprias classes”. É imperativo que o educador olhe para cada criança como um caso único e especial, na situação de jogo.

Embora deva ser atribuída liberdade à criança na escolha de materiais lúdicos, subjacentes a esta escolha deve estar presente o contributo pedagógico e educativo do material.

Em vários países, tem-se tentado introduzir o jogo nas escolas do ensino básico, inclusive tem sido recomendado o conceito de aprender através do jogo, nos currículos do ensino básico desde 1987. (Hartmann, 2003)

Em Portugal, têm-se criado ludotecas nas escolas, no sentido de criar espaços de brincadeira livre em tempos (ocasiões) específicos.

Contudo, a atividade lúdica, nomeadamente o ato de brincar e jogar, são mais importantes no ensino pré-escolar. Normalmente, a brincadeira está mais associada ao contexto fora da sala de aula e, ainda assim, segundo Pessanha (2003:153), “os adultos desejam que as brincadeiras sejam calmas e tranquilas”.

Ainda que a maior parte dos estudos aponte para as vantagens da atividade lúdica para o desenvolvimento físico, social, emocional e cognitivo, cada vez mais se atribui ao lúdico a mera característica de ocupação dos tempos livres.

Todavia, importa realçar que, no nosso país, apesar das limitações económicas, há uma crescente criação de espaços lúdicos em algumas escolas do ensino básico e o desenvolvimento de trabalhos de investigação direcionados para a temática em questão.

Do mesmo modo, também na Lei de Bases do Sistema Educativo (LBSE) se encontra explícita a importância da atividade lúdica, nomeadamente na educação da infância: “desenvolver as capacidades de expressão e comunicação

da criança assim como a sua imaginação criativa e estimula a atividade lúdica (Lei nº46/86, capítulo II, seção I, artigo 5º, número I paragrafo f)". (cit in Pessanha, 2003:154)

No entanto, Pessanha (2003) refere que:

- ✓ as instituições escolares minimizam a importância da prática da atividade lúdica;
- ✓ os espaços pedagógicos raramente preveem a exploração de atividades lúdicas e o brincar está praticamente ausente;
- ✓ em certas escolas, a atividade lúdica é aceite somente em função da atividade pedagógica, sendo negadas as características as características da espontaneidade e liberdade;
- ✓ nos horários escolares não é atribuído tempo para qualquer atividade livre como brincar e jogar.

Ora, cabe ao educador mudar esta situação, através da mudança de atitude e de um maior envolvimento nas actividades lúdicas, onde a sensibilidade assume um papel crucial. Quando o professor estabelece um equilíbrio entre a sua participação e os interesses ou necessidades do aluno, é possível prolongar os episódios de jogo. Caso contrário, a criança assume o jogo como trabalho imposto e a brincadeira é interrompida.

Em suma, o professor deve promover a harmonia entre interesses e necessidades. Segundo Bartolomeis (1971:79), "a educação deve apelar para os interesses, não para interesses de qualquer natureza e consciência, mas apenas para aqueles que estejam solidamente implantados em necessidades reais. São estas que estabelecem os limites de legitimação dos interesses".

1.5. O Comportamento Lúdico da Criança portadora de NEE

A criança portadora de NEE, independentemente dos tipos de necessidades, requer maior apoio, individualmente e diferenciação no contexto lúdico. Para a criança deficiente, a atividade e, deste modo, as suas condutas não são claras e evidentes. (De Groot, 1977;in Curado et al., 2003)

No entanto, vários investigadores recentes afirmam que, na infância, a criança deficiente, embora num ritmo mais lento, é capaz de alcançar os patamares “mais importantes de desenvolvimento com a mesma organização que os seus pares sem problemas”. (Krakow e Kope, 1983, cit in Curado et al., 2003:84)

A criança com perturbações mentais, por exemplo, demonstra um comportamento lúdico caracterizado, muitas vezes, por movimentos repetitivos e reagem espontaneamente aos estímulos extremos, demonstrando menos iniciativa e criatividade. Importa referir que, ao nível da motricidade fina, a sua atividade (movimento) é descoordenada ou, até mesmo, “desajeitada”. Além da sua elevada dependência, a criança deficiente mental adquire mais lentamente competências relacionadas com a linguagem, prejudicando a comunicação interpessoal e desenvolvimento do comportamento social e emocional.

Dentro da deficiência mental, os indivíduos portadores de Trissomia 21 são ao que menos diferem das crianças ditas normais, em termos lúdicos. Todavia, estudos comprovam que a inteligência das crianças com Trissomia 21 não é estruturada da mesma forma que a da criança sem limitações, com nível cognitivo. Destaca-se, pois, uma enorme lentidão na transição de estádios de desenvolvimento, ainda que se verifique alguma facilidade de manipulação, persiste a dificuldade em comunicação.

1.6. Jogo, Expressão e Necessidades Educativas Especiais

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente á diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

O jogo pode ser esse meio, quando organizado e planificado cuidadosamente, com intenção pedagógica, porque através dele é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes.

A possibilidade de expressão, utilizando o jogo criativo, impulsiona o equilíbrio emocional e fortalece os vínculos afetivos que, por sua vez, desenvolvem a confiança pessoal e a autoestima e, enfim, a predisposição para aprender.

A expressão criativa está diretamente relacionada com os aspetos cognitivo-expressivos. Por exemplo, o desenho é, para a criança, um jogo de comunicação, onde ela expõe os seus sentimentos, desejos, emoções e receios. O desenho é um meio que permite aliviar tensões e descarregar energias negativas, de uma forma saudável e construtiva.

No entanto, as actividades lúdicas não podem focar as dificuldades da criança, pois assim o sujeito não se envolve e não desenvolve potencialidades. Principalmente na educação especial, este assunto é ainda mais delicado, dadas as limitações e, geral, as condições peculiares em que se joga e aprende.

Destaca-se, pois, o papel do professor como dinamizador necessariamente atento e cauteloso. Numa turma heterogénea é necessário adaptar cada atividade a cada aluno e, conseqüentemente, a cada capacidade individual, realçando potencialidades e não as limitações. Deste modo, é expressamente importante conhecer as características de cada aluno, com profundidade.

Na educação especial, os benefícios que decorrem da educação artística são de cariz pessoal, social e projetam-se no plano cultural, contribuindo para o desenvolvimento humano.

Qualquer aluno, mesmo que seja submetido à educação diferenciada, é capaz de se expressar criativamente, reorganizando-se interiormente.

A expressão artística é uma forma criativa de comunicação que ajuda a clarificar o pensamento e a assumir condutas mais participativas no Mundo. Só assim, se pode afirmar que a educação realmente se efetivou.

Um professor consciente de que o lúdico é uma poderosa estratégia de ensino é um professor humano, um professor incapaz de usurpar a principal característica da criança, que é brincar. Todavia, para que a criança seja rentável, em termos educativos, é necessário que o professor estabeleça objetivos pedagógicos previamente, sempre em conformidade com as características do aluno.

A seleção das actividades lúdicas também requer uma atenção especial, já que têm possibilidades particulares de exploração. Contudo, só o uso combinado e articulado de todas elas resulta numa aprendizagem significativa.

Para que o processo de ensino aprendizagem seja relevante, é necessário que o aluno aprenda a aprender e, este processo, é também viável para os alunos com NEE, ainda que ocorra a um ritmo mais lento.

O importante é planificar a sessão lúdica, nomeadamente por parte de todos os profissionais envolvidos. Na presença de turmas heterogéneas, a planificação prévia e pormenorizada é sinónimo de sobrevivência, uma vez que é mais sereno e seguro adaptar que improvisar.

Em suma, com estas crianças tão especiais, cabe aos profissionais da educação: acreditar nas capacidades e habilidades do aluno; enfrentar as dificuldades de cada criança (anulando a deficiência como desculpa) e não aceitar o insucesso, lutando sempre, ainda que seja, por um pequeno processo.

“O lúdico pode ser um fio condutor para desencadear o processo criativo e artístico dos alunos, sejam eles crianças, adolescentes ou adultos”. (Santos, 2006:8)

2. Tecnologias da Comunicação e Informação (TIC)

"Temos necessidade absoluta de novas formas de ensinar, em que têm de ser envolvidos os próprios “media”, os computadores, o saber distribuído, as famílias, os professores, os consultores, etc.” (Toffler, 2001).

Com um olhar atento na educação de hoje, facilmente nos apercebemos de que esta está em constante mudança.

Cada vez mais, caminhamos para a designada “Sociedade de Informação” sendo esta “uma sociedade onde a produção e o acesso à informação e ao tratamento e utilização se democratizou e facilitou de um modo nunca antes imaginado” (Lagarto, 2007:7).

Desde muito cedo, as crianças chegam à escola com conhecimentos significativos ligados às TIC. E, na nossa opinião, acabam por se desperdiçar tais conhecimentos se não os interligarmos e incluimos no processo de ensino – aprendizagem.

A integração das TIC na educação mostra-se fundamental, existindo mesmo vários argumentos que justificam a implementação destas, sendo eles:

- ✓ “A necessidade de preparação de cada indivíduo agora estudante para a vida ativa e o mundo laboral, onde as TIC estão inexoravelmente presentes;
- ✓ A justiça na criação e manutenção de igualdade de oportunidades, entre os alunos, no acesso às TIC;
- ✓ As novas maneiras de encarar as relações pedagógicas entre os alunos, professores e encarregados de educação, que as TIC permitem;
- ✓ As novas possibilidades que as TIC encerram de compreender o mundo, especialmente o científico, com recurso aos programas de simulação;
- ✓ As mais-valias que as TIC oferecem para os alunos com Necessidades Educativas Especiais;
- ✓ A possibilidade de troca de saberes e experiências com outros alunos, com comunidades científicas, etc.”¹.

¹ http://www.netprof.pt/netprof/servlet/getDocumento?id_versao=11496 acedido em 21/06/2012, 14h

Assim sendo, torna-se cada vez mais necessária a utilização das TIC no contexto de sala de aula (formando alunos cada vez mais autónomos) e que funcionem como meios para resolver os problemas que vão surgindo.

Caberá à escola e ao próprio professor a tarefa de utilizar o computador dentro da sala de aula. Se até há bem pouco tempo a informação era transmitida, exclusivamente, dentro da sala pela fonte de conhecimento – o professor – e ficava armazenada em cadernos, com a sociedade de informação implantada, nomeadamente o fácil acesso à Internet de que todos dispomos, o acesso à informação ultrapassou o próprio espaço sala de aula e está acessível a todos, pelo que o professor será encarado como mediador de todo o processo de ensino-aprendizagem.

Numa reflexão mais profunda sobre a utilização das TIC por parte dos professores, não podemos dizer que esta é nula. Existem alguns instrumentos tecnológicos, utilizados pelas escolas, que já permitem um trabalho mais produtivo e eficiente, por exemplo, no controlo das faltas dos alunos, na organização de pautas de exames, listagem dos alunos, sumários eletrónicos, entre outros. Também os professores recorrem às TIC para construírem as fichas de avaliação, as avaliações dos seus alunos, entre outros.

Portanto, a grande questão que subsiste não é a da utilização ou não das TIC, mas antes em saber como é que a sua utilização deve ser levada a cabo no processo de ensino-aprendizagem, na sala de aula, como apoio em várias tarefas.

Assim sendo, o grande desafio que se coloca aos próprios professores é o de utilizarem as ferramentas tecnológicas que os alunos já conhecem e usam para outros fins e rentabilizá-las ao serviço da aprendizagem. Contudo, este processo ainda está longe de ser alcançado porque, apesar de os professores saberem utilizar tecnologias, ainda subsistem várias dúvidas no que respeita à sua utilização efetiva nos processos de aprendizagem dos seus alunos.

Por outro lado, existem ainda bastantes resistências, por parte de alguns professores, na utilização das TIC. A utilização destas ferramentas de trabalho exige que o professor desenvolva algumas competências nesta área, não só ao nível das TIC como também na didática destas.

Muitas vezes, os professores afirmam utilizar as TIC, contudo, o tipo de estratégias continuam iguais. Ou seja, apesar de utilizarem as ferramentas tecnológicas, o modo como abordam os conteúdos continua igual: por exemplo, as crianças, em vez de realizarem as fichas de trabalho em papel, realizam-nas no computador.

Portanto, se tal acontecer, não podemos dizer que o professor está a utilizar todas as potencialidades dos meios tecnológicos. O trabalho com as TIC implica novas estratégias para abordagem dos conteúdos mesmo que os programas continuem a ser os mesmos.

Segundo Lagarto (2007), vários estudos comprovam que os professores até dominam as ferramentas comuns (processamento de texto, apresentações, correio eletrónico, navegação na Web), no entanto, o problema subsiste quando falamos da utilização destas ferramentas ao serviço das aprendizagens dos alunos.

Importa, então, que ocorram mudanças nas abordagens pedagógicas sobre os currículos existentes. O espaço sala de aula necessita então de ser alterado: os computadores deverão assumir um papel fundamental, a par dos livros e cadernos; os quadros negros necessitam de ser substituídos por quadros interativos e as próprias planificações por parte dos professores devem ter em vista a definição de percursos de aprendizagem dos alunos e não, exclusivamente, a definição de estratégias de ensino.

Ainda, segundo o mesmo autor com a inserção das TIC, também o espaço sala de aula se expande. O lugar de aprendizagem deixa de ser só a sala para passar a ser todos os espaços onde seja possível aceder à informação, através da navegação na Web.

Uma outra alteração imposta pelas tecnologias prende-se com o papel do professor: este deixa de ser encarado como o detentor de toda a sabedoria, passando assumir uma posição mais flexível ao auxiliar, orientar e ajudar os seus alunos no processo de aprendizagem. O autor, Lagarto (2007:12), caracteriza esta alteração de forma explícita “o professor que vai «dar» aulas deverá ser substituído pelo professor que vai «ajudar» os seus alunos a aprender... os planos de ensino deverão ser substituídos por planos de aprendizagem...”.

Assim, é necessário que os professores que ainda não utilizam as TIC tenham oportunidade de se aperceber, nomeadamente pela experiência dos colegas que as utilizam corretamente, das suas inúmeras potencialidades quando utilizadas no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, tornando as aprendizagens mais significativas. Pretende-se que, aos poucos, a escola entre na dita sociedade de informação, beneficiando assim de todas as potencialidades que advêm desta.

A utilização das TIC no contexto sala de aula constitui mais um recurso educativo, permitindo uma maior integração de todos os alunos.

Durante muito tempo, os saberes básicos eram baseados em três competências: ler, escrever e contar, estávamos perante uma educação tradicional. No entanto, atualmente, estas competências não são suficientes visto que a escola tem de dar resposta às novas necessidades que a sociedade da informação exige.

Neste contexto, o papel da escola será o de preparar os alunos para que estes sejam capazes de viver o seu dia-a-dia marcado pela informação e comunicação (TV, Internet...) e, para que, desde cedo, criem a apetência para aprenderem coisas novas e para utilizarem o computador como meio de resolução de problemas, ou seja, “trata-se de formar um indivíduo responsável pela sua autoformação, capaz de se atualizar constantemente e de aplicar capacidades de auto-aprendizagem, num contexto do que se convencionou chamar «life long learning»”. (Lagarto, 2007:70).

“A formação ao longo da vida sustenta-se e, torno de quatro aprendizagens fundamentais, que se interligam e que constituem, para cada indivíduo, os pilares do conhecimento:

- ✓ Aprender a conhecer, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão, combinando uma cultura geral, suficientemente vasta, com a possibilidade de trabalhar em profundidade um pequeno número de matérias, o que também significa, aprender a aprender, para beneficiar das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida;
- ✓ Aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente, a fim de adquirir não somente uma qualificação profissional mas também

competências que tornem a pessoa mais apta a enfrentar as mais diversas situações e a trabalhar em equipa;

- ✓ Aprender a viver em comum, a fim de participar e cooperar com os outros, no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz; e finalmente;
- ✓ Aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes e que permite a cada um desenvolver melhor a sua personalidade, ganha capacidade de autonomia, discernimento e responsabilidade².

Concluindo, tendo em conta o que foi referido até aqui, a utilização das TIC só trará vantagens para os próprios alunos uma vez que um aluno altamente motivado para o processo de aprendizagem irá adquirir competências e evoluir no seu conhecimento de uma forma muito mais significativa.

² <http://molar.crb.ucp.pt/cursos/P%C3%B3s-Gradua%C3%A7%C3%B5es/EE-2007/Sess%C3%A3o%2019%20Janeiro/Livro%20Verde%20Sociedade%20da%20Informa%C3%A7%C3%A3o.pdf> acedido em 21/06/2012, 14:34h

3. A web 2.0

Segundo a Wikipédia “Web 2.0 é um termo criado em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a "Web como plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em folksonomia, redes sociais e tecnologia da informação. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores, ou seja, o ambiente de interação e participação que hoje engloba inúmeras linguagens e motivações”.

É assim uma nova versão da internet, que vem possibilitar uma interação mais próxima que nos permite fazer online, aquilo que estamos habituados a fazer presencialmente.

Segundo Tim O'Reilly (2004), "Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva”.³

Para Ana Beatriz, “o conceito da Web 2.0 surgiu pela primeira vez em 2004, com o objetivo de criar uma sustentabilidade teórica para as mudanças que estavam a ocorrer na rede mundial de computadores”.

Nos primórdios da internet, procurava-se explorar, tanto técnica como financeiramente, todas as possibilidades oferecidas pela rede mundial. Com sua natural maturidade, a internet avançou de modelos técnicos e económicos fracassados para uma Web de valor mais significativo para o usuário.

A evolução foi tão grande, aproveitando recursos tecnológicos atualmente disponíveis (popularização da banda larga e desenvolvimento de linguagens novas), que permitiu a criação de aplicativos extremamente parecidos com aqueles que rodam em nossos computadores pessoais, sem a necessidade de nenhuma instalação adicional. Ou seja, a Web 2.0 está próxima de ser um verdadeiro sistema operacional, como se fosse um Windows.

³ http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. acessado em 03/07/2012; 15h

Portanto, essa nova internet reflete uma mudança significativa dos hábitos dos usuários, a ponto de vários especialistas considerarem a Web 2.0 uma revolução. No entanto, para outros a Web 2.0 não deixa de ser uma mera evolução, pelo fato de não mudar estruturalmente a rede mundial, mas apenas integrar vários recursos e ferramentas já existentes na Web, agregando valor para o internauta padrão de uma forma bastante inteligente.

A Web 2.0 deu origem ao que foi batizado de desktop móvel, mas cuja denominação mais apropriada seria PC móvel, já que ela torna praticamente desnecessário ter um PC, pois é possível manter todo o conteúdo do seu computador online, manejando-o em qualquer momento e de qualquer máquina, incluindo aplicativos e mesmo sistemas operacionais.

Com o desenvolvimento da Web 2.0, a tendência é que o único software que precise estar instalado no PC seja um browser. Já se fala inclusive em Web 3.0, que incorporaria recursos de inteligência artificial, tornando as ferramentas ainda mais inteligentes e facilitando a organização e busca de informações.

Com tudo isso, está a vivenciar-se verdadeiramente uma nova geração de informática. Primeiramente, na década de 60, os mainframes, com as suas máquinas de grande porte, atendiam (e ainda atendem) as grandes corporações. Somente para uma empresa com altos recursos financeiros tinha sentido ter um computador desse tipo. Com o advento do PC (Personal Computer), a computação passou o poder de processamento para o simples cidadão – um computador para cada pessoa era o sonho de Bill Gates. E agora, com a Web 2.0, os usuários podem comemorar a facilidade de usar todo o potencial de colaboração da Internet como uma grande alavanca de apoio para os seus trabalhos profissionais, acadêmicos e pessoais. Ou seja, historicamente passou-se de grandes computadores nas empresas para um computador para cada usuário e agora muitos usuários e muitos computadores gerando valor para o cidadão.

3.1. Usos pedagógicos da WEB 2.0

Tem-se falado muito sobre os impactos das tecnologias da web no comércio, na mídia e nos negócios em geral, mas pouco ainda sobre seu impacto na educação. Entretanto, as tecnologias da web estão redesenhando a educação, criando novas e interessantes oportunidades de ensino e aprendizagem, mais personalizadas, sociais e flexíveis, apesar de muitas delas não terem sido produzidas especificamente para o e-learning.

Os novos tempos mostram-nos que existem muitas oportunidades para mudanças no processo pedagógico, no entanto a academia tem sido conservadora e lenta para se adaptar a essas ferramentas e tecnologias.

Não há mais necessidade de salas de aula quadradas, com carteiras quadradas e quadro-negro quadrado, apesar de muitos ambientes de aprendizagem virtual tentarem copiar o modelo de sala de aula. Não tem lógica atualmente um professor ficar na frente da sala “dando” aula. Fazíamos isso no tempo em que a professora passava o “ponto na pedra”. A preleção, como técnica didática, foi formalizada pelos jesuítas no século XVI, ou ainda antes, na Idade Média, na Grécia Antiga.

Hoje, o conhecimento multiplica-se de uma forma exponencial e quase tudo está disponível na Internet. O YouTube, por exemplo, tem vídeos fabulosos que podem ser trabalhados com os alunos, mas poucos professores utilizam essa ferramenta para pesquisa e produção dos seus alunos.

Além de crescer exponencialmente, diferentes formatos de conteúdo tendem a se misturar e a confundir seus próprios limites, ao que se deu o nome de mashup. No Google, hoje, por exemplo, realizamos diferentes atividades. É possível integrar chats a blogs, jogos a mensagens instantâneas.

As oportunidades são inúmeras. A educação está a passar por uma revolução. Ela será totalmente diferente daquilo que conhecemos hoje e, quem sair na frente vai ficar em vantagem.

O desenvolvimento da Web 2.0 aponta, para a migração dos softwares dos PCs para a web, e nesse sentido o professor e o aluno precisam também tornar-se proficientes no uso desses recursos disponíveis on-line. São muitas ferramentas que apontam para essa tendência: a oferta gratuita de aplicativos

interativos na Internet, sem a necessidade de instalação no computador e sem a necessidade de fazer backups. Ou seja, os nossos computadores estão migrando para a web, e os professores, alunos e instituições precisam entrar nesse novo mundo.

“Os cidadãos do século XXI precisam estar preparados para acompanhar o ritmo das transformações e para se adaptarem à mudança, o que implica saber identificar os melhores métodos de ensino e aprendizagem, saber aceder e partilhar informação e saber trabalhar em equipa: essas serão as chaves do sucesso da sociedade em rede.”⁴

⁴ Bottentuit & Coutinho; 2007 in <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/6501/1/Afirse%202007%20Final.pdf>

Capítulo II

1. Pertinência Metodológica

1.1. Objetivos do Estudo

A educação é uma via de mão dupla, onde o professor e o aluno, juntos, brincam, criam e aprendem.

Saber educar é saber transformar o que poderia ser “aborrecido” em algo lúdico, aprazível e, por sua vez, fazer com que isso seja incutido na visão do outro. Só assim a Educação será vista como uma contribuição, um presente e não como uma obrigação ou punição.

As diferentes abordagens sobre a prática lúdica no contexto escolar, como alternativa de resgatar a alegria e o prazer de aprender, poderão contribuir para a ampliar os conhecimentos e possibilitar caminhos para a formação de profissionais mais dinâmicos e reflexivos, capazes de atender às necessidades de todos educandos, pois, diariamente, o tempo e a história nos impõem a busca de novas práticas pedagógicas que auxiliem e facilitem o processo de ensino aprendizagem.

À luz desta reflexão, é inegável ressaltar que se torna necessário uma escola diferente, onde todas as crianças queiram, e possam, estar, onde haja alegria e prazer para descobrir e aprender.

Hoje em dia, as respostas pedagógicas aos alunos com NEE ficam um pouco aquém do desejado, daí a necessidade de promover estratégias diversificadas e estimulantes, por forma a garantir que todos os alunos tenham uma participação ativa, se sintam capazes de continuar o seu percurso e aumenta a ânsia da descoberta. Assim sendo, as TIC, quando pedagogicamente exploradas, poderão oferecer muitas vantagens como, por exemplo, promover o sucesso e proporcionar um processo integrador destas crianças.

Deste modo, pretende-se neste projeto perceber a importância dada ao lúdico com apoio às TIC no processo ensino aprendizagem com alunos com NEE.

Pretende-se também consciencializar os próprios docentes para a utilização de estratégias pedagógicas orientadas para a utilização de recursos informáticos nomeadamente na utilização de guiões/ tutoriais para a criação e inovação dos seus próprios recursos didáticos.

Para o fazer, começou-se por levantar algumas questões consideradas relevantes e cuja resposta conduziria ao objetivo final:

1. Qual a importância dada ao lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com NEE?
2. Será que os docentes utilizam jogos didáticos em formato digital direcionados com crianças com NEE?
3. Será que conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC?
4. Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC?
5. Será útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões / tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem?

Face às questões, foram enlaçados alguns objetivos para a investigação em curso:

1. Compreender e explorar os benefícios que podem decorrer da utilização do lúdico com apoio às TIC em alunos com NEE;
2. Envolver de forma ativa os docentes na concretização de atividades para alunos com NEE;
3. Promover aprendizagens lúdicas aos alunos com NEE, recorrendo da utilização das novas tecnologias;
4. Criar um site que promova a possibilidade de dotar os docentes de conhecimentos para manusearem as ferramentas Web 2.0, contribuindo, desse modo, para que estas passem a fazer parte de um conjunto de materiais pedagógicos utilizados em contexto de sala de aula.

1.2. Faseamento do Estudo

O primeiro passo do trabalho, procedeu-se a uma investigação exaustiva sobre o lúdico, abordando vários aspetos pertinentes, como lúdico na sociedade atual, o comportamento lúdico da criança portadora de NEE, o lúdico na escola, o jogo, expressão e necessidades educativas especiais, bem como o uso das TIC e a Web 2.0 no processo de aprendizagem de alunos com NEE.

De forma a aferir qual o grau de importância dado ao lúdico, por parte dos docentes, como o apoio no processo de ensino e aprendizagem com alunos com NEE, bem como perceber se os docentes recorrem a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC para elaborarem os seus próprios recursos e mesmo para darem as suas próprias aulas, procedeu-se à elaboração de uma entrevista com um guião semiestruturado (ver anexo), aplicada a seis docentes da educação especial, cujos resultados foram alvo de tratamento de informação, através da análise de conteúdo.

Para melhor compreensão, apresentamos, em seguida uma tabela mais pormenorizada do faseamento da investigação:

Atividades	Meses			
	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4
Pesquisa teórica				
Concepção dos instrumentos de recolha de dados (guião da entrevista a aplicar a docentes da Educação Especial)				
Entrevistas aos professores				
Análise de dados (análise de conteúdo das entrevistas)				
Pesquisa de material para a elaboração de tutoriais/guiões				
Criação de tutoriais/guiões				
Criação de um site				
Redacção				
Redacção final do trabalho				

Tabela 1 - Faseamento da Investigação

1.3. Técnica de Recolha de Informação

1.3.1. Entrevista semiestruturada

A opção da aplicação da entrevista semi-estruturada aos seis docentes da Educação Especial, prende-se com a promoção a um contato próximo com os interlocutores de forma não diretiva, onde o entrevistador possui um referencial de perguntas- guia, suficientemente abertas, que serão colocadas à medida que a conversa se desenrola (Pardal & Correia, 1995).

Estas entrevistas terão como base, um conjunto de questões relativas à importância atribuída ao lúdico com o apoio das TIC para crianças com NEE, bem como perceber se os docentes recorrem a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC para elaborarem os seus próprios recursos e mesmo para darem as suas próprias aulas.

“Instaura-se, assim, em princípio, uma verdadeira troca, durante a qual o interlocutor do investigador exprime as suas perceções de um acontecimento ou de uma situação, as suas interpretações ou as suas experiências, ao passo que, através das suas perguntas abertas e das suas reações, o investigador facilita essa expressão, evita que ela se afaste dos seus objetivos da investigação e permite que o interlocutor aceda a um grau máximo de autenticidade e de profundidade.” (Quivy & Campenhoudt, 1998).

Este método de aplicação de entrevista semi-estruturada permite ao investigador retirar informações e elementos de reflexão muito pertinentes para a investigação em causa, sendo necessário, posteriormente a aplicação de uma técnica que permitam analisar os dados recolhidos, optando-se, neste caso, pela análise de conteúdo.

Entende-se por análise de conteúdo, um conjunto de técnicas de investigação, baseada numa recolha de dados retirados pelo investigador, neste caso através de um protocolo de entrevistas semiestruturadas. Segundo Stemler (2001), “a análise de conteúdo é uma técnica sistemática e replicável para comprimir muitas palavras de texto em poucas categorias de conteúdo, baseada em regras explícitas de codificação” (in Lima & Pacheco, 2006:107).

Ainda segundo, Berelson e Lazarsfeld, “a análise de conteúdo é vista como uma técnica de investigação para a descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto de comunicação” (in Lima & Pacheco, 2006:108).

Pretende-se, ainda, neste estudo, numa fase posterior a realização de uma operação de tratamento de dados, de forma a classificá-los e a reduzi-los para fundamentar e validar os dados recolhidos em função dos objetivos da investigação, isto é, proceder a uma categorização como processo central da análise de conteúdo.

Deste modo, nesta investigação de natureza qualitativa e interpretativa, pretende-se apresentar uma perspetiva fenomenológica, onde a experiência humana é medida pela interpretação, onde nada tem sentido próprio, porque o “significado é-lhes atribuído” (Bogdan & Biklen, 1994: 55).

1.4. Apresentação dos dados Exploratórios

Para a realização deste estudo foi opção enveredar por um percurso investigativo assente no paradigma interpretativo, de cariz qualitativo, onde se recorreu à análise de conteúdo, no que diz respeito ao tratamento de dados, assim como à técnica da entrevista (recolha de dados da investigação), aplicada a seis docentes da Educação Especial. Cada entrevistado será identificado com a seguinte representação: E1, E2, E3, E4, E5, E6. (ver em anexo).

Quando questionados sobre a importância do lúdico com apoio às TIC no processo com os alunos portadores de NEE, o resultado foi unânime, destacando a sua importância.

Em relação à justificação da resposta, o E1 considera que “o lúdico é atrativo e cativa a atenção dos alunos”, enquanto que o E2 realça que “se a aprendizagem for feita de uma forma lúdica capta mais a atenção dos alunos e torna-se mais produtivo”. Já o entrevistado E3, menciona que “em todo o processo de ensino-aprendizagem é fulcral o uso das tecnologias e considera muito importante esta ferramenta para os alunos com NEE”, relativamente ao entrevistado E4, fundamenta a sua resposta dizendo que “é do agrado dos alunos tudo o que envolve as TIC é uma forma de os motivar para as aprendizagens e

adquirirem competências”. Considera ainda que “dependendo dos casos por vezes é mesmo a única forma de poder comunicar”. Quanto ao entrevistado E5, refere que “com o lúdico podemos ensinar de forma divertida e sem a “pressão” de aprender a qualquer custo”. Por último, o E6 considera que “os alunos através do lúdico adquirem aprendizagens e motivação e concentração”.

Relativamente à utilização de jogos didáticos em formato digital direcionados para trabalho com crianças portadoras de NEE, os seis entrevistados consideram que utilizam. De salientar que um entrevistado utiliza diariamente (ver anexo E4), outro considera “um fator motivador e estimula a autonomia destes alunos” (E3).

Respetivamente à questão: *conhece locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de diferentes recursos TIC*, dois dos entrevistados conhecem sites ligados aos quadros interativos. (E3, E5), e deles diz que não conhece (A4) - “Não ouço falar que a dgidc tem no se site alguma coisa. Os restantes mencionam que conhecem através da internet (E1, E2, E6). No entanto, o entrevistado E1 conhece através da internet, mas recorre ao youtube.

Quando interrogados sobre o proveito que podem retirar do contexto lúdico de aprendizagem, utilizando as TIC com crianças portadoras de NEE, as respostas não foram conclusivas e não explicitam, de forma clara e objetiva, o proveito ou a potencialidade, como se verifica na seguinte tabela:

Nº Professores que respondem afirmativamente	Nº Professores que respondem negativamente	Nº Professores que respondem, nem sempre/depende
2	2	2

Tabela 2 – Análise da resposta nº4 do guião da entrevista

Relativamente à utilidade de uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem, todos os professores concordaram com a referida utilidade. O entrevistado E1, considera que “tudo o que facilita a aprendizagem dos alunos e tudo o que facilita o nosso trabalho é bem-vindo. O entrevistado E2, acha útil ter à disposição uma página

deste género, porque “considera que sempre que trabalhamos com as TIC tanto a nível profissional como pessoal somos confrontados com diversas dificuldades de manuseamento, daí considerar fundamental a existência de guiões/tutoriais que nos ajudem a ultrapassar essas dificuldades e colocar em prática esta ferramenta de uma forma mais adequada e produtiva”. Quanto ao E3, fundamenta a sua resposta dizendo que “estes podem tornar-se um auxílio e também um suporte de trabalho”. O E4 considera ser “mais um instrumento de trabalho”. Quanto ao E5 justifica dizendo “ser uma forma fácil e rápida de aceder a vários recursos e utiliza-los adequadamente”. Quanto ao último entrevistado (E6), considera útil uma vez que “na realidade existe muitos professores que desconhecem”.

Por fim, quando confrontados com a questão - *utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica* - todos os seis entrevistados responderam de forma positiva. Três deles dizem já utilizarem (ver anexo E1, E2, E3), sendo que E1 menciona que “faço-o com frequência”. O entrevistado E5 diz que utilizaria “de forma a melhorar a prática pedagógica”. Os restantes entrevistados, apenas dizem que utilizariam na sua prática pedagógica.

Em síntese, estes dados justificam a pertinência da construção de um sítio na WEB com recursos – guiões e tutoriais – que facilitem o trabalho de docência a estes profissionais. Tal foi a nossa intenção, no âmbito deste projeto, e apresentar-se-á em seguida o trabalho realizado.

1.5. Apresentação do Site “TIC e Contextos Lúdicos de Aprendizagem: Recursos para docentes da Educação Especial”

A criação do site “TIC e Contextos Lúdicos de Aprendizagem: Recursos para docentes da Educação Especial” teve como objetivo principal colocar à disposição dos docentes da educação especial guíões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem.

Sendo assim, registamos, de seguida, uma breve abordagem à estrutura de apresentação deste site, que poderá ser consultado em <http://fuisusana.wix.com/recursos-para-docentes>.

- Nesta página principal do site apresenta, num primeiro momento, o âmbito do estudo do projeto, bem como a identificação da instituição onde se desenvolveu o presente projeto.



Figura 1 – Página inicial do site

- Na apresentação da página constam os tutoriais das seguintes ferramentas, a saber: Edilim, Tagxedo e Kidopo



Figura 2 – Página dos tutoriais

- Nesta página, encontra-se disponíveis guiões das seguintes ferramentas Web 2.0: Voki, Shidoni e GoAnimate

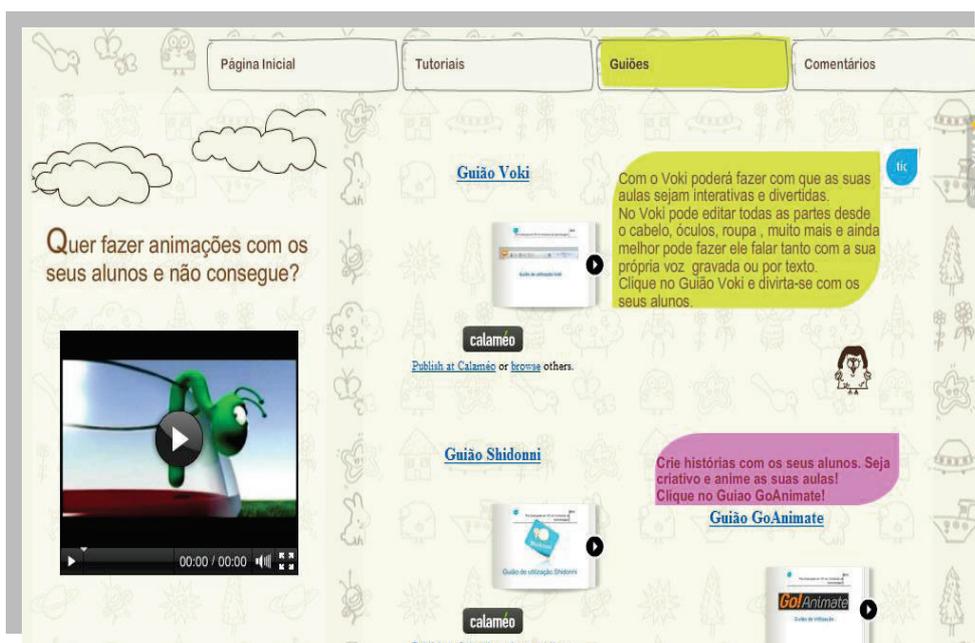


Figura 3 – Página dos guiões

- Neste site, também encontra-se uma página onde poderão colocar comentários.



Figura 4 – Página de comentários

Capítulo III

Considerações Finais

O presente projeto partiu de uma análise empírica da problemática da importância que tem o lúdico e as TIC no processo ensino aprendizagem para crianças com NEE.

Com percurso investigativo, foi possível apresentar um conjunto de ferramentas lúdicas que poderão ajudar os docentes, nomeadamente de educação especial e nas suas práticas educativas, tendo em conta que considerou-se que esta área de intervenção está aquém do que era desejadamente esperado, tal como se pode verificar pelos dados recolhidos.

No desenvolvimento deste projeto, a pertinência teórica permitiu reforçar a importância do lúdico, nomeadamente em crianças com NEE, assim como clarificar a importância dada às TIC no processo ensino aprendizagem e também devido a estarmos numa sociedade em constante mudança perceber a importância da utilização de ferramentas diversificadas, nomeadamente as Web 2.0.

Na pertinência metodológica, com a entrevista, verificou-se a importância dado ao lúdico com apoio às TIC e concluiu-se que os docentes utilizam jogos didáticos em formato digital nas suas práticas educativas. No entanto, verificou-se que não conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de diferentes recursos TIC. Sendo assim, constata-se que utilizam os recursos que lhe são facultados e não são eles a desenvolver os seus próprios recursos. Contudo, e ainda com análise na entrevista mostraram-se predispostos a utilizar e implementar na sua prática pedagógica ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem se estas estivessem disponíveis num site da Web.

Considerando a relevância por parte dos docentes para esta temática, deste projeto surgiu um site com guiões e tutoriais sobre algumas ferramentas Web 2.0 que poderão ser utilizadas para a elaboração de recursos para os docentes no âmbito do lúdico.

Espera-se que as ferramentas utilizadas sejam encaradas como uma mais valia para os docentes, nomeadamente da educação especial, de forma a que possam melhorar o processo de ensino aprendizagem de crianças ou jovens com NEE.

Perante uma sociedade em constante mudança é necessário que o docente, enquanto agente educativo, tenha presente a necessidade de acompanhar essas alterações, não só porque cresce e atualiza o seu conhecimento, mas porque contribui para um desenvolvimento pleno e ajustado às necessidades reais de uma sociedade.

Por fim, consideramos pertinente dar continuidade a este projeto, na medida em que as ferramentas são apenas um pequeno conjunto das inúmeras existentes.

Referências Bibliográficas

AINSCOW, Wel (1998), *Necessidades Especiais na Sala de Aula – Um Guia Para a Formação de Professores*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional /Edições UNESCO.

BARTOLOMEIS, Francesco de (1971), *Introdução à Didáctica da Escola Activa*. Lisboa: Livros Horizonte.

BROUGÉRE, Gilles (2004), *Brinquedos e companhia*. São Paulo; Cortez.

BROUGÉRE, Gilles (2002), *A Criança e a Cultura Lúdica*. In Kishimoto, Tizuko M. (org.). *O Brincar e Suas Teorias*. (pp. 19 - 32) São Paulo; Pioneiro Thomson Learning.

BROUGÉRE, Gilles (1995), *Brinquedo e cultura*. São Paulo; Cortez.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari (1994). *Investigação Qualitativa em Educação*, Coleção Ciências da Educação, Porto: Porto Editora.

DANTAS, Heloysa (2002), *Brincar e trabalhar*. In Kishimoto, Tizuto M. (org.). *O Brincar e Suas Teorias*. (pp. 111 - 121). São Paulo; Pioneira Thomson Learning.

CURADO, M.A., NETO, C. e KOOIL, R.V. der (2003), *Comportamento lúdico da criança portadora de Trissomia 21*. In Neto, Carlos (ed.). *Jogo e Desenvolvimento da Criança*. (pp. 83 - 98). Edição; Faculdade de Motricidade Humana. Lisboa.

FRAZÃO, António Antunes (2000), *Comunicação Educativa – Criança e Actividade Simbólica*. In LEITÃO, Francisco Ramos (org.). *A Intervenção Precoce e a Criança com Síndrome de Down – estudos sobre interacção*. (pp. 87 - 115); Coleção Educativa Especial. Porto: Porto Editora.

GOMES, Ana Beatriz. A web 2.0: Educação à distância e o conceito de aprendizagem colaborativa na formação de professores. Disponível em: <<http://www.ufpe.br>>. Acesso em 17 de Junho de 2012.

HARTMANN, Dr. Waltraut (2003), *Brinquedos e Jogos nas Escolas do Ensino Básico da Áustria*. In Neto, Carlos (ed.). *Jogo e Desenvolvimento da Criança* (pp. 170 - 177). Edição; Faculdade de Motricidade Humana. Lisboa.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (2002), *Froebel e a concepção do jogo infantil*. In Kishimoto, Tizuko M. (org.). *O Brincar e Suas Teorias* (pp. 57 - 78). São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

LAGARTO, José Reis (2007), *Na rota da sociedade do conhecimento: as TIC na escola*; Lisboa; Universidade Católica Editora.

LIMA, J.A. e PACHECO, J. (orgs) (2006). *Fazer investigação. Contributos para a elaboração de dissertação e teses*. Porto. Porto Editora.

LUÍS, Maria de Fátima P.T. (2000), *Comportamento Verbais e não – Verbais dos educadores em situação de jogo livre e de instrução*. In LEITÃO, Francisco Ramos (org.). *A Intervenção Precoce e a Criança com Síndrome de Down Estudos sobre interação* (pp. 155 - 175). Coleção Educação Especial. Porto; Porto Editora.

MOREIRA, Vasco (2001), *Escola do Futuro-Sedução ou Inquietação? As Novas Tecnologias e o Reencantamento da Escola*. Porto; Porto Editora.

PARDAL L. CORREIA,E, (1995), *Métodos e técnicas de investigação social*; Areal Editores.

PESSANHA, Ana Maria (2003), *Literacia – Contextos Lúdicos Enriquecidos*. In Neto, Carlos (ed.). *Jogo e desenvolvimento da Criança* (pp. 151 – 169). Edição; Faculdade de motricidade Humana. Lisboa.

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. (1998), *Manual de Investigação em Ciências Sociais*, Formação Contínua; Gravida.

SANTOS, Santa Marli Pires (2006), *Educação Arte e Jogo*. Petrópolis, RJ: Editores Vozes

Sitografia

ANÓNIMO

Livro Verde para a Sociedade da Informação em Portugal

<http://molar.crb.ucp.pt/cursos/P%C3%B3s-Gradua%C3%A7%C3%B5es/EE-2007/Sess%C3%A3o%2019%20Janeiro/Livro%20Verde%20Sociedade%20da%20Informa%C3%A7%C3%A3o.pdf> acedido em 21/06/2012, 14:34h.

ANÓNIMO

Porquê as TIC na escola?

http://www.netprof.pt/netprof/servlet/getDocumento?id_versao=11496 acedido em 21/06/2012, 14h.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 acedido em 03/07/2015, 15h.

BOTTENTUIT, Junior. & COUTINHO, C. (s.d.). Obtido em 29 de Junho de 2011,

<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7056> acedido em 04/07/2012, 16h.

Anexos

Entrevistado 1 (E1)

Guião da Entrevista (aplicar a docentes)

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente à diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

É nossa convicção que através do jogo é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes e potenciar a aprendizagem. Mais ainda: com recurso às TIC essa possibilidade é aumentada, porque as TIC assumem-se, indubitavelmente, como uma ferramenta impulsionadora de um trabalho transversal e colaborativo, na medida em que as mesmas deverão proporcionar aprendizagens que contemplam saberes comuns a outras áreas curriculares e desencadeiam novas experiências pelas quais os alunos mobilizam e aplicam os conhecimentos adquiridos de uma forma progressiva.

A presente entrevista tem como principal objetivo aferir se os professores consideram importante o lúdico com apoio às TIC no processo de ensino-aprendizagem com alunos com NEE e se estes conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC.

Todos os dados serão objeto de tratamento no âmbito de um projeto de investigação realizado durante a Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem da ESEPF no ano letivo 2011-2012.

1º Considera importante o lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com Necessidades Educativas Especiais? Justifique a sua resposta.

Sim, pois o lúdico é atrativo e cativa a atenção dos alunos.

2º Utiliza jogos didáticos em formato digital direcionados para o trabalho com crianças com NEE?

Sim

3º Conhece locais onde pode recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC? Dê exemplos.

Internet através do youtube.

4º Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC? Justifique a sua resposta.

Sim, o fato de utilizar as TIC já é apelativo. Quando o trabalho a realizar é lúdico mais fácil, útil e compensador para os alunos. O ensino torna-se mais fácil para os alunos.

5º Acha que seria útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem? Justifique a sua resposta.

Sim, tudo o que facilita a aprendizagem dos alunos e tudo o que facilita o nosso trabalho é bem vindo.

6º Utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica?

Sim e faço-o com frequência.

Obrigada!

Entrevistado 2 (E2)

Guião da Entrevista (aplicar a docentes)

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente à diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

É nossa convicção que através do jogo é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes e potenciar a aprendizagem. Mais ainda: com recurso às TIC essa possibilidade é aumentada, porque as TIC assumem-se, indubitavelmente, como uma ferramenta impulsionadora de um trabalho transversal e colaborativo, na medida em que as mesmas deverão proporcionar aprendizagens que contemplam saberes comuns a outras áreas curriculares e desencadeiam novas experiências pelas quais os alunos mobilizam e aplicam os conhecimentos adquiridos de uma forma progressiva.

A presente entrevista tem como principal objetivo aferir se os professores consideram importante o lúdico com apoio às TIC no processo de ensino-aprendizagem com alunos com NEE e se estes conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC.

Todos os dados serão objeto de tratamento no âmbito de um projeto de investigação realizado durante a Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem da ESEPF no ano letivo 2011-2012.

1º Considera importante o lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com Necessidades Educativas Especiais? Justifique a sua resposta.

Sim, porque a aprendizagem é feita de uma forma lúdica capta mais a atenção dos alunos e torna-se mais produtivo.

2º Utiliza jogos didáticos em formato digital direcionados para o trabalho com crianças com NEE?

Sim

3º Conhece locais onde pode recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC? Dê exemplos.

Sim, recorro sempre que necessito à internet aos sites onde esses tutoriais estão disponíveis.

4º Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC? Justifique a sua resposta.

Sim, sempre que a problemática de que o aluno é portador o permite fazer.

5º Acha que seria útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem? Justifique a sua resposta.

Sim, porque sempre que trabalhamos com as TIC tanto a nível profissional como pessoal somos confrontados com diversas dificuldades de manuseamento, daí considerar fundamental a existência de guiões/ tutoriais que nos ajudem a ultrapassar essas dificuldades e a colocar em prática esta ferramenta de uma forma mais adequada e produtiva.

6º Utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica?

Sim, utilizo na minha prática pedagógica com alunos com NEE.

Obrigada!

Entrevistado 3 (E3)

Guião da Entrevista (aplicar a docentes)

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente à diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

É nossa convicção que através do jogo é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes e potenciar a aprendizagem. Mais ainda: com recurso às TIC essa possibilidade é aumentada, porque as TIC assumem-se, indubitavelmente, como uma ferramenta impulsionadora de um trabalho transversal e colaborativo, na medida em que as mesmas deverão proporcionar aprendizagens que contemplam saberes comuns a outras áreas curriculares e desencadeiam novas experiências pelas quais os alunos mobilizam e aplicam os conhecimentos adquiridos de uma forma progressiva.

A presente entrevista tem como principal objetivo aferir se os professores consideram importante o lúdico com apoio às TIC no processo de ensino-aprendizagem com alunos com NEE e se estes conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC.

Todos os dados serão objeto de tratamento no âmbito de um projeto de investigação realizado durante a Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem da ESEPF no ano letivo 2011-2012.

1º Considera importante o lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com Necessidades Educativas Especiais? Justifique a sua resposta.

Sim, em todo o processo de ensino-aprendizagem é fulcral o uso das tecnologias. Considero muito importante esta ferramenta para os alunos com NEE.

2º Utiliza jogos didáticos em formato digital direcionados para o trabalho com crianças com NEE?

Sim, considero-os um fator motivador e estimula a autonomia destes alunos.

3º Conhece locais onde pode recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC? Dê exemplos.

Sim, Promethean.

4º Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC? Justifique a sua resposta.

Depende da exploração que o professor dê ao software.

5º Acha que seria útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem? Justifique a sua resposta.

Sim, pois estes podem tornar-se um auxílio e também um suporte à sua prática pedagógica.

6º Utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica?

Sim, eu utilizo e implemento na minha prática pedagógica.

Obrigada!

Entrevistado 4 (E4)

Guião da Entrevista (aplicar a docentes)

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente à diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

É nossa convicção que através do jogo é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes e potenciar a aprendizagem. Mais ainda: com recurso às TIC essa possibilidade é aumentada, porque as TIC assumem-se, indubitavelmente, como uma ferramenta impulsionadora de um trabalho transversal e colaborativo, na medida em que as mesmas deverão proporcionar aprendizagens que contemplam saberes comuns a outras áreas curriculares e desencadeiam novas experiências pelas quais os alunos mobilizam e aplicam os conhecimentos adquiridos de uma forma progressiva.

A presente entrevista tem como principal objetivo aferir se os professores consideram importante o lúdico com apoio às TIC no processo de ensino-aprendizagem com alunos com NEE e se estes conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC.

Todos os dados serão objeto de tratamento no âmbito de um projeto de investigação realizado durante a Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem da ESEPF no ano letivo 2011-2012.

1º Considera importante o lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com Necessidades Educativas Especiais? Justifique a sua resposta.

Sim, é do agrado dos alunos tudo que envolve as TIC é uma forma de os motivar para as aprendizagens e adquirirem competências. Dependendo dos casos por vezes é mesmo a única forma de poder comunicar.

2º Utiliza jogos didáticos em formato digital direcionados para o trabalho com crianças com NEE?

Sim diariamente.

3º Conhece locais onde pode recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC? Dê exemplos.

Não ouço falar que a dgidc tem no seu site alguma coisa.

4º Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC? Justifique a sua resposta.

Nem sempre muitas vezes por falta de informação isto não acontece, outras vezes as próprias escolas não possuem Internet.

5º Acha que seria útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem? Justifique a sua resposta.

Sim é mais um instrumento de trabalho.

6º Utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica?

Sim

Obrigada!

Entrevistado 5 (E5)

Guião da Entrevista (aplicar a docentes)

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente à diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

É nossa convicção que através do jogo é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes e potenciar a aprendizagem. Mais ainda: com recurso às TIC essa possibilidade é aumentada, porque as TIC assumem-se, indubitavelmente, como uma ferramenta impulsionadora de um trabalho transversal e colaborativo, na medida em que as mesmas deverão proporcionar aprendizagens que contemplam saberes comuns a outras áreas curriculares e desencadeiam novas experiências pelas quais os alunos mobilizam e aplicam os conhecimentos adquiridos de uma forma progressiva.

A presente entrevista tem como principal objetivo aferir se os professores consideram importante o lúdico com apoio às TIC no processo de ensino-aprendizagem com alunos com NEE e se estes conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC.

Todos os dados serão objeto de tratamento no âmbito de um projeto de investigação realizado durante a Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem da ESEPF no ano letivo 2011-2012.

1º Considera importante o lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com Necessidades Educativas Especiais? Justifique a sua resposta.

Sim, porque com o lúdico podemos ensinar de forma divertida e sem a “pressão” de aprender a qualquer custo.

2º Utiliza jogos didáticos em formato digital direcionados para o trabalho com crianças com NEE?

Sim, utilizo frequentemente.

3º Conhece locais onde pode recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC? Dê exemplos.

Sim, site da [prometheanplanet](http://prometheanplanet.com).

4º Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC? Justifique a sua resposta.

Não, porque alguns professores ainda não tiram todo o proveito que os recursos lúdicos podem oferecer. Ainda há bastante falta de conhecimento.

5º Acha que seria útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem? Justifique a sua resposta.

Sim, porque seria uma forma fácil e rápida de aceder a vários recursos e utilizá-los adequadamente.

6º Utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica?

Sim, de forma a melhorar a prática pedagógica.

Obrigada!

Entrevistado 6 (E6)

Guião da Entrevista (aplicar a docentes)

Ao longo dos tempos tem-se procurado abolir preconceitos relativamente à diferença. Cada vez mais se tem procurado implementar meios pedagógicos capazes de estimular a tolerância para com aqueles que não se enquadram nos padrões normais que a sociedade exige e determina.

É nossa convicção que através do jogo é possível estabelecer vínculos positivos entre todos os intervenientes e potenciar a aprendizagem. Mais ainda: com recurso às TIC essa possibilidade é aumentada, porque as TIC assumem-se, indubitavelmente, como uma ferramenta impulsionadora de um trabalho transversal e colaborativo, na medida em que as mesmas deverão proporcionar aprendizagens que contemplam saberes comuns a outras áreas curriculares e desencadeiam novas experiências pelas quais os alunos mobilizam e aplicam os conhecimentos adquiridos de uma forma progressiva.

A presente entrevista tem como principal objetivo aferir se os professores consideram importante o lúdico com apoio às TIC no processo de ensino-aprendizagem com alunos com NEE e se estes conhecem locais onde podem recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC.

Todos os dados serão objeto de tratamento no âmbito de um projeto de investigação realizado durante a Pós-Graduação TIC em Contextos de Aprendizagem da ESEPF no ano letivo 2011-2012.

1º Considera importante o lúdico com apoio às TIC no processo ensino-aprendizagem com alunos com Necessidades Educativas Especiais? Justifique a sua resposta.

Sim, pois os alunos através do lúdico adquirem aprendizagens e motivação e concentração.

2º Utiliza jogos didáticos em formato digital direcionados para o trabalho com crianças com NEE?

Sim

3º Conhece locais onde pode recorrer a guiões ou tutoriais de utilização de diferentes recursos TIC? Dê exemplos.

Sim através de pesquisas na internet.

4º Considera que os professores que trabalham com alunos portadores de NEE retiram todo o proveito dos contextos lúdicos de aprendizagem, utilizando as TIC? Justifique a sua resposta.

Não, porque na minha perspetiva o aluno deve realizar tarefas diversificadas.

5º Acha que seria útil ter à disposição dos docentes uma página Web com guiões/ tutoriais sobre ferramentas TIC que potenciam o contexto lúdico de aprendizagem? Justifique a sua resposta.

Sim, na realidade existe muitos professores que desconhecem.

6º Utilizaria e implementaria na sua prática pedagógica?

Sim.

Obrigada!