



Evento	Salão UFRGS 2015: SIC - XXVII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2015
Local	Porto Alegre - RS
Título	Jogos digitais e sites, ajudando no aprendizado de crianças e adolescentes especiais.
Autor	JOSI CRISTINA SCHWARZ
Orientador	PEDRO CHAVES DA ROCHA
Instituição	INSTITUTO FED EDUCACAO, CIENCIA E TECNOL DO RIO GRANDE DO SUL - RESTINGA

Jogos digitais e sites, ajudando no aprendizado de crianças e adolescentes especiais.

Autora: Josi Cristina Schwarz

Orientador: Pedro Chaves da Rocha

Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Restinga

Introdução: A escola EMEEF Tristão Sucupira Vianna está localizada no bairro Restinga – Porto Alegre que atende crianças e adolescentes com necessidades educacionais especiais (NEES) com implicações no processo de aprendizagem. Como os alunos gostam de interagir com a internet e percebe-se que é um instrumento de aprendizagem pensou-se em aplicar um site e um jogo de Power point que tivesse jogos semelhantes aos que as crianças usavam em sala de aula, como não encontrou-se um aplicativo ou jogo que atendesse esta necessidade, desenvolvemos um com os jogos que elas estivessem familiarizadas. **Definição do problema:** Pesquisar e/ou desenvolver um site e um jogo de Power point que contemple a necessidade do público em questão. **Objetivos:** Desenvolver e utilizar um site de jogos e um jogo de Power point para alfabetizar crianças e adolescentes da EMEFF Tristão Sucupira Vianna do bairro Restinga. **Metodologia:** A proposta dessa pesquisa foi criar um ambiente de trabalho teórico/prático para analisar a tecnologia como elemento mediador e configurador do diálogo didático e sua potencialidade. O desafio foi promover a mudança pedagógica através da utilização eficiente dos meios tecnológicos disponíveis atualmente, adequando os recursos com o perfil do educando considerando suas individualidades. **Resultados preliminares:** Até o momento, pode-se afirmar que o site está respondendo positivamente, auxiliando na intuitividade e no desenvolvimento cognitivo das crianças. Como as crianças já estão habituadas com os jogos facilita a compreensão e conseqüentemente o aprendizado.

Palavras-chave: Alfabetização, inclusão, computador