

## Trabalho apresentado no 20º CBCENF

**Título:** JOGO EDUCATIVO PARA ADOLESCENTES ESCOLARES SOBRE A PESSOA COM DEFICIÊNCIA

**Relatoria:** SARAH DE SÁ LEITE

Karine Moreira de Melo

Camila Mendes dos Santos

**Autores:** Suzy Ramos Rocha

Cristiana Brasil de Almeida Rebouças

Lorita Marlena Freitag Pagliuca

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Cuidado, Tecnologia e Inovação

**Tipo:** Relato de experiência

**Resumo:**

Introdução: O processo de modernização tecnológica tem demandado novos enfoques de construção de conhecimento<sup>1</sup>. Tecnologias educativas envolvendo a temática Pessoa com Deficiência (PcD) devem ser realizadas nas escolas, visto que educandos nem sempre são orientados acerca dessa população. Diante dessa realidade, é preciso inserir intervenções educativas nos ambientes de ensino sobre a temática envolvendo a PcD. Objetivo: Relatar aplicação de jogo educativo para adolescentes escolares sobre a PcD. Método: Estudo descritivo, do tipo relato de experiência, acerca da aplicação de jogo, na modalidade de quiz educativo, com adolescentes de escola pública, no período de outubro de 2013, em Fortaleza-Ceará. O quiz continha 10 perguntas de múltipla escolha sobre situações envolvendo PcD, visando sensibilizar estudantes sobre acerca de peculiaridades envolvendo a PcD. Participaram 42 adolescentes escolares da rede pública que cursavam o 1º ano do ensino médio. As impressões dos estudantes foram coletadas em dois momentos: apresentação e aplicação do jogo educativo e encerramento da atividade educativa. Coleta de dados ocorreu através de observação participativa. Dados foram analisados de forma descritiva. Resultados: No primeiro momento, houve apresentação da atividade educativa, seguida da aplicação com os estudantes. Contato com os adolescentes ocorreu em sala de aula, em horário agendado, a fim de que fossem esclarecidos acerca da atividade educativa. Após permissão do diretor, foram direcionados para o laboratório de informática da escola. O acesso ao quiz foi realizado mediante uso do computador. Durante aplicação do quiz, percebeu-se que a tecnologia proporcionou aprendizado acerca da assunto. No segundo momento, alunos informaram que é necessário que as escolas ensinem os estudantes a lidar com as PcD. Outros informaram que o quiz era uma ferramenta tecnológica divertida e atrativa e que proporcionava conhecer melhor sobre a PcD. Conclusão: Conclui-se que o jogo, na modalidade de quiz educativo, conseguiu disseminar conhecimento aos adolescentes escolares sobre a temática. Dessa forma, observa-se a necessidade de desenvolver ferramentas tecnológicas como meio facilitador para sensibilizar adolescentes quanto à convivência com a PcD.