

Uso de la tecnología en la educación inclusiva: una propuesta de juego de astronomía para estudiantes del 8° grado del tercer ciclo del nivel primario dirigidos a la inclusión de alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA).

Amanda Séllos Rodrigues¹, Marcelo Diniz Monteiro de Barros²
^{1,2} Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz). Rio de Janeiro/RJ, Brasil. ²Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. ²Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte/MG, Brasil. ¹amandasellos@gmail.com; ²marcelodiniz@pucminas.br

Resumen

Con la aceleración de la inserción de la tecnología en escuelas dado a la pandemia de la COVID-19, los maestros han buscado diferentes medios disponibles para garantizar una enseñanza de calidad y que sea interesante para todos los estudiantes. Con el propósito de promover una enseñanza inclusiva, los maestros buscan, sobre todo, estrategias enfocadas para la adaptación de contenidos y asignaturas diversificadas. Sin embargo, existen contenidos escolares que provocan cuestionamientos a los maestros, haciéndoles difícil encontrar nuevas estrategias para la enseñanza. Según un estudio de Mano (2020), los maestros de ciencias naturales de los últimos años del nivel primario declaran en su mayoría, que la asignatura de la Astronomía es la que hay mayor dificultad en el aprendizaje-enseñanza por parte de los estudiantes. Por otro lado, Silva, Moura e Soares (2017) demuestran que el uso de las tecnologías computacionales resulta beneficioso para la enseñanza de los alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA). De ese modo, esta pesquisa ha buscado desarrollar un juego de computadora para estudiantes del 8° grado del tercer ciclo de la primaria acerca de las fases de la luna, de la inclinación de la Tierra, de las estaciones del año y los eclipses, buscando mejorar el aprendizaje de los estudiantes con TEA y demás alumnos. Fue utilizado para la creación del juego, la aplicación *Make it*, desarrollado por Learn Land. Se eligió esta aplicación debido a su sencillo modo de realizar las tareas, sin la necesidad de tener conocimiento en programación y por tener una variedad de opciones de *layouts* para las tareas. El juego se ha demostrado un gran recurso para la enseñanza de la Astronomía para los estudiantes del 8° grado del tercer ciclo de la primaria durante y tras el tiempo de las tareas escolares virtuales.

Palabras clave: Juego virtual; Educación inclusiva; Trastorno del Espectro Autista.

Referencias bibliográficas

- Mano, A.M.P. (2020). A formação de professores e os saberes disciplinares de Professores de ciencias. *Revista Panorâmica*, v.29, p.11-25
- Silva, M., Moura, I., & Soares, A. (2017). Uso de tecnologias Computacionais para o Ensino de Crianças com Transtorno do Espectro Autista: um Mapeamento Sistemático da Literatura. *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)*, 28(1), 173.