

Inclusão e Educação 3

Danielle H. A. Machado
Janaína Cazini
(Organizadoras)



 **Atena**
Editora

Ano 2019

Danielle H. A. Machado
Janaína Cazini
(Organizadoras)

Inclusão e Educação

3

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Natália Sandrini

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

I37 Inclusão e educação 3 [recurso eletrônico] / Organizadoras Danielle H. A. Machado, Janaína Cazini. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Inclusão e Educação; v. 3)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-031-5

DOI 10.22533/at.ed.315191501

1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais.
3. Educação inclusiva. 4. Incapacidade intelectual. I. Machado,
Danielle H. A. II. Cazini, Janaína. III. Série.

CDD 379.81

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A obra “Educação e Inclusão: Desafios e oportunidades em todas as séries educacionais” aborda uma série de livros de publicação da Atena Editora, em seu III volume, com 18 capítulos, apresentam estudos sobre Paralisia cerebral; Autismo; Tratamento; Estimulação sensorial; Fisioterapia; Comunicação alternativa; aplicadas na educação com objetivo de sensibilizar, produzir conhecimento e mobilizar os leitores para as possibilidades e potencialidades dos discentes que possui alguma deficiência intelectual.

A Educação Inclusiva é colocada a luz da reflexão social desde 1988 com a Constituição Federal Brasileira onde garante que a educação é um direito de todos e é dever do Estado oferecer Atendimento Educacional Especializado, preferencialmente na Rede regular de ensino. Porém somente em 2001 com a Resolução n2 e o Parecer n 9 que se evidencia como esse processo de inclusão educacional de pessoas com deficiência deve ser feito, fomentando uma comoção em todas as esferas educacionais como o currículo escolar, formação de docentes e didática de ensino.

Colaborando com essa transformação educacional, este volume III é dedicado ao público de cidadãos Brasileiros que possuem alguma das diversas deficiências intelectuais as quais podem comprometer seu processo de cognição, trazendo artigos que abordam: Revisões Literárias para aprofundamento do tema; experiências do ensino e aprendizagem, no âmbito escolar, desde as séries iniciais até a o ensino universitário que obtiveram sucessos; A fisioterapia e o Estimulo Sensorial como ferramentas de apoio ao desenvolvimento do discente; As tecnologias que ampliam as habilidades funcionais e, assim, promovem uma vida independente.

Por fim, esperamos que este livro possa fortalecer o movimento de inclusão social, colaborando e instigando professores, pedagogos e pesquisadores a pratica da educação inclusiva ao desenvolvimento de instrumentos metodológicos, tecnológicos, educacionais que corroboram com a formação integral do cidadão.

Danielle H. A. Machado
Janaína Cazini

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO 1 | 1 |
| DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: CAMINHOS PARA A EFETIVAÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS | |
| <i>Giuzza Ferreira da Costa Victório</i> | |
| <i>Maria do Socorro Sales Felipe Bezerra</i> | |
| <i>Francimar Batista Silva</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915011 | |
| CAPÍTULO 2 | 9 |
| ASPECTOS FACILITADORES PARA A INCLUSÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NO ENSINO REGULAR: UMA REVISÃO DE LITERATURA | |
| <i>Vera Lucia Mendonça Nunes</i> | |
| <i>Grazielle Perpétua Fernandes Mello</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915012 | |
| CAPÍTULO 3 | 17 |
| INCLUSÃO EDUCACIONAL DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO DE CASO | |
| <i>Leidy Jane Claudino de Lima</i> | |
| <i>Jorge Fernando Hermida</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915013 | |
| CAPÍTULO 4 | 33 |
| O ACESSO E A PERMANÊNCIA DE ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA NA ESCOLA MUNICIPAL PROF. JOSÉ DE SOUZA – ZEZÃO | |
| <i>Francimar Batista Silva</i> | |
| <i>Edilmar Galeano Marques</i> | |
| <i>Patricia Lima Domingos</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915014 | |
| CAPÍTULO 5 | 42 |
| AVALIAÇÃO EDUCACIONAL FRENTE À INCLUSÃO: AÇÃO DOCENTE NO ENSINO COMUM DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA | |
| <i>Martha Milene Fontenelle Carvalho</i> | |
| <i>George Pimentel Fernandes</i> | |
| <i>Rosane Santos Gueudeville</i> | |
| <i>Ana Patrícia Silveira</i> | |
| <i>Calebe Lucas Feitosa Campelo</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915015 | |
| CAPÍTULO 6 | 52 |
| O AUTISTA NA CONVIVÊNCIA DO ESPAÇO ESCOLAR | |
| <i>Janine Marta Coelho Rodrigues</i> | |
| <i>Aureliana da Silva Tavares</i> | |
| <i>Suely Aragão Azevêdo Viana</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915016 | |
| CAPÍTULO 7 | 60 |
| APRENDIZADO MUSICAL E DIMINUIÇÃO DE ESTEREOTIPIAS EM CRIANÇAS COM AUTISMO – ESTUDO DE CASO | |
| <i>Valéria Peres Asnis</i> | |
| <i>Nassim Chamel Elias</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915017 | |

| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 8 | 69 |
| MEMÓRIAS DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM EDUCAÇÃO ESPECIAL NO MUNICÍPIO DE JACOBINA | |
| <i>Kátia Cristina Novaes Leite</i> | |
| <i>Maikson Damasceno Machado</i> | |
| <i>Eliata Silva</i> | |
| <i>Jane Adriana Vasconcelos Pacheco Rios</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915018 | |
| CAPÍTULO 9 | 80 |
| BONECAS COM DEFICIÊNCIA: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL | |
| <i>Circe Mara Marques</i> | |
| <i>Leni Vieira Dornelles</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.3151915019 | |
| CAPÍTULO 10 | 92 |
| RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PROJETO SUDOKU | |
| <i>Denise Vares Seixas</i> | |
| <i>Zoraide de Oliveira</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150110 | |
| CAPÍTULO 11 | 98 |
| O DISPOSITIVO TECNOLÓGICO READSPEAKER COMO RECURSO À VERBALIZAÇÃO PARA ALUNA COM PARALISIA CEREBRAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA | |
| <i>Adilia Maria Pires Sciarra</i> | |
| <i>Fernando Batigália</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150111 | |
| CAPÍTULO 12 | 106 |
| UMA ANÁLISE SOBRE A RELAÇÃO DE APEGO DE UMA CRIANÇA COM TEA NA EDUCAÇÃO INFANTIL | |
| <i>Vanessa Nicolau Freitas dos Santos</i> | |
| <i>Pompeia Villachan Lyra</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150112 | |
| CAPÍTULO 13 | 117 |
| A FISIOTERAPIA APLICADA EM CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL UTILIZANDO OS PRINCÍPIOS DA INTEGRAÇÃO SENSORIAL | |
| <i>Cristiane Gonçalves Ribas</i> | |
| <i>Jessika Kussem Santos</i> | |
| <i>Flávia Letícia Martins Santos</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150113 | |
| CAPÍTULO 14 | 134 |
| A TERAPIA OCUPACIONAL EM UM SERVIÇO DE INCLUSÃO ESCOLAR DE ENSINO SUPERIOR – RELATO DE EXPERIÊNCIA | |
| <i>Débora da Silva Firino Felismino</i> | |
| <i>Cristyeleadjerfferssa Katariny Vasconcelos Mauricio</i> | |
| <i>Juliana Peixoto Carvalho</i> | |
| <i>Lívia Caroline Alves Souza</i> | |
| <i>Andreza Aparecida Polia</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150114 | |

| | |
|---|------------|
| CAPÍTULO 15 | 143 |
| COMUNICAÇÃO ALTERNATIVA COM GESTOS E OBJETOS PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA MÚLTIPLA SENSORIAL | |
| <i>Flavia Daniela dos Santos Moreira</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150115 | |
| CAPÍTULO 16 | 153 |
| GRUPO TERAPÊUTICO DE ATIVIDADES LÚDICO DESPORTIVAS PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA | |
| <i>Inglis Araújo da Silva Gomes</i> | |
| <i>Juliana Cristina Salvadori</i> | |
| <i>Kátia Cristina Novaes Leite</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150116 | |
| CAPÍTULO 17 | 162 |
| VIRTUALIZAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO/LETRAMENTO DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL POR MEIO DOS JOGOS ONLINE | |
| <i>Patrícia Souza Leal Pinheiro</i> | |
| <i>Maria Inês Corrêa Marques</i> | |
| <i>Eduardo Chagas Oliveira</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150117 | |
| CAPÍTULO 18 | 173 |
| O USO DA TECNOLOGIA ASSISTIVA COMO FACILITADORA DO PROCESSO DE INCLUSÃO ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DA TERAPIA OCUPACIONAL | |
| <i>Shirley de Souza Silva</i> | |
| <i>Pâmela dos Santos Rocha</i> | |
| <i>Lídia Maria da Silva Santos</i> | |
| DOI 10.22533/at.ed.31519150118 | |
| SOBRE AS ORGANIZADORAS | 180 |

VIRTUALIZAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO/LETRAMENTO DAS CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL POR MEIO DOS JOGOS ONLINE

Patrícia Souza Leal Pinheiro

Doutoranda pelo programa Multi-Institucional e Multidisciplinar em Difusão do Conhecimento – Universidade Federal da Bahia – UFBA. Salvador – Bahia Bolsista pela FAPESB. Professora do Atendimento Educacional Especializado – Maracás-BA. E-mail: patylealpinheiro@hotmail.com

Maria Inês Corrêa Marques

Professora Orientadora – Universidade Federal da Bahia – UFBA. Faculdade de Educação, Departamento de Educação II. Salvador- BA.

Eduardo Chagas Oliveira

Professor Co Orientador – Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS. Departamento de Ciências Humanas e Filosofia, Núcleo Interdisciplinar de Estudos e Pesquisas Em Filosofia. Feira de Santana -BA.

RESUMO: As crianças com deficiência intelectual (DI) estão imersas numa cultura em que a globalização, a tecnologia exerce forte influência, principalmente no que se refere a socialização e aquisição de valores. As tecnologias fazem parte do cotidiano de muitas crianças com DI, ampliando o armazenamento de informações, o desenvolvimento de habilidades e criatividade, e possibilitando dinamicidade da evolução tecnológica no qual presenciamos a virtualização e a autodidaxia (de acordo com

BELLONI; GOMES, 2008, pode ser entendida como uma característica essencial dos modos de aprendizagem das crianças em sua relação com as TICs). O presente estudo tem como problema a não apropriação da leitura e escrita das crianças com DI e consiste em questionar: Será que os jogos online auxiliam nos processos mnemônicos das crianças com DI consolidando o processo de alfabetização e/ou letramento. Trata-se de um estudo pragmático, caracterizado por uma atividade *in loco*, consiste na verificação, análise e aplicação dos jogos pedagógicos que possibilitem a alfabetização/letramento de crianças com DI, que estudam no Centro Educacional Vanda Lacerda de Matos, escola municipal da cidade de Maracás-Ba. Como referência metodológica utilizou-se da revisão bibliográfica e da pesquisa exploratória amparada nas abordagens qualitativas de investigação educacional. Para a discussão das questões buscou-se amparo em Vygotsky (2007; 1993); Mantoan (1998) e Coscarelli (2016), dentre outros expoentes que trabalham com a temática. Como resultado do estudo observou-se o interesse e desenvolvimento dos alunos pelas atividades realizadas através dos jogos no blog Iara Medeiros, bem como a associação de ideias, memorização e compreensão, possibilitando o processo alfabético.

PALAVRAS-CHAVE: Deficiência intelectual; Jogos online; Letramento.

ABSTRACT: Children with intellectual disabilities (ID) are immersed in a culture in which globalization, technology has a strong influence, especially in relation to socialization and acquisition of values. The technologies are part of the daily lives of many children with ID, expanding the information storage, the development of skills and creativity, and enabling the dynamics of technological evolution in which we witness virtualization and self-denial (according to BELLONI; be understood as an essential feature of children's modes of learning in their relationship with TICs). The present study has as a problem the non-appropriation of the reading and writing of children with ID and consists in questioning: Do online games assist in the mnemonic processes of children with ID, consolidating the process of literacy and / or literacy. This is a pragmatic study, characterized by an on-site activity, consisting of the verification, analysis and application of pedagogical games that enable literacy / literacy of children with ID, who study at Vanda Lacerda de Matos Educational Center, city school in the city of Maracás-Ba. As a methodological reference, the literature review and the exploratory research supported by the qualitative approaches of educational research were used. In order to discuss the issues, we sought protection from Vygotsky (2007, 1993); Mantoan (1998) and Coscarelli (2016), among other exponents working on the theme. As a result of the study, the interest and development of the students by the activities carried out through the games in the Lara Medeiros blog was observed, as well as the association of ideas, memorization and comprehension, making possible the alphabetical process.

KEYWORDS: Intellectual deficiency; Online games; Literature.

1 | INTRODUÇÃO

O Centro Educacional Vanda Lacerda de Matos é uma instituição escolar pertencente à rede Municipal de ensino tendo como mantenedora a Prefeitura Municipal de Maracás, a escola está localizada no bairro Jequiriçá, no qual atende alunos que moram nesse bairro que são remanescentes de quilombolas e os que moram em bairros próximos. A clientela estudantil é composta na sua maioria por alunos carentes em termos sociais e econômicos, que sobrevivem com a renda mensal da “bolsa família” entre outros benefícios, como: aposentadoria de avós, vale gás, cestas doadas pelo Centro Social municipal.

A escola funciona do primeiro ao quinto ano do ensino fundamental de nove anos. Os gestores e funcionário tentam aplicar a política de inclusão, com o apoio da sala de Recurso multifuncional no Atendimento educacional especializado no contra turno das crianças, no qual 21 crianças com deficiência intelectual (DI) são atendidas. Nesse estudo escolhemos 4 dessas crianças para a aplicação dos jogos. O estudo se faz pertinente uma vez que o estigma da deficiência intelectual confere a estes alunos o rótulo de que são incapazes de aprender, e em sala de aula são excluídos de participarem dos conteúdos e interagirem com os colegas nas atividades propostas,

atribuindo a estes a impossibilidade de serem alfabetizados ou seja de se apropriarem da leitura e escrita, devido à dificuldade cognitiva. É essencial remover as barreiras que a sociedade impõe e essas crianças pois, precisam se beneficiar de recursos acessíveis para o seu desenvolvimento e aprendizagem.

Observamos que as crianças com deficiência intelectual possuem e/ou tem acesso a aparelhos celulares, notebooks, tablets, mesmo não sendo alfabetizadas. Esses artefatos possibilitam autonomia, acessibilidade ao conhecimento, que é disponibilizado através de textos verbais e não verbais, imagens, vídeos e áudios. E uma boa parte dessas crianças se interessam por videogame, e devemos explorar essa geração 'net' nas escolas. Para fazer uma intervenção e levar essas crianças para aprender, necessitamos trabalhar com a realidade delas e o que gostam, para que o processo de ensino aprendizagem seja prazeroso e a para que aconteça uma educação inclusiva, deve-se criar alternativas metodológicas que diminua a exclusão.

Os alunos com DI são excluídos e possuem baixo rendimento escolar, devido as questões sociais, emocionais, culturais entre outros. Nesse sentido o presente estudo pretende responder a seguinte problemática: Será que os jogos online auxiliam nos processos mnemônicos das crianças com deficiência intelectual consolidando o processo de letramento? O objetivo geral desta investigação é: Verificar se os jogos online são capazes de possibilitar ações pedagógicas inclusivas que possibilite ampliar os processos mnemônicos das crianças com deficiência intelectual na apropriação de letramento. É uma investigação em loco, um estudo pragmático que verificará, analisará e aplicará jogos pedagógicos com quatro alunos que são atendidos na sala de Recurso Multifuncional no Centro Educacional Vanda Lacerda de Matos. Metodologicamente utilizaremos a pesquisa-ação, um método de investigação científica que articula teoria e prática. Trabalharemos também com a pesquisa bibliográfica. Tentaremos compreender a realidade dos sujeitos investigados, construindo uma intervenção que valorizasse a criatividade, autonomia e aprendizado, observando sempre o interesse do aluno, respeitando o seu ritmo e o processo de aprender.

Os jogos online que trabalharemos com as crianças se encontram no blog Alfabetizando - Iara Medeiros, um ambiente virtual idealizado pela professora alfabetizadora Iara M. Medeiros, que leciona crianças de 6 anos em Juiz de Fora Minas Gerais. Os jogos estão disponíveis no link: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br/2011/12/jogos-para-alfabetizacaoonline.html#.Wbnp4DZK1jo>. No entanto esses jogos são trabalhados com crianças que não possuem deficiência intelectual e que estão no processo de alfabetização. Dessa forma queremos que as crianças com deficiência intelectual passem pela experiência de uma criança 'normal', e como desenvolvem as suas habilidades concernentes aos jogos que serão aplicados.

2 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As crianças contemporâneas estão imersas numa cultura em que a tecnologia da informação e comunicação (TICs) fazem parte da rotina, são muitas informações e conhecimento disponível para elas. É necessário a inclusão das TICs nas escolas pois propociona novas formas de ensino e aprendizagem, possibilitando habilidades cognitivas, atenção, memória, resolução de problemas, autonomia, interação, potencializa a motivação, criatividade e ludicidade. E o uso dos dispositivos tecnológicos pela conexão à internet propociona uma inclusão digital, numa perspectiva de emancipação social, o que é essencial para diminuir as desigualdades e para o desenvolvimento sustentável, permitindo novas condições de aprendizagens.

Gomes (2016) afirma que as TICs contribuem para o conhecimento e a representação da realidade, ampliando o armazenamento, o processamento e o intercâmbio de informação, viabilizando a iniciativa e criatividade. O uso pedagógico da TICs corrobora para um ambiente ludico, dinâmico, democrático, atrativo, diferente da sala de aula convencional. E os jogos utilizados no processo de alfabetização constitui um recurso interessante para estímulo e desenvolvimento da criança, uma vez que os games é uma atividade ubíqua na contemporaneidade, pois são utilizados na escola, ônibus, casa etc, utilizados como entretenimento. Então ao adentrar na realidade do aluno, enriqueceremos o processo de ensino-aprendizagem, diante das mudanças tecnológicas que vem ocorrendo na sociedade, assim criaremos um ambiente de possibilidades de aprendizagens.

Para Vygotsky (2007) o processo de aprendizagem acontece através da relação dialética entre o sujeito e a sociedade, no qual o homem modifica o ambiente e vice-versa, ocorrendo a experiência no processo de aprendizagem ao fazer com que a criança organize o seu pensamento, desvende situações cognitiva, visual, auditiva, tátil e motora. O acesso a utilização das ferramentas tecnológicas utilizando jogos para o processo de letramento faz com que os alunos deem respostas aos desafios que encontra, promovendo e desenvolvendo o processo de ensino-aprendizagem e a qualificação da prática pedagógica.

O processo de alfabetização em ambiente digital segundo Coscarelli (2003) e Ribeiro (2008), não difere muito do impresso, pois requer habilidades diferentes das que eram requeridas a cultura escrita no papel. Ribeiro (2008, p. 166) diz que “o jogo digital online é multimodal, utiliza diferentes linguagens/signos”, além de gerar motivação intelectual e cognitiva para a formação de bases linguísticas. Os ambientes para serem acessíveis e favorecer aprendizagem e desenvolvimento das crianças com deficiência intelectual devem atender a critérios chamados de acessibilidade cognitiva que envolve conteúdo, uso da hipermídia, interatividade, design simples e intuitivo, uso de ícones e símbolos que facilite a navegação. (CRUZ; MONTEIRO, 2013).

A deficiência intelectual é associada a incapacidade de apropriação da leitura e da escrita, no imaginário supõe-se que não podem ser alfabetizadas ou letradas,

sendo excluídas do entendimento dessa prática, o que acarreta em atividades de reprodução mecânica, cópia, reprodução da escrita pois essas pessoas são vistas pela sociedade como ‘incapazes’, ‘doentes mentais’ e/ou ‘incompetentes’. Os ambientes devem ser estimuladores, no qual a prática de leitura e escrita instiguem o aluno com deficiência intelectual, e os ambientes de aprendizagem que tem as TICs, fornecem mais subsídios para que os alunos com deficiência intelectual se desenvolvam e aprendam que a leitura e escrita é uma prática social que vai além de reconhecer sons, grafias e elementos mínimos descontextualizados, mas que é contextualizado através da interação, da compreensão do mundo, dos elementos constitutivos linguísticos, semânticos e ideológicos. Para Vygotsky (2007) a linguagem se faz importante para reorganizar o pensamento, fazendo com que o indivíduo combine relações e crie um todo novo. A alfabetização é, o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de ler e escrever, ou seja, o domínio da tecnologia – do conjunto de técnicas – para exercer a arte e ciência da escrita (SOARES, 2003). Ao utilizar as TICs a criança com DI exercitará a sua memória, a capacidade da atenção, memorização, retenção, categorização entre outras. Mantoan (1998, p. 14) diz que “a memória é uma habilidade intelectual, que pode ser melhorada nas pessoas com deficiência, mas não deve ser exercida mecanicamente”. Deve-se buscar estratégias e intervenções na escola que possa mediar as funções cognitivas.

3 | DISCUSSÃO DOS DADOS

O presente estudo foi realizado na sala de Recursos Multifuncional da Escola Vanda Lacerda de Matos, com 4 crianças com laudo médico de deficiência intelectual, que possui ente 9 a 13 anos, que não conseguem ler e escrever com autonomia e estão em defasagem idade-série. Os alunos brincam com jogos como ‘minecraft’, “crash Royale”, “GTA” entre outros jogos, utilizam watssap, usando áudio ou vídeo para se comunicarem. Nunca tinham experimentado atividades curriculares no computador.

Foram realizadas 30 encontros semanais de aproximadamente duas horas de duração com cada aluno e com seus professores, nesses encontros foram desenvolvidas atividades envolvendo leitura e escrita a partir dos jogos online do blog Iara Medeiros, tais atividades foram planejadas com a professora do Atendimento educacional especializado e a pesquisadora e avaliadas pelos alunos. Como sugestão dos alunos realizamos atividades online, como o uso de site de buscas, email, facebook, youtube, videoke (com legedras) entre outros e passamos a fazer tarefas tais como: apontar a inicial do nome, decodificar as letras, observar as imagens e descrever, reproduzir histórias, adivinhas entre outras estratégias, dessa forma os conhecimentos e vivências de cada um deles iam se aplicando.

Iniciávamos o nosso encontro com roda de conversa discutindo o assunto do dia, depois a atividade no computador, reforçávamos com atividades escritas e relatos

orais (avaliação da aula). Foi registrado com fotos os alunos fazendo as tarefas no computador, bem como o print da atividade executada, que será apresentada no decorrer da discussão. Soares (2003) afirma que a utilização de diferentes tecnologias de escrita, nos dias atuais, tem criados diferentes letramentos, produzindo efeitos cognitivos e culturais resultante das várias formas e contextos que são apresentadas a palavra escrita. Feurstein (1979) em seus estudos sobre a teoria da modificabilidade estrutural, afirma que ocorre uma modificação permanente no indivíduo quando estes participa de experiências de aprendizagem mediatizada.

Assistimos um vídeo no youtube que tem como história “No reino das letras felizes” (Lenira Almeida Heck (julia Vehuiah) Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=dXX4smif0Yw>. Depois de ouvir a história discutimos e trocamos ideias sobre o texto que foi apresentado no vídeo. Depois trabalhamos com o alfabeto móvel, e acessamos o site de jogos. O jogo permite as crianças aprender a digitação, memorização e descobertas das letras. Veja Figura 1.

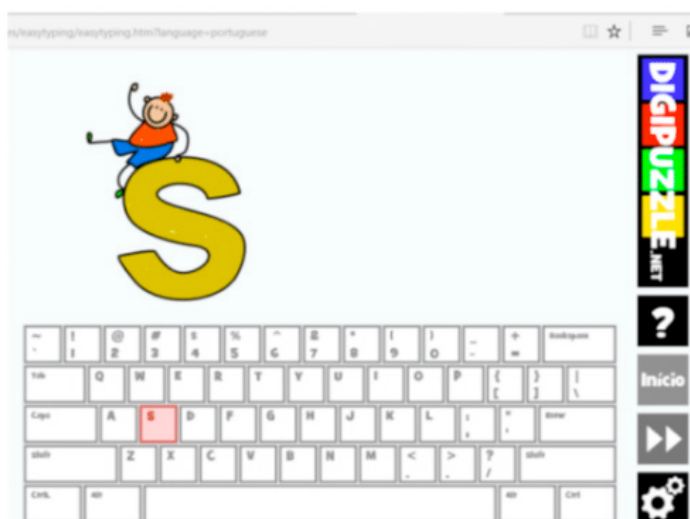


Figura 1: Apresentando o alfabeto

Nos encontros sempre relembávamos o jogo anterior para verificar se a criança tinha se apropriado ou esquecido do que foi trabalhado. Isso era feito na roda de conversa. E quando a criança conseguia identificar mudávamos de fase. O Jogo da figura dois a criança deveria associar a letra do alfabeto, com as iniciais das imagens que era apresentada, disputando com um adversário que no caso seria o computador.

Houve momentos que essa atividade foi realizada com dois alunos. Trabalhando assim a “consciência fonológica” que passa por três etapas, que é a Logográfica na qual a criança consegue reconhecer as palavras e identifica diversas formas pelo formato e som; Alfabética a criança já codifica e decodifica as palavras e já segue as regras grafo-fonêmicas e Ortográficas que já é o nível alfabético, já consegue construir e ter entendimento do que esta escrevendo (LIMA; MACHADO, 2015). Notamos a satisfação dos alunos que mesmo com dificuldades estavam interessados em descobrir com que letra começava as imagens. Um dos fatores que dificultam a

apropriação da leitura e escrita e o fato deles serem copista ou seja o ato de copiar, isso não permite que o estudante entenda, compreenda a importância do ato de ler. E o processo da leitura e escrita deve ser consequência da evolução do processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Para Vygotsky (2007), as crianças iniciam seu aprendizado antes mesmo de entrarem para a escola, justamente o aprendizado dos conceitos espontâneos. Para ele, qualquer situação de aprendizado apresenta uma história prévia e, portanto, as crianças já possuem suas primeiras hipóteses sobre os conteúdos a serem trabalhados, o aprendizado e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida dos sujeitos. E precisamos valorizar o conhecimento prévio dos alunos, o jogo mostrava palavras e imagens que fazem parte do cotidiano e vivência dos alunos, o que facilita o processo de apropriação da leitura e da escrita, pois quando viam a imagem, falavam imediatamente o nome da figura e deduziam qual a letra inicial da palavra, além de escutar o áudio. Veja Figura 2 e 3



Figura 2: Identificação das letras do alfabeto com imagens.

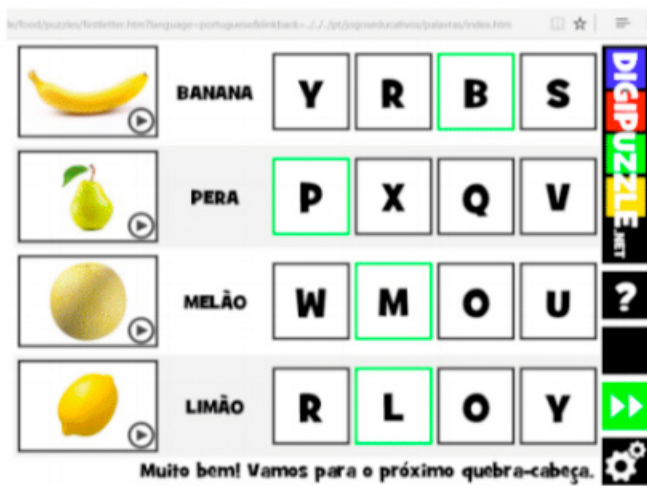


Figura 3: Ouvir áudio e identificar a letra inicial da imagem

Nos jogos os alunos tiveram a oportunidade de colocar as palavras em ordem alfabética fazendo as suas hipóteses e descobertas. Para Vygotsky (2007), quando a criança brinca, cria situações, questões e desafios que vão além de seu comportamento diário, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem. Veja Figura 4.

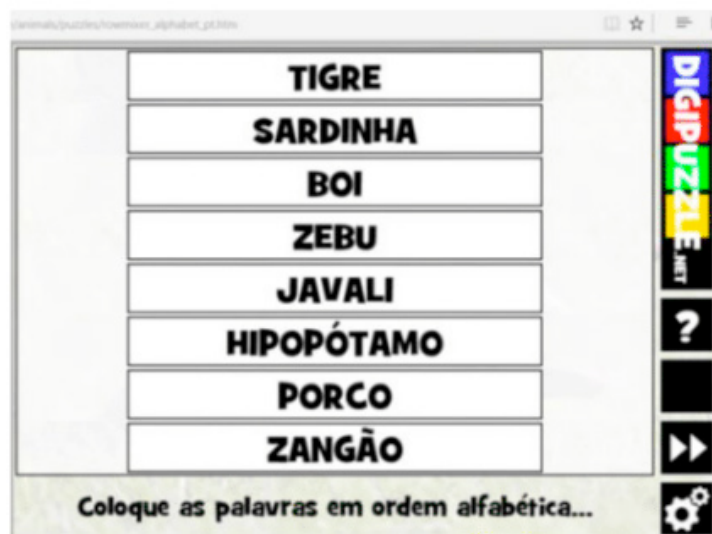


Figura 4: Ordem alfabética

Quando começaram a identificar as letras, trabalhamos com formação de sílabas e palavras. Os jogos são utilizados como elementos facilitadores da alfabetização, pois são mecanismos que possuem uma capacidade de criar um ambiente motivador, capaz, de desenvolver habilidades e potencialidades, sendo um facilitador do processo educativo. Não podemos pensar que os jogos sejam uma receita para a aprendizagem de todas as crianças com deficiência intelectual, mas uma busca de estratégia, de metodologias, de mecanismo que se relacione a vida cotidiana dessas crianças e que façam com que se apropriem do conhecimento, devendo ser aprimorado de acordo com cada pessoa, pois temos necessidades diferentes. Nessa atividade os alunos escutavam o áudio e observavam a imagem, criava hipóteses de como seria a escrita, quantas vezes abriam a boca para falar as palavras, quantas letras e sílabas possuíam. Veja Figuras 5 e 6 .

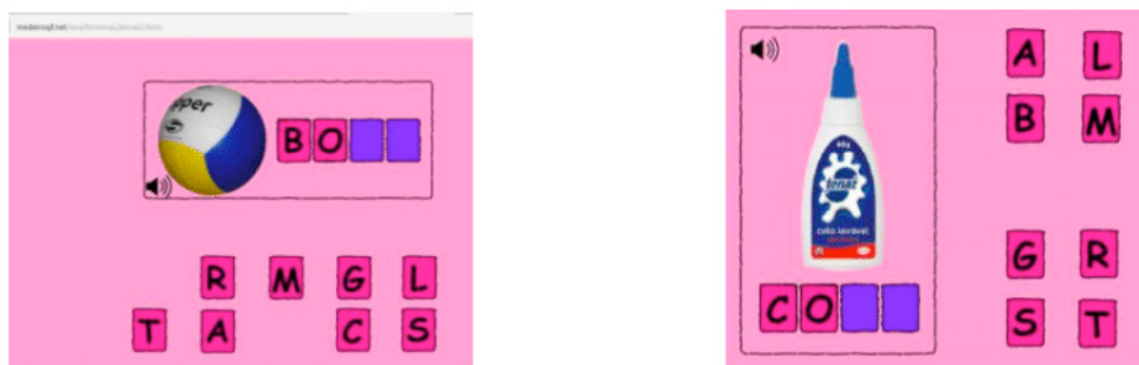


Figura 5: Formação de Sílabas



Figura 6: Formação de Palavras

Depois de um período trabalhando com alfabeto, formação de palavras, passamos para uma fase mais difícil que era de descobrir a palavra, pelo número de letras que possuía e faziam a leitura dessa palavra. Esse jogo de adivinhar possibilita que a criança tenha atenção, organize estratégias, crie hipóteses para solucionar o problema, desenvolva e estimule o raciocínio. Isso se torna complexo pois o aluno deve está no nível silábico, após a realização da atividade, questionamos a criança o significado da palavra, se ja tinha visto em algum lugar, solicitamos elaboração de frases, textos, dessa forma, exploramos inicialmente a oralidade, depois a parte escrita. Os jogos podem levar ao aprendizado além de ser divertido e prazeroso, deve-se considerar também a motivação da criança e a forma como aborda e trabalha o jogo. Veja Figura 7 – Adivinhando palavras.



Figura 7: Adivinhando palavras

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que trabalhar com o lúdico e com jogos online como prática pedagógica curricular em instituições educacionais que tem alunos com deficiência intelectual poderia enriquecer as possibilidades de aprendizado, motivação,

autoestima, interação, desenvolvimento da leitura e escrita através do estímulo do uso do computador, celular, tablets e da internet. Vimos os avanços das crianças e a alegria na realização das atividades, notamos que alguns jogos eram conhecidos e possuíam conhecimento, e quando as atividades são integrantes na vida diária deles, o domínio, interação, autonomia, motivação e participação é maior e melhor. No processo inclusivo devemos buscar a eficácia no processo educativo e acolhimento das crianças que são excluídas, e os jogos auxiliam na construção do conhecimento de forma eficaz e motivadora, possibilitando esses alunos serem letrados.

Os educadores organizaram todas as ações e todo processo de transição do nível de escrita e linguagem, os momentos de descobertas dos alunos e o acompanhamento dos momentos críticos que precisavam ser mediados, estimulados e incentivados, pois ocorria oscilações nos raciocínios mais complexos aos mais elementares. O que foi trabalhado não se resumiu apenas nas descobertas e escritas das letras, constatamos que é possível ensinar leitura e escrita para as crianças com deficiência intelectual, que os jogos possibilitam domínio, memorização e apropriação. Verificamos que a aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção no professor ou reproduzindo, mas sim no brincar, nos jogos, em um ambiente interativo, através das TICs permitindo as crianças com DI a liberdade de pensar, aprender, desenvolver a criatividade, autonomia e construção do conhecimento. Os jogos desenvolvidos para crianças 'normais' podem ser utilizadas como prática pedagógica para crianças com DI e os processos mnemônicos foram retidos, estimulados através da lembrança e reconstrução de fatos, dos jogos, das imagens, sons que foram trabalhados. E a criança se apropria do letramento mais rápido do que a forma convencional no papel, pois eles estavam livre de imposições, de tensões sociais, afetivas e intelectuais, no imaginário deles estavam se divertindo, mantinha a curiosidade, concentração para a execução dos jogos.

REFERÊNCIAS

BELLONI, M. L.; GOMES, N. G. **Infância, mídias e aprendizagem**: autodidaxia e colaboração. Educ. Soc. [on-line], v. 29, n. 104, p. 717-746, 2008.

COSCARELLI, C.V. (org). **Tecnologias para aprender**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

COSCARELLI, C. V. **Espaços hipertextuais**. Anais do II Encontro Internacional Linguagem, Cultura e Cognição, 17/07/2003, Faculdade de Educação da UFMG, Belo Horizonte. ISBN: 85-86091.

CRUZ, M. M; MONTEIRO, A. **Acessibilidade cognitiva para o letramento de jovens com deficiência intelectual**. Dossiê Educação de Jovens e Adultos; Aprendizagem no século 21. Arquivos analíticos de políticas educativas. Revista acadêmica. Volume 12, número 74. 23 de setembro de 2013. ISSN 1068-2341.

GOMES, S. dos S. Infância e tecnologias. In. COSCARELLI, C.V. (org). **Tecnologias para aprender**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 145-157.

HECK, L. A.; VEHUIAH, J. **No meio das letras felizes**. Disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=dXX4smif0Yw>. Acesso, 5 de maio de 2017.

LIMA, L. B. F; MACHADO, C. R. P. **Alfabetização de crianças com deficiência intelectual no ensino regular**. IV Colóquio Internacional Educação, Cidadania e Exclusão. Didática e Avaliação. 29 e 30 de junho de 2015. Rio de Janeiro – UERJ. Disponível em: www.ceduca.com.br. Acesso:5 de maio de 2017.

MANTOAN; M. T. E. **Educação escolar de deficientes mentais**: Problemas para a pesquisa e o desenvolvimento. Cadernos - CEDES v.19 n.46 Campinas Set. 1998 <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32621998000300009>

MEDEIROS, I. **Jogos online**. Disponível em: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br/2011/12/jogos-para-alfabetizacaoonline.html#.Wbnp4DZK1jo>. Acesso: 5 de maio de 2017.

RIBEIRO, A. E. **Navegar lendo, ler navegando**: aspectos do letramento digital e da leitura de jornais. Tese de doutorado. Belo Horizonte: UFMG. 2008.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade, v. 23, n.81, p. 143-160, 2002.

SOARES, M. Letramento e escolarização. In: RIBEIRO, V. M. (org). **Letramento no Brasil**: reflexões a partir do INAF 2001. São Paulo: Global, p. 89-113, 2003.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 2007

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-031-5

