

GAMES COMO FERRAMENTA PARA A ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Márcia Regina Corrêa Negrim¹, Maria Aparecida Ferreira de Paiva², Samanta Bueno de Camargo Campana³

^{1,2}Mestrandas do Programa de Docência para a Educação Básica Unesp/Bauru; ³Doutoranda do Programa de Mídias e Tecnologias Unesp/Bauru – marciarenegrim@gmail.com; maria_apfsilva@hotmail.com; samantabcamargo@yahoo.com.br

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo suscitar a importância da utilização de games, enquanto recurso didático-pedagógico, na alfabetização de crianças com deficiência intelectual, demonstrando que a tecnologia atrelada à educação pode contribuir positiva e significativamente com o processo de ensino-aprendizagem. Com o intuito de fundamentar essa reflexão será feito um estudo teórico, bem como a análise de um game educativo que pode ser usado no processo de alfabetização.

Palavras -chave: Games. Deficiência intelectual. Alfabetização.

INTRODUÇÃO

Diversos estudiosos (Prensky, 2010; Palfrey, 2011; Mattar, 2010) vem, ao longo de suas pesquisas, incentivar a inserção da tecnologia na educação com o objetivo de potencializar o processo educativo.

Trabalhar na perspectiva da educação inclusiva, com crianças com deficiência intelectual, implica novos métodos, novas estratégias, pois é um grande desafio inserir as mesmas no processo educacional, no tocante ao aspecto qualitativo.

Assim, esse trabalho pretende fazer a análise de um jogo educativo utilizado como recurso na aquisição da hipótese alfabética de escrita, uma vez que o recurso foi proposto em substituição ao método silábico, utilizado em aulas de cunho expositivo e repetitivo que se apresentou ineficiente em preparar o aluno com deficiência intelectual, visto a passividade que permeia o processo do qual o aluno não participa ativamente na construção do conhecimento.

METODOLOGIA

A presente pesquisa, de cunho qualitativo, traz um breve estudo teórico sobre a temática relacionada à alfabetização de crianças com deficiência intelectual, os desafios que perpassam o tema, bem como uma análise sobre os benefícios dos games educativos sob o viés pedagógico.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Muito se tem falado e pensado sobre a educação inclusiva atualmente. Diversos estudos recorrem a essa temática com o propósito de auxiliar professores e profissionais da área no trabalho com crianças com algum tipo de deficiência. A própria LDB legitima que a educação é um direito de todos e que ninguém pode ser privado da mesma seja qual for sua condição. Entretanto, o que se tem observado é a grande lacuna entre como deveria ser e como realmente é o processo de inclusão da pessoa com deficiência no âmbito escolar.

Segundo Ferreira & Teberosky (1985), alfabetizar não é tarefa das mais fáceis; é um processo complexo que requer compreender o caminho que a criança percorre para construir seu conhecimento. O desafio torna-se maior quando estamos trabalhando com crianças com algum tipo de deficiência.

Tratando especificamente aqui da criança com deficiência intelectual, Honora & Frizanco (2008) ressaltam que esse tipo de deficiência implica algumas limitações de ordem intelectual, cognitiva, social entre outras. Assim, diante dessas limitações a mediação do professor é fundamental para que essa criança seja inserida no processo ensino-aprendizagem, ou seja, as estratégias e métodos utilizados têm que propor novas abordagens e novas formas de construção que gerem boas situações de aprendizagem que sejam realmente inclusivas e permitam ao aluno participar ativamente do processo.

Sendo assim, é importante deixar claro que a pessoa com deficiência pode sim desenvolver a capacidade de aprender, desde que as condições materiais, as interações, o meio proporcionem condições favoráveis para que essa aprendizagem ocorra, em outras palavras a criança com deficiência não é menos desenvolvida se comparada com outras, mas apenas tem um modo diferente de desenvolver-se. (VYGOTSKY, 1997)

O autor segue deixando claro o papel que os aspectos sociais e educacionais têm no processo de inclusão e desenvolvimento da criança com deficiência intelectual, onde ressalta que não são apenas os aspectos de ordem biológica (maturação) que definem o desenvolvimento de uma criança, mas todas as experiências às quais ela é exposta na interação com o meio.

Nessa mesma perspectiva, Martins & Abrantes (2016) nos chamam a atenção para uma questão importante: que a criança com deficiência deve ser comparada com si mesma e não com crianças de mesma idade escolar que não apresentam dificuldade de aprendizagem, pois, desse modo, será possível acompanhar seu processo de evolução.

Falcão & Ramos (2002) colocam que o lúdico vem enriquecer o processo ensino-aprendizagem, uma vez que estimula, motiva e desperta a vontade de aprender, em outras palavras, aprender torna-se prazeroso. Entendendo que o lúdico está fortemente ligado ao processo ensino-aprendizagem, destacamos, dentro dessa perspectiva, os games educativos.

Valente (1999) defende que as TICs vinculadas à educação são essenciais na sociedade atual, visto seu caráter inovador, moderno inserido ao contexto de século XXI.

Os games, nesse contexto, surgem como um recurso didático-pedagógico em potencial na construção do conhecimento. Assim, levando em consideração as várias limitações que se impõem às crianças com deficiência intelectual, a inserção de games no processo educativo surge como uma importante aliada na superação das mesmas, como um apoio pedagógico capaz de protagonizar, através da mediação docente, adequações curriculares fundamentais.

Dessa forma, foi escolhido um jogo educativo para ser aplicado em alunos com deficiência intelectual. O jogo chama-se Fábrica de Palavras e foi retirado do site escola

games. Esse jogo consiste em completar palavras com as letras que faltam na primeira etapa e, posteriormente, com a ajuda de um robô, recolher letras espalhadas para construir novas palavras.

Esse jogo está direcionado para crianças de 5 a 7 anos, em idade de alfabetização e, portanto, pode ser usado também com crianças de outras idades que apresentem defasagem cognitiva relacionada a esse conhecimento como é o caso de crianças com deficiência intelectual.

Esse jogo foi aplicado com uma turma de 2º ano composta por 22 alunos, entre eles um aluno diagnosticado DI (deficiência intelectual). A resposta foi muito positiva, pois é um jogo que permitiu o trabalho com todos os alunos. Além disso, foi uma oportunidade de constatar que a referida criança com DI foi capaz de, ainda com algumas dificuldades e com a ajuda dos colegas, relacionar letra/fonema na formação das palavras o que oportunizou uma aprendizagem significativa e prazerosa que servirá de base para aprofundar a prática pedagógica a partir de estratégias que envolvam o trabalho com jogos.

CONCLUSÃO

Diante de tudo que foi exposto, conclui-se com esse estudo que existe um grande caminho a percorrer quando refletimos sobre a criança com deficiência e seu processo educacional de desenvolvimento.

Entretanto, pesquisas sinalizam que muitos obstáculos à inclusão das crianças com deficiência podem ser superados, especialmente os relacionados à educação. O “fazer” pedagógico, nesse sentido, tem papel preponderante nessa questão, pois compreender que nem todos aprendem da mesma maneira, ou melhor, todos desenvolvemos formas específicas de aprender apontam para uma pedagogia renovada que vê em cada indivíduo um ser único que pode, através de suas diferentes habilidades, contribuir para o desenvolvimento de todos.

Deixamos aqui nossa contribuição do ponto de vista pedagógico, de uma prática que busca, no trabalho com jogos e na inserção da tecnologia, um caminho promissor para o desenvolvimento educacional de crianças com deficiência intelectual.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 31 de dez.1996.

Escola Games: Jogos Educativos. Disponível em: <http://www.escolagames.com.br>. Acesso em 27 de fevereiro de 2018.

FALCÃO, Ana Patrícia Bezerra. RAMOS, Rafaela de Oliveira. **A importância do brinquedo e do ato de Brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 a 6 anos**. Belém, 2002.

FERREIRO, E. TEBEROSKY, A. (1985). **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre. Artes Médicas. Tradução de D. M. Lichtenstein. L. Di Marco. M. Corso.

HONORA M. & FRIZANCO M. L., **Esclarecendo as deficiências: Aspectos teóricos e práticos para contribuir com uma sociedade inclusiva**. Ciranda Cultural, 2008.

MARTINS, L. M.; ABRANTES, A. A.; FACCI, M. G. D. (Orgs.) **Periodização histórico-cultural do desenvolvimento psíquico: do nascimento à velhice. Parte I, Fundamentos históricos metodológicos**. Campinas, SP: Editora Autores Associados Ltda., 2016.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!** Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar! São Paulo: Phorte editora, 2010.

VYGOTSKY, LEV S. **Fundamentos de defectología**. La Habana: Pueblo y Educación, 1997.