

O JOGO DIDÁTICO NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Bianca Mendonça da Silva ¹
Naára Maria Alves de Santana ²
Shirley Alves de Souza ³

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa teve como objetivo desenvolver uma estratégia de jogo didático que auxilie no estímulo motor de crianças com Deficiência Intelectual. Autores como Martins (2018) e Rufini (2012) apontam a deficiência intelectual como um tipo singular de deficiência e a falta de motivação para a aprendizagem como um problema educacional relevante, respectivamente. Com isso, para o desenvolvimento do jogo didático, analisamos estratégias de estimulação motora, oral (no sentido das palavras a serem descobertas no jogo), socializante (no sentido de grupo, interação) e de pensamento que podem ser desenvolvidas para melhor apropriação do Sistema de escrita alfabética (SEA). Nas cartas são representados os segmentos sonoros das palavras, assim para escrever, se faz necessário centrar a atenção nos segmentos sonoros, e no que o objeto representa. O jogo, cujo nome é “a letra que falta”, consiste em levar as crianças a observarem que a palavra é composta de sons equivalentes e sílabas e que estes sons apresentam correspondências entre unidades sonoras (fonemas) e unidades gráficas (letras). Como as cartelas apresentam não só as figuras, mas as palavras correspondentes a elas, é possível que as crianças comecem a observar que palavras que têm o mesmo “pedaço” também apresentam as mesmas letras. Dessa forma, enquanto refletem sobre os segmentos sonoros (fonêmico) iniciais das palavras, também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, bianca.mendonca@ufpe.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, naara.alves@ufpe.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, shirley.alvess@ufpe.br.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Para desenvolvimento e aplicação de um jogo didático na alfabetização de crianças com Deficiência Intelectual, foi desenvolvido um estudo de abordagem qualitativa, levando em consideração a natureza objetiva e subjetiva da pesquisa, visando alcançar os objetivos traçados, visto que esta abordagem “se desenvolve numa situação natural, é rica em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada” (LUDKE; ANDRÉ, 1986, p.18).

A pesquisa foi realizada em uma instituição pública Municipal da cidade do Recife, a partir de um grupo focal composto por seis crianças com Deficiência Intelectual. O grupo focal, conforme afirma Morgan (1997) é uma técnica de pesquisa qualitativa, derivada das entrevistas grupais, que coleta informações por meio das interações grupais. Dessa forma, o procedimento metodológico utilizado buscou compreender a partir do grupo as demandas e necessidades no processo das crianças, suas interações e buscas de estratégias para melhor desenvolver a aplicabilidade do jogo didático, com objetivo no processo de alfabetização.

Realizamos a construção de um jogo didático, pois conforme Grandó (1995, p.44), "o jogo dito pedagógico apresenta-se produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador à aprendizagem do aluno e, também, produtivo ao aluno, que desenvolve sua capacidade de pensar, refletir, analisar, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las, além do desenvolvimento da autonomia e da socialização propiciadas pelo movimento do jogo".

Além disso, no desenvolvimento do jogo didático para alfabetização, foram construídas cartelas com a figura de objetos do mesmo campo semântico (animais, frutas, esportes...) no centro da cartela, e abaixo a escrita de seu nome, faltando a letra inicial das palavras. A aplicabilidade do jogo necessitou de algumas regras para melhor encaminhamento, neste sentido, no início do jogo, foram sorteadas as cartas e o estudante precisou falar em voz alta o nome da figura sorteada e descobrir qual a letra inicial está faltando para completar o nome da figura. Após descobrir a letra inicial da figura, foi necessário que localizasse a letra em um alfabeto móvel para completar o nome da figura. Ademais, para elaboração das cartelas utilizamos a plataforma do ARASAAC.

REFERENCIAL TEÓRICO

A priori, a deficiência intelectual ou mental é um tipo singular de deficiência. A mesma corresponde a um desenvolvimento incompleto do funcionamento intelectual, na qual “a capacidade cognitiva não consegue se desenvolver o suficiente para acompanhar o seu desenvolvimento biológico”, segundo Martins (2018, p.325) Diante disso, estabelecem suas funções a partir do sistema nervoso central, que tendo em vista o seu funcionamento incompleto, comprometem a capacidade de linguagem, aquisição de informações, percepção, memória, raciocínio e pensamento.

Com base nos teóricos conjuntamente aos encontros no grupo de crianças com deficiência intelectual foram percebidos os seguintes aspectos: características próprias da deficiência intelectual presentes nas crianças, a exemplo, a relação dos níveis de comprometimento motor. A partir das observações, interações, conversas e brincadeiras propostas ao grupo foi elaborado um jogo didático que atenda as especificidades dessas crianças ao mesmo tempo em que os alfabetize objetivando a inclusão de alunos com deficiência intelectual e/ou motora a partir dos aspectos pedagógicos do jogo.

Mais especificamente, durante a análise dos estudantes, pode-se identificar dificuldades na marcha, arrastar os pés ao andar, comprometimento na motricidade fina, dificuldades gráficas no traçado. Também apresentam questões cognitivas e adaptações a regras sociais, dificuldade da significação simbólica, memória de curta duração e rápida dispersão diante atividades, bem como, grande dependência de adultos para tarefas básicas do cotidiano.

Nas rodas de conversa com os responsáveis, os mesmos alegam que em casa, ao serem solicitados que ajudem nas atividades domésticas, as crianças respondem com comportamentos confrontantes e conflitantes. Durante a anamnese do grupo, foi realizada entrevista com a professora AEE buscando a compreensão de suas percepções sobre os estudantes, uma vez que, a mesma os acompanha há mais tempo que se apresentou em concordância com a nossa coleta, visto que, a professora relata algumas particularidades na sociabilidade, cita a boa aceitação a jogos, desenho, pintura e demarca a sua boa concentração apenas em atividades de interesse particular.

Além dessas características, este grupo possui traços de agitação psicomotora e de inquietude. Ainda, através da anamnese, verifica-se que enquanto estudantes, as crianças vivenciaram a exclusão no processo de escolarização, no qual regrediu comportamentalmente e também no processo de socialização. “Nesse sentido, o

processo de inclusão escolar beneficia alunos com deficiência intelectual, fazendo-se necessário, cada vez mais, direcionar o olhar para essa área”. (SILVA; ELIAS, 2020, p.607).

Ao nos depararmos com os jogos e brincadeiras como dispositivo engajador do grupo e as dificuldades de se apropriar do SEA, preparamos o jogo “A Letra que Falta”. Entende-se o jogo como ferramenta alfabetizadora e de sociabilização, contemplando assim, as maiores lacunas no desenvolvimento deste grupo de crianças com deficiência intelectual. Ou seja, compreende-se o jogo como estratégia de autonomia, o mesmo obtém papel decisivo sobre a autodeterminação e a motivação autônoma. Assim, as estratégias promotoras de autonomia, em oposição às controladoras, investigam como professores podem atender a três necessidades básicas: competência, autonomia e pertencimento (Rufini, 2012).

Desde sua elaboração, o jogo segue aspectos pedagógicos da inclusão de alunos com deficiência intelectual e/ou motora e mediante sua aplicação se torna evidente a importância dos

“jogos escolhidos e planejados e o vínculo que se estabelece entre os participantes podem ser diferentes, no entanto os jogos didáticos pedagógicos permitem a integração e inclusão das crianças, tornando possível a aprendizagem por meio de experiências singulares. Os jogos pedagógicos facilitam a aprendizagem das crianças, pois se caracterizam pela habilidade de influenciar grupos, facilitando a participação das crianças nas propostas viabilizando o conhecimento por meio de experiências práticas”. PEIXOTO (2018, p. 4)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado da pesquisa, no grupo focal em que foi aplicado o jogo vimos que para além do estímulo motor, foram desenvolvidas no decorrer da atividade a sociabilidade das crianças, bem como, a oralidade, e desenvolvimento de raciocínio lógico ao criar estratégias para montar a letra inicial da palavra com o seu som. No mais, foi possível observar que as crianças conseguiram relacionar que as palavras são compostas de sons equivalentes a sílabas e que estes sons apresentaram correspondências entre unidades sonoras, auxiliando na compreensão e no processo de alfabetização, buscando utilizar elementos constituintes do jogo para auxiliar nesse estímulo.

Além disso, foram estabelecidas algumas dicas ao professor quando aplica-se o jogo em sala, pois, este jogo leva o aluno a observar que a palavra é composta de sons equivalentes a sílabas e que estes sons apresentam correspondências entre unidades sonoras (fonemas) e unidades gráficas (letras). Essa é uma descoberta essencial no percurso de apropriação do Sistema de Escrita Alfabético (SEA) pelo aprendiz: o que notamos (representamos) no papel são os segmentos sonoros das palavras, ou seja, para escrever, precisamos centrar a atenção nos segmentos sonoros, e no que o objeto representa.

Um outro aspecto interessante nesse jogo é que, como as cartelas apresentam não só as figuras, mas as palavras correspondentes a elas, é possível que os alunos comecem a observar que palavras que têm o mesmo “pedaço” também apresentam as mesmas letras. Dessa forma, enquanto os alunos refletiram sobre os segmentos sonoros (fonêmico) iniciais das palavras, também foram estimulados a refletir sobre a sua forma escrita. Na construção das cartelas do jogo, levamos em consideração a realidade dos sujeitos da alfabetização, construindo uma proximidade entre o conteúdo e os estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados obtidos, percebemos que faz-se necessário a existência de um ajuste para que a criança consiga participar nas diferentes esferas. A socialização é central, o principal aspecto da escola à pessoa. O papel da escola vai além da socialização, mas a questão principal é pensar no processo de aprendizagem que é tão negligenciado. Não se pode reduzir o papel da escola a apenas socializar a deficiência.

Nas pesquisas realizadas percebemos que é possível desenvolver a anamnese dos alunos, no qual inclui, por exemplo: o seu desenvolvimento de forma geral, histórico de doenças, rotinas, repercussão social e etc. Ainda, através da anamnese, verifica-se que até certa idade determinada criança vivenciou uma exclusão no processo de escolarização. Além disso, no momento de aplicação do jogo didático foi possível observar o desenvolvimento de cada criança e o seu processo de relação entre as palavras e suas composições.

Ademais, perceber a importância do processo de alfabetização, levando em conta as particulares e utilizando um jogo didático como instrumento nesse processo foi de extrema relevância, compreendemos que a compreensão a partir de um elemento que

busque trazer a atenção das crianças se faz necessário, visto que demonstra curiosidade, interesse e estimulação para aprender.

Palavras-chave: Alfabetização, Deficiência Intelectual, Jogo didático, Socialização.

REFERÊNCIAS

GRANDO, R. C. O Jogo e suas Possibilidades Metodológicas no Processo de Ensino-Aprendizagem da Matemática. Dissertação (Mestrado em Educação, subárea: Matemática). UNICAMP, Campinas, 1995.

MARTINS, Carvalho Suzy Anny; PINHEIRO, Freitas Ana Carla. **PESSOA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL ANTE A LEI 13.146/15: um olhar jusfilosófico.** 2018.

MORGAN, D. L. Focus group as qualitative research. London: Sage, 1997.

PEIXOTO, Janine Cecília Gonçalves. **PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: OS JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIAS PARA INCLUSÃO ESCOLAR.** In: ANAIS DO 8º CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, 2018, São Carlos. Anais eletrônicos. Campinas, Galoá, 2018. Disponível em: <https://proceedings.science/cbee/cbee-2018/trabalhos/praticas-pedagogicas-os-jogos-didaticos-como-estrategias-para-inclusao-escolar?lang=pt-br> Acesso em: 08 Mai. 2024.

RUFINI, Sueli Édi; BZUNECK, José Aloyseo; OLIVEIRA, Katya Luciane de. **A qualidade da motivação em estudantes do ensino fundamental.** Paidéia, Ribeirão Preto, v. 22, p. 53-62, 2012.

SILVA, E. F.; ELIAS, L. C. dos S.. **Habilidades Sociais de Pais, Professores e Alunos com Deficiência Intelectual em Inclusão Escolar.** *Revista Brasileira De Educação Especial*, 2020. v.26, n.4, p. 605 -- 622. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1980-54702020v26e0142>. Acesso em: 20/03/2024