

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA DESENVOLVER A LEITURA COM OS EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIAS NA ESCOLA

Niedson Barreto da Silva ¹
Renato Élker dos Santos ²

INTRODUÇÃO

A pessoa com deficiência é toda aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas (LBI, art. 2º, 2015). Sendo, dever do Estado assegurar atendimento educacional especializado gratuito aos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, transversal a todos os níveis, etapas e modalidades, preferencialmente na rede regular de ensino (LDB, art. 59, 1996). Entretanto, não é fácil cumprir essas normas no ambiente escolar, pois é notória a dificuldade de alfabetizar crianças com deficiências nas escolas brasileiras (Soares, 2003).

O objetivo desta pesquisa é de promover e desenvolver a leitura, por meio de jogos digitais, com crianças com deficiências. Ela é importante para compreender e implementar ações que contribuem para o desenvolvimento cognitivo destes discentes em relação à leitura das palavras e frases, propondo alternativas para fomentar o aprendizado e o domínio dessa habilidade no ambiente escolar. Sendo assim, o problema dessa pesquisa é saber quais as contribuições da utilização dos jogos digitais para a aprendizagem da leitura? A hipótese levantada é que os alunos podem adquirir habilidades de leitura de forma dinâmica, eficiente e prazerosa.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A execução desse projeto de intervenção envolveu não apenas os professores dos anos iniciais do fundamental, mas também os professores dos anos finais, a professora do Atendimento Educacional Especializado (AEE), a direção da escola e toda a equipe do Apoio

¹ Graduado em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, também graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário Faveni-UNIFAVENI com especialização em Geografia do Brasil pela Faculdade Venda Nova do Imigrante-FAVENI e especializando em Educação Especial com Ênfase em Práticas Inclusivas pela Faculdade Futura. Atualmente é graduando do curso de Letras com habilitação em Língua Portuguesa pelo Instituto Federal da Paraíba-IFPB, niedsonbarreto@gmail.com.

² Graduado em Letras com habilitação em Língua Inglesa pela Universidade Estadual da Paraíba-UEPB. Atualmente especializando em Psicopedagogia Institucional Clínica e Educação Especial pela Faculdade Futura. elker2015@gmail.com;

Escolar Pedagógico, contando ainda com a participação ativa dos pais e alunos da comunidade local. A decisão de implementá-lo foi tomada de maneira democrática, sendo criado um espaço na sala do AEE com a incorporação de jogos didáticos. O objetivo era incentivar a leitura por meio do uso de jogos didáticos em plataformas digitais, aliados a materiais didáticos adaptados, resultando em contribuições positivas para a aprendizagem dos alunos portadores de deficiências.

Situando a pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz por meio de um projeto de intervenção para recuperar os discentes de menor rendimento escolar. A escola foi fundada em 17 de março de 2003 e está localizada na Zona Sul da cidade de Campina Grande-PB, no bairro das Cidades, considerada a maior escola municipal do município de Campina Grande – PB, isto levando em consideração o número de alunos que é de 785 ao todo, sendo 148 alunos matriculados no infantil, 305 no fundamental I e 332 no fundamental II.

A partir desses dados, identificou-se a necessidade de criar um projeto voltado para atender os educandos da educação especial, o qual pode-se conciliar a leitura com as tecnologias disponíveis no ambiente escolar para que as ações acontecessem de maneira integrada. Nesse contexto, surgiu a ideia de utilizar plataformas digitais para atrair e estimular não apenas o hábito da leitura, mas também a habilidade da escrita. Como ressalta Coutinho (2023, p. 62), quando diz que "as plataformas digitais desempenham um papel crucial na promoção da cultura digital nas escolas". Essa abordagem foi concebida e implementada de maneira inclusiva e didática.

A implementação dessas ações foi precedida por um planejamento detalhado, visando aprimorar o acesso aos conteúdos escolares e pautando-se nos princípios da inclusão para os estudantes com deficiências, como mostram as imagens da figura 1.

Figura 1: momento de aprendizagens com jogos digitais.



Fonte: Pesquisa de Campo 2024.

A facilitação do caminho diminuiria os obstáculos para que os educandos sentissem prazer nas atividades propostas e a escolha criteriosa dos objetos, utilizados nos jogos, ressaltam o compromisso dos profissionais com a promoção de um ambiente educacional inclusivo e que facilite a aprendizagem. Essa abordagem integrada busca não apenas elevar o desempenho escolar, mas também favorecer o desenvolvimento socioemocional dos alunos discentes, pois o jogo pode ser considerado um momento de aprendizagem por meio de uma atividade lúdica (Souza, 2017).

Apenas os jogos e a tecnologia, contudo, não são o suficiente para o processo de ensino e aprendizagem, pois, mesmo que estes sejam importantes, se não houver uma mediação dos professores e um ambiente propício ao aprendizado, não surtirá o efeito esperado para a aprendizagem dos alunos. Sendo assim, os materiais e a intermediação dos professores nesse processo fazem a diferença. Nesse contexto, Montessori (1988, p.154) aponta três pontos exteriores, “o ambiente adequado, e o professor humilde, e o material científico, são essenciais para que sejam colocadas em destaque algumas das manifestações das crianças”. Por fim, em relação ao espaço da Sala do AEE, foram implementados jogos educativos com o propósito de potencializar o desenvolvimento do aprendizado dos educandos.

Principais técnicas utilizadas

Procurou-se seguir as estratégias utilizadas por Moita e Lucas (2020), nas quais as atividades efetuadas foram pensadas e planejadas de acordo com os conteúdos trabalhados em cada aula. Estes autores afirmam que um número significativo de professores revela em suas respostas a adoção do uso dos jogos analógicos e/ou digitais e de práticas gamificadas e/ou de gamificação. Desta forma, associados aos conteúdos específicos, foram utilizadas as seguintes atividades: Palavras cruzadas; Quebra cabeça; Labirinto; Bingo.

Dessa forma, buscou-se promover o desenvolvimento cognitivo por meio de práticas educativas que integrassem o trabalho pedagógico e os jogos digitais, destacando-se, no caso em questão, o uso de: caça-palavras online utilizando palavras cruzadas no mosaico das palavras, montando peças no quebra-cabeça até formar as palavras, construindo frases no labirinto alcançando o percurso final, e identificando palavras corretas no bingo através da roleta ambos em jogos digitais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo apresentou os resultados satisfatórios no quesito de aprendizagem da leitura, que era o objetivo principal, dado que os educandos aprenderam a ler, assim como também a escrever. Este apontou para possíveis soluções para alunos com deficiência e com dificuldades

de aprender a ler e de manter a concentração nas aulas como também interagir no ambiente escolar. Tal prática contribuiu de maneira positiva para o sucesso escolar, pois evitou também a evasão escolar e os dados foram comprovados pelo Sistema Integrado de Gestão da Educação (SIGEDUC), pois este é o sistema de Frequência Escolar dos Alunos da rede de ensino municipal de Campina Grande-PB. Além disso, mostrou que houve uma melhora no ensino inclusivo com relação a participação destes nas aulas por meio da interação com os demais. Então comprovou-se que houve uma evolução perceptível, uma vez que os discentes aprenderam a ler por meio dos jogos didáticos digitais e este serve de modelo a ser aplicado em outras escolas para obterem um bom desempenho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação de um planejamento que considere a realidade vivida no cotidiano dos alunos, permite que eles assimilem os conteúdos estudados de forma contextualizada. No caso deste projeto, a intervenção escolar se deu devido à identificação de grande dificuldade de concentração nas turmas, principalmente na absorção dos conteúdos e na alfabetização dos alunos do AEE. O projeto apresentou resultados satisfatórios, pois os alunos conseguiram aprender a ler de maneira dinâmica, e houve um aumento significativo na concentração e na frequência escolar.

Detectou-se, na prática pedagógica, um aumento no número de alunos alfabetizados e uma maior frequência dos educandos com deficiências na escola. O projeto proporcionou melhorias não apenas para a escola, mas para toda a comunidade local, atendendo os estudantes que necessitam desse auxílio. Os pais dos alunos envolvidos participaram indiretamente, tanto pela presença quanto pela disponibilidade de acesso à gestão democrática, garantindo um aprendizado mais eficaz para seus filhos.

Nesse sentido, a alternativa sugerida parte de um planejamento que busca conhecer o perfil de cada estudante, permitindo ações cotidianas que contribuam para uma aprendizagem prática e de qualidade. Apesar das inúmeras dificuldades enfrentadas pela aprendizagem nas escolas públicas brasileiras, como a falta de materiais de qualidade e boas condições de infraestrutura e merenda, é fundamental que o professor crie meios de solucionar os problemas que envolvem a aprendizagem por meio de estudos que identifiquem e estimulem os discentes.

Somando-se aos aspectos didáticos e pedagógicos, esta pesquisa visa contribuir apresentando e sugerindo alternativas para mitigar os problemas educacionais, principalmente na educação especial. Utilizando conhecimento teórico e conceitos pedagógicos, busca-se

trabalhar também com temas transversais. Por fim, espera-se que este trabalho contribua como fonte de pesquisa pedagógica entre alunos do ensino da escola pública, principalmente os da educação especial, e que sirva de base para outros estudos a serem desenvolvidos sobre o tema e a área em questão.

Palavras-chave: Intervenção escolar, Educação especial inclusiva, Leitura e jogos digitais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência** (Estatuto da Pessoa com Deficiência):promulgada em 6 de julho de 2015 / obra coletiva de autoria do Ministério Público do Trabalho, Procuradoria Regional do Trabalho da 17ª Região, PCDLegal. - Vitória :Procuradoria Regional doTrabalho da 17ª Região, 2016.

_____. LEI Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 LEI Nº 9394/96 – **Lei De Diretrizes E Bases Da Educação Nacional** - 1996 CAPITULO V DA EDUCAÇÃO ESPECIAL.

COUTINHO, Elke Alves Farias. **Produção de textos na perspectiva dos multiletramentos: uso de plataformas digitais nas séries iniciais do ensino fundamental.** Universidade Estadual da Paraíba. Pró - Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa Programa de Pós- Graduação em Formação de Professores(PPGFP). - Campina Grande-PB-2023.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. LUCAS, Leandro Mário **Jogos Digitais E Analógicos Durante E Pós Covid-19: Uma Reflexão Sobre Uso Em Diferentes Cenários Escolares.** Org. Fernando Silvio Cavalcante Pimentel Deise Juliana Francisco Adilson Rocha Ferreira. Maceió, 2021. Editora da Universidade Federal de Alagoas (Edufal) como partes do Programa de Publicação de Conteúdos Digitais — Seleção de Propostas para Publicação de E-books relacionados à pandemia da Covid-19, p. 29.

MONTESSORI, Maria. **A Criança.** Tradução de Luiz Horácio da Matta. Rio de Janeiro: Nórdica. 2.e. 1988, p. 23.

SIGEDUC. Sistema Integrado de Gestão da Educação (SIGEDUC). Disponível em: <https://campinagrande-pb.portalsigeduc.com.br/sigeduc/public/mobile/home.jsf> acesso em 21 de Março de 2024.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas.** Magda Soares; Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. Revista Brasileira de Educação /Jan /Fev /Mar /Abr 2004 No 25. Ano, 2003, pág.9.

SOUZA, Diego Barrêto Nóbrega. **Utilização de Jogos Educativos Digitais no Processo Ensino-Aprendizagem.** Diego Barrêto Nóbrega Sousa; Universidade Federal da Paraíba, Centro de Informática da Universidade Federal da Paraíba. Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Computação do Centro de Informática, da Universidade Federal da Paraíba. Ano, 2017, pág.39.