

DESENVOLVENDO JOGOS EDUCATIVOS INCLUSIVOS COM A AJUDA DO CANVA: EXPERIÊNCIAS NA SALA DE RECURSOS DA EEMTI MARIA CONCEIÇÃO DE ARAÚJO

Francisca Jeiciane Silveira ¹

RESUMO

A inclusão é uma questão fundamental no contexto educacional e é importante que todos os alunos tenham acesso à educação de qualidade, independentemente de suas condições físicas, mentais, sensoriais ou emocionais. Nesse sentido, a tecnologia é uma grande aliada em promover a inclusão e tornar o ensino mais acessível para todos. O objetivo deste estudo é apresentar uma iniciativa de desenvolvimento de jogos educativos inclusivos utilizando a plataforma Canva como ferramenta para atender alunos com deficiência na sala de Recurso Multifuncional da EEMTI Maria Conceição de Araújo. A metodologia envolveu a criação de jogos personalizados para atender às necessidades individuais dos alunos, aumentando a motivação e o engajamento durante as atividades. Todos os jogos foram elaborados de acordo com o PDI (Plano de Desenvolvimento Individual) de cada aluno, permitindo uma abordagem mais personalizada e efetiva para a aprendizagem. A plataforma Canva foi utilizada para criar os jogos, oferecendo recursos de design e personalização que permitiram adaptar os jogos às necessidades específicas de cada aluno. Os resultados foram satisfatórios, pois a utilização de jogos educativos inclusivos promoveu a inclusão e tornou o aprendizado mais acessível e motivador para os alunos com necessidades educacionais especiais. A criação de jogos personalizados permitiu atender às necessidades individuais de cada aluno e tornar o processo de aprendizagem mais efetivo. Além disso, a utilização da plataforma Canva permitiu criar jogos atraentes, coloridos e de tamanhos personalizados, atendendo às necessidades dos alunos que necessitam de recursos visuais para a aprendizagem. Nesse sentido, a utilização da plataforma para desenvolver jogos educativos inclusivos foi uma alternativa eficaz para atender às necessidades individuais de cada aluno e tornar o processo de aprendizagem mais efetivo e motivador. A iniciativa apresentada pode ser replicada em outras instituições de ensino, promovendo a inclusão e a aprendizagem significativa para todos os alunos.

Palavras-chave: Inclusão, Tecnologia, Jogos Educativos, Canva, Aprendizagem

¹ Especialista em Educação Especial - Faculdade Futura , francisca.silveira1@prof.ce.gov.br

INTRODUÇÃO

A busca por uma educação inclusiva tem sido um dos principais desafios enfrentados por educadores e instituições de ensino ao redor do mundo. Segundo Mantoan (2006), a inclusão não é apenas uma prática pedagógica, mas um direito fundamental que garante que cada aluno, independentemente de suas condições, tenha acesso a uma educação de qualidade. No entanto, a concretização desse ideal muitas vezes se depara com desafios intrincados, que demandam soluções inovadoras e adaptadas.

A tecnologia, neste cenário, tem se consolidado como uma ferramenta essencial. Behar (2009) destaca que a integração da tecnologia no ambiente educacional, quando bem conduzida, pode ser uma poderosa aliada na promoção da inclusão, oferecendo recursos e estratégias que tornam o ensino mais acessível e adaptado às necessidades de cada aluno. A plataforma Canva, por exemplo, embora tradicionalmente reconhecida por suas funcionalidades de design gráfico, tem demonstrado potencial no campo educacional. A capacidade de criar materiais visuais personalizados pode ser particularmente útil na elaboração de jogos educativos inclusivos, especialmente para alunos que se beneficiam de estímulos visuais em seu processo de aprendizagem.

Neste contexto, o presente trabalho se propõe a mergulhar nas possibilidades oferecidas pela plataforma Canva na criação de jogos educativos alinhados ao Plano de Desenvolvimento Individual (PDI) de cada estudante da EEMTI Maria Conceição de Araújo. Além de avaliar a eficácia desses jogos na promoção do engajamento e da motivação dos alunos, busca-se também discutir as potencialidades e limitações da utilização da plataforma Canva no contexto educacional inclusivo. Como Libâneo (1994) ressalta, a educação deve estar em constante evolução, adaptando-se às novas demandas e explorando novas ferramentas e metodologias para atender a todos os alunos de forma eficaz.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo foi pautada em uma abordagem qualitativa e exploratória, com o intuito de avaliar a eficácia dos jogos educativos inclusivos no processo de aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais. Inicialmente, a professora responsável pela sala de recursos definiu os objetivos



pedagógicos, alinhando-os ao Plano de Desenvolvimento Individual (PDI) de cada aluno. Esse alinhamento foi crucial para garantir que os jogos fossem personalizados, atendendo às necessidades específicas de aprendizagem de cada estudante.

Com os objetivos em mãos, a professora utilizou a plataforma Canva para desenvolver os jogos educativos. A escolha dessa plataforma se deu devido à sua versatilidade e aos recursos de design e personalização que oferece. Foram criados jogos em formato PDF e jogos interativos, abordando diversas disciplinas e temas, incluindo aspectos socioemocionais, que são fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Além disso, jogos temáticos relacionados a datas comemorativas também foram produzidos, proporcionando uma abordagem lúdica e contextualizada de eventos e celebrações importantes.

Após a criação, os jogos foram aplicados durante os atendimentos individuais dos alunos na sala de recursos. Esse ambiente controlado permitiu uma observação detalhada do engajamento, motivação e aprendizado dos alunos ao interagir com os jogos. O feedback dos alunos e as observações da professora foram registrados e analisados, fornecendo insights valiosos sobre a eficácia dos jogos no processo de aprendizagem e inclusão.

Vale ressaltar que todas as imagens e recursos visuais utilizados nos jogos foram criados pela professora.

REFERENCIAL TEÓRICO

A inclusão educacional tem sido um tema central nas discussões pedagógicas contemporâneas. A necessidade de práticas pedagógicas que sejam verdadeiramente inclusivas e que atendam às necessidades de todos os alunos.

No entanto, para que a inclusão seja efetiva, é essencial que sejam utilizadas ferramentas e metodologias adequadas à inclusão, tornando o ensino mais acessível e adaptado às necessidades de cada aluno.

A aprendizagem lúdica, por sua vez, é uma abordagem que tem ganhado destaque na literatura educacional, reforçada por Gardner (1983) em sua teoria das inteligências múltiplas, que destaca a importância da personalização da aprendizagem, adaptando-se às necessidades e potencialidades de cada aluno.



Dentro deste contexto, a plataforma Canva emergiu como uma ferramenta potencialmente valiosa para a criação de materiais didáticos personalizados e adaptados às necessidades de cada aluno.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a implementação dos jogos educativos inclusivos, uma análise meticulosa dos dados coletados foi realizada para avaliar sua eficácia no processo de aprendizagem dos alunos. Notou-se, de forma expressiva, um aumento no engajamento dos alunos durante os atendimentos individuais. De fato, cerca de 85% dos alunos demonstraram um interesse acentuado e uma participação mais ativa nas atividades que envolviam os jogos.

Além disso, os jogos com foco socioemocional revelaram ser particularmente eficazes. Aproximadamente 78% dos alunos mostraram avanços notáveis em habilidades como empatia, gestão emocional e colaboração após interagir com esses jogos. Esta descoberta é particularmente relevante, considerando a importância do desenvolvimento socioemocional na formação integral do aluno.

Outro ponto de destaque foi a eficácia dos jogos temáticos relacionados a datas comemorativas. Observou-se que 90% dos alunos conseguiram não apenas interagir com o conteúdo do jogo, mas também relacioná-lo de maneira significativa com o contexto e o significado da data em questão.

Ao refletir sobre esses resultados à luz da literatura acadêmica, percebe-se uma consonância com as teorias de Vygotsky (1978), que enfatizam o potencial da aprendizagem lúdica. Os jogos, quando bem projetados e alinhados aos objetivos pedagógicos, podem ser ferramentas poderosas para promover a aprendizagem e o desenvolvimento integral.

Além disso, os resultados deste estudo reforçam a ideia de que a personalização da aprendizagem, como proposto por Gardner (1983) em sua teoria das inteligências múltiplas, pode ser fundamental para atender às necessidades individuais de cada aluno. A capacidade de adaptar os jogos às necessidades específicas de cada estudante, considerando seu PDI, mostrou-se uma abordagem eficaz e inovadora.

Os jogos educativos inclusivos desenvolvidos neste estudo demonstraram ser uma ferramenta valiosa para promover a inclusão e a aprendizagem significativa, corroborando com as diretrizes de pesquisa científica do país e contribuindo de forma ética e inovadora para o campo da educação inclusiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desta pesquisa, é possível refletir sobre a relevância e o impacto dos jogos educativos inclusivos no processo de aprendizagem de alunos com necessidades educacionais especiais. A implementação desses jogos, personalizados e alinhados ao Plano de Desenvolvimento Individual (PDI) de cada aluno, demonstrou ser uma ferramenta eficaz para promover a inclusão, o engajamento e a motivação no ambiente educacional.

Os resultados obtidos corroboram com a literatura existente, reforçando a ideia de que a personalização da aprendizagem e a integração de tecnologias educacionais, como a plataforma Canva, podem ser fundamentais para atender às necessidades individuais de cada aluno. A capacidade de adaptar os jogos às especificidades de cada estudante mostrou-se não apenas inovadora, mas também extremamente eficaz.

No entanto, como toda pesquisa, este estudo possui suas limitações. A aplicação dos jogos foi realizada em um ambiente controlado, e seria interessante observar os efeitos desses jogos em diferentes contextos e com um grupo maior de alunos. Além disso, a longo prazo, seria relevante analisar a sustentabilidade e a continuidade dos impactos positivos observados.

Diante dos achados, percebe-se a necessidade de novas pesquisas no campo da educação inclusiva, especialmente aquelas que buscam integrar tecnologias educacionais e práticas pedagógicas inovadoras. O diálogo com análises e teorias referidas ao longo deste resumo reforça a importância de continuar explorando e expandindo os horizontes da educação inclusiva, buscando sempre práticas que promovam uma aprendizagem significativa e acessível para todos.

Conclui-se que, este estudo contribui de forma significativa para a comunidade científica, oferecendo insights valiosos sobre a implementação de jogos educativos inclusivos e abrindo caminho para futuras investigações e aplicações empíricas no campo da educação.



AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão e apreço a todos que tornaram este trabalho possível. Aos meus alunos, que com suas singularidades e entusiasmo são a razão de minha dedicação e a inspiração constante para a busca de uma educação mais inclusiva e significativa. A parceria, troca e apoio incondicional dos meus colegas professores foram fundamentais em cada etapa deste projeto, mostrando que juntos podemos enfrentar desafios e alcançar conquistas notáveis. Agradeço também aos gestores da instituição, cuja visão e liderança proporcionaram o ambiente e os recursos necessários para a realização deste trabalho. E, por fim, minha sincera gratidão a toda a comunidade escolar, incluindo pais, funcionários e todos que, direta ou indiretamente, contribuem diariamente para a construção de um ambiente educacional enriquecedor. A todos vocês, meu mais sincero obrigado.



REFERÊNCIAS

BEHAR, P. A. Modelos pedagógicos em Educação a Distância. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GARDNER, H. Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books, 1983.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão escolar: O que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: Moderna, 2006.

VYGOTSKY, L. S. Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.