

3ª MOSTRA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA SÃO LUCAS

INSCRIÇÕES:

15/04/2021 A 22/05/2021 >>>>



A UTILIZAÇÃO DE UMA PAREDE DE JOGOS COGNITIVOS COMO FORMA DE TESTAGEM DA ATENÇÃO NAS ESCOLAS

Anelise Ribeiro Ribeiro SILVA¹; Jane Arruda SANTOS¹; Isis Loanny Silva de Oliveira NOVAIS¹; Iasmini Cristina Rabelo COSTA¹; Karolina Vilela Teixeira PORFÍRIO¹; Marieta Alexandrina Martins Souza RODRIGUES¹; Onaycol Castro SOUZA¹; Tainá Gabrieli Barbosa CAMERA¹; Helen Cristina SANTOS¹

1. Centro Universitário São Lucas, Porto Velho, Rondônia, Brasil.
*Autor correspondente:aneliseribeiro17@gmail.com

A atenção está presente desde os primeiros anos de vida do indivíduo. É na fase escolar que ocorre o período de maior desenvolvimento da atenção e a escola se torna palco desses sujeitos em formação. É no ambiente da sala de aula, onde a atenção facilmente se transfigura em desatenção, que o papel dos educadores é posto à prova, pois este deve noticiar características que apontem quaisquer déficits presente no campo cognitivo desta criança. Atualmente quando se refere a atenção no âmbito escolar, logo há uma associação com o TDAH (transtorno de atenção e hiperatividade). Isso acontece porque normalmente os primeiros indícios para o diagnóstico aparecem dentro da escola. Os professores percebem muitas vezes uma dificuldade do aluno em se concentrar na tarefa, baixo rendimento escolar e uma inquietação muita grande do aluno dentro da sala de aula. Esses comportamentos quando evidenciados requerem mais atenção do professor. A partir desse ponto o professor precisa decidir quais passos irá adotar para direcionar da melhor forma o processo de ensino e aprendizagem, decidindo assim as técnicas para ensinar e avaliar o aluno dentro da sala de aula, ou até mesmo fora. Dentro desse enredo deve entrar a utilização de

3ª MOSTRA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA SÃO LUCAS

INSCRIÇÕES:

15/04/2021 A 22/05/2021 >>>>



algumas atividades (jogos, teste, tarefas) que auxiliem o professor na criação de uma nova estratégia de ensino para alcançar esse aluno. Quanto mais se aprende sobre a relação cérebro e aprendizagem, melhor será o nível de conhecimento dos professores e a forma de intervenção sobre a criança com dificuldade de aprendizagem, contribuindo para o diagnóstico. É neste contexto que a psicologia vem somar com a educação. Tendo em vista que a testagem é subsidiada por um arcabouço teórico científico que viabiliza avaliar de forma segura as queixas relacionadas a alteração cognitiva, que podem ter origem na desordem neurológica causando prejuízos no processo de escolarização. Como meio para investigar e testar o campo de atenção desses alunos no âmbito escolar surge a ideia da criação de uma parede de jogos, composta por jogos cognitivos para serem implementados dentro da escola como elemento primordial para subsidiar a prática do professor, auxiliando-o de forma significativa na sistematização e execução do processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Ramos (2013, p. 20), os jogos cognitivos referem-se a “um conjunto de jogos variados que trabalham aspectos cognitivos, propondo a intersecção entre os conceitos de jogos, diversão e cognição”. Nesse contexto, a cognição é entendida como “a aquisição, o armazenamento, a transformação e aplicação do conhecimento” (Matlin, 2004, p. 2). A partir de entrevistas realizadas com a equipe pedagógica da escola Adventista que acolheu gentilmente a nossa proposta, e a coleta de um arcabouço teórico baseado em artigos e livros, fizemos o levantamento das demandas apontadas pelos professores e com base nisto, este projeto busca desenvolver um papel importante nas escolas, demonstrando a importância da testagem dessas cognições, mais especificamente do campo da Atenção, dentro do ambiente escolar, além de ofertar como produto desse trabalho uma cartilha contendo jogos e moldes que compõem essa parede de testes ecológicos de atenção, elaborada por nós alunos de psicologia da UniSL (Centro Universitário São Lucas), para intervir de forma prática e assim demonstrar como estes podem contribuir para práticas educativas exitosas.

3ª MOSTRA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA SÃO LUCAS

INSCRIÇÕES:

15/04/2021 A 22/05/2021 >>>>



PALAVRAS-CHAVE: Teste Escolares; Avaliação da Atenção; Parede de Jogos.