

Mídia Eletrônica, Ludicidade e Cognição no cenário da Inclusão Social

RESUMO

O estudo analisa o impacto dos jogos eletrônicos educativos como instrumentos de avaliação interativa no desenvolvimento cognitivo de alunos com dificuldades de aprendizagem em uma escola pública. O recorte teórico está balizado na teoria sócio-histórica, nos conceitos de aprendizagem mediada (Feuerstein) e avaliação interativa (Tzuriel). Os instrumentos foram o WISC-III, WAIS-III e PROLEC para a avaliação psicométrica. Os jogos eletrônicos GCompris envolvendo habilidades matemáticas, visuoespaciais e de lógica e o QTM – dirigido às habilidades linguísticas – foram utilizados na intervenção psicopedagógica. Os resultados da avaliação psicométrica indicaram a heterogeneidade do grupo quanto ao aspecto cognitivo. A diferença estatística significativa entre as médias de resultados dos pré-testes e pós-testes nos levou a admitir que a abordagem da avaliação interativa – via jogos eletrônicos – contribuiu para a plasticidade cognitiva, a transcendência da aprendizagem, a autorregulação e a mediação de sentimentos de competência entre os alunos. Evidenciaram-se os significados que a cultura midiática – via jogos eletrônicos – assumem nos processos de subjetivação e de inclusão social.

Palavras-Chave: Inclusão, jogos eletrônicos educativos e avaliação interativa