

A TOMADA DE DECISÃO NOS JOGOS DIGITAIS ADAPTADOS PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Wesley Pereira da Silva (1); Orientador: Antônio Villar Marques de Sá (2)

1(Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal – wesleynh3@yahoo.com.br)

2(Faculdade de Educação – Universidade de Brasília – UnB – villar@unb.br)

Introdução: A utilização de recursos lúdicos, como o jogo, pode ser um facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Para o aluno com deficiência visual a possibilidade de utilizar o jogo digital adaptado trará emoção, alegria e outros sentimentos que podem facilitar a aprendizagem. O jogo digital adaptado quando construído voltado para a aprendizagem de algum conceito, permite que esse processo educativo esteja repleto dos sentimentos atrelados ao jogo digital: alegria, entusiasmo, emoção e outros. A presente pesquisa teve como objetivo identificar as relações entre os estudantes com deficiência visual e o jogo digital adaptado, identificando as decisões envolvidas no processo investigativo.

Utilizamos o Sistema Dosvox para estudar as interações desejadas. Ao iniciar o sistema ouvimos de início a frase: “Dosvox - o que você deseja?”. É um início amigável, que “abre as portas” do computador para a pessoa com deficiência visual. Na interface homem-máquina do Dosvox, as informações fixas (opções do menu, configurações do sistema e outros recursos) são preferivelmente narradas por um locutor humano. Borges (2009, p. 130) explicou que o Dosvox não é um programa, como muitos imaginam, mas um sistema integrado que hoje conta com cerca de noventa programas, que apresentam de forma diferenciada as funções realizadas pelas pessoas comuns num computador. Cada programa tem uma função diferente e permite que o usuário explore uma funcionalidade do computador.

Saramago (1995, p. 128) apresentou uma problematização de como inserir o jogo na vida da pessoa com deficiência visual: “tive uma ideia, disse o velho da venda preta, vamos a um Jogo para passar o tempo. Como é que se pode jogar sem ver o que se joga, perguntou a mulher do primeiro cego.” Borges (2009, p. 118) destacou “que foi importante a criação de elementos lúdicos para o Dosvox, fazendo com que durante o treinamento, um cego se interessasse sempre em voltar na próxima aula”. Então, os jogos foram criados para esse sistema com o objetivo de motivar o aluno ao longo das aulas sobre o Dosvox. A diversão que um simples jogo proporciona ao aluno cego, faz com que ele fique motivado para participar das aulas.

Metodologia: A investigação desse trabalho ocorreu em um ambiente repleto de interações e de conhecimento, que, por natureza, possui muitas variáveis que se intercomunicam e dificultam o trabalho do pesquisador: a escola. Partindo desse desafio, no presente trabalho, foi utilizada a pesquisa empírica, no caso uma pesquisa de campo, pois esse tipo de pesquisa colabora para um real estudo do ambiente escolar, uma vez que a investigação ocorre no seu interior. Nesse sentido, foi utilizada uma abordagem qualitativa, que valorizou uma análise direcionada para as interações existentes: professor/pesquisador–aluno, aluno–aluno e o foco do trabalho aluno–jogo digital adaptado. A metodologia qualitativa proporcionou uma ênfase nas variáveis que não podem ser claramente representadas numericamente e, neste caso, o pesquisador deu importância ao processo e não somente ao resultado.

O projeto de pesquisa foi submetido ao Conselho de Ética de Ciências Humanas da Universidade de Brasília com o parecer favorável número 1.550.171. Todos os procedimentos éticos foram seguidos. Os nomes dos alunos foram alterados para que eles não sejam identificados.

A pesquisa foi realizada em uma sala de recursos específica para o atendimento do aluno com deficiência visual em uma escola de Ensino Médio da rede pública de ensino do Distrito Federal. Os sujeitos da pesquisa foram seis alunos com deficiência visual atendidos na SREDV. Os seis alunos estavam matriculados no terceiro ano do Ensino Médio. O grupo de alunos ficou bem característico, sendo que três são cegos e três são baixa visão.

Para o levantamento de informações, foi realizada uma observação participante. O levantamento das impressões dos alunos foi feito por meio de entrevistas semiestruturadas e da gravação de todas as ações executadas pelo aluno no computador, utilizando o programa Camtasia Studio versão 8.0 da empresa TechSmith®. Trata-se de um programa gratuito para teste e após esse período é necessário adquirir a licença. O pesquisador fez uso do diário de bordo para anotar informações que possibilitaram a organização dos arquivos gerados pelo programa Camtasia Studio versão 8.0. Ao final da pesquisa, foi utilizada a roda de conversa para fechar e sintetizar as falas dos participantes.

Resultados e Discussões: A tomada de decisão aparece nas falas dos alunos com muita frequência. A fase da vida deles sugere que eles precisam decidir se vão prestar concurso e/ou vestibular, qual o curso superior que pretendem seguir, se seguirão carreira no esporte, dentre outras decisões que eles precisam tomar. Portanto, é uma fase repleta de momentos que exigem do aluno uma decisão, e que as consequências podem determinar o seu futuro profissional.

Dentre os jogos digitais adaptados, dois se sobressaíram na opinião dos alunos em relação à habilidade de tomada de decisão: o jogo Fuga de San Quentin e o jogo O Casamento da Princesa Nuriar.

As decisões envolvidas no jogo estão relacionadas com dicas sutis que o jogo oferece, mas que, em muitos casos, os alunos não conseguiram identificar. Suas decisões foram baseadas apenas nos seus sentimentos e conhecimento sobre o assunto envolvido no jogo. Mesmo sem perceber, os alunos tinham que tomar decisões a todo o instante, mesmo que parecessem decisões ao acaso. Soeira (2011) pontua que nos jogos encontramos indícios da necessidade de acionar importantes competências, tais como a tomada de decisão.

Conclusões: Muitos jogos foram encontrados dentro do sistema Dosvox. Com o passar do tempo, novos jogos foram sendo criados e a preocupação com a aprendizagem passou a fazer parte da base da sua constituição.

A interação do estudante com deficiência visual com o jogo digital adaptado é algo ainda recente e carente de pesquisas que indiquem os seus possíveis benefícios. Percebemos que o jogo digital já é integrante da realidade dos nossos alunos com deficiência visual. As relações do aluno com deficiência visual e o jogo adaptado demonstraram que este elemento lúdico possui uma grande influência em suas ações e emoções no contexto escolar. O ato de jogar favorece a aprendizagem de conteúdos e do desenvolvimento de habilidades necessárias para o aprendizado na sala de aula.

Os jogos digitais adaptados trazem para a vida da pessoa com deficiência mais diversão e podem proporcionar aprendizagem através do lúdico. Essa característica torna o jogo digital adaptado um excelente recurso para diversificar as aulas dos professores das diversas disciplinas do currículo.

Palavras-Chave: Deficiência visual; Dosvox; Jogavox; Jogo digital; Tomada de decisão..

Fomento

Fundação de Apoio a Pesquisa do Distrito Federal – FAP-DF

Referências

BORGES, José Antonio dos Santos. **Do Braille ao Dosvox – diferenças nas vidas dos cegos brasileiros** – Rio de Janeiro: UFRJ/COPPE, 2009. 327 f. Tese (doutorado) – UFRJ/COPPE/ Programa de Engenharia de Sistemas e Computação, 2009.

SARAMAGO, José. **Ensaio sobre a cegueira**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SOEIRA, Eliane dos Reis. A tomada de decisões em Jogos Eletrônicos de Simulação – mapeando possibilidades educacionais no The Sims. In IV Seminário Nacional do EDaPECI: Dizeres e Fazer sobre a educação (2011: São Cristóvão: Sergipe). **Anais IV Seminário**



Nacional do EDaPECI. São Cristóvão, 31 ago. – 02 set. 2011. Artigos, p. 130-141. ISSN 978-85-7822-191-1 (On-line).