

O JOGO COMO ESPAÇO LÚDICO E AVALIAÇÃO INTERATIVA DAS HABILIDADES MATEMÁTICAS, ESPACIAIS E LÓGICAS

Cristina Lúcia Maia Coelho (Universidade Federal Fluminense)–

crismai84@hotmail.com - tel:21-26108725-21-99667054

Claudio Lyra Bastos (Universidade Federal Fluminense)

O estudo analisa o impacto de intervenções psicopedagógicas via jogos educativos eletrônicos como instrumento de avaliação interativa em dimensões cognitivas como habilidades lógicas, matemáticas e espaciais em alunos com necessidades educacionais especiais no contexto da inclusão social em uma escola pública. Na perspectiva da avaliação interativa, pesquisas demonstram que avaliações através de um suporte instrucional, temporário e ajustável às necessidades da criança, ela pode melhorar seu desempenho após a assistência, quando comparado com seu desempenho inicial de base sem assistência do examinador (Brown & Campione, 1986; Feuerstein, Rand, Hoffman & Miller, 1979; Linhares, 1998; Rutland & Campbell, 1996; Tzuriel & Klein, 1987). Foram avaliados 17 alunos de onze a quatorze anos, do terceiro ao sexto ano de escolaridade com queixa de dificuldade de aprendizagem escolar e classificados como deficientes mentais leves. O instrumentos foram o WISC-III – escala especial para a avaliação psicométrica e o jogo eletrônico GCompris envolvendo atividades de matemática, habilidades viso-espaciais (Tangran e Torre de Hanoy) e de lógica (Lig-4- jogo de estratégias). Na pesquisa foi seguido um delineamento em duas fases e com base nos indicadores de desempenho de cada tarefa realizou-se uma análise comparativa do desempenho dos participantes nas diferentes fases. Em um grupo relativamente homogêneo quanto à classificação psicométrica do nível mental, a avaliação interativa permitiu identificar variação intra-grupo, diferenciando crianças que não apresentaram eficiência na solução de problemas, requereram muita ajuda e não mantiveram o desempenho após a sua suspensão, daquelas eficientes e transferidoras. A comparação entre os dois resultados médios do grupo nas duas fases de pré-intervenção (sem ajuda) e pós-intervenção (sem ajuda) nos levou a admitir que a abordagem da avaliação interativa (Tzuriel) – via jogos eletrônicos – contribuiu para a plasticidade cognitiva, a transcendência da aprendizagem, a auto-regulação e a mediação de sentimentos de competência entre os alunos. Procuramos analisar a inclusão como um fenômeno sócio-histórico, baseada na teoria da mediação cultural, no conceito de zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky) e na teoria da aprendizagem mediada (Feuerstein). Consideramos que a

inclusão escolar, demanda tanto um apoio psicopedagógico singularizado quanto a construção de práticas coletivas que garantam o desenvolvimento integral de alunos com NEES. Concluímos que a experiência escolar pode se beneficiar do poder subjetivante de intervenções baseadas em jogos eletrônicos numa abordagem da avaliação interativa com o propósito de sustentar um lugar social dos alunos especiais. Ficaram evidenciados os significados que a cultura midiática – especificamente os jogos eletrônicos – assumem nos processos de subjetivação e de inclusão social no mundo contemporâneo.