

O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL A PARTIR DOS JOGOS PEDAGÓGICOS

Valdênia De Lima Barros; Hully Manguiera Rodrigues; Orientadora: Diana Sampaio Braga

Universidade Estadual da Paraíba, valdenialima10@hotmail.com

Universidade Estadual da Paraíba, hullyr6@gmail.com

Universidade Estadual da Paraíba, dianasbraga@yahoo.com.br

Resumo: Deficiência Intelectual é caracterizada por limitações na área cognitiva que interferem de maneira substancial na aprendizagem da leitura e escrita, já que os alunos apresentam dificuldades no que refere à apropriação de conceitos mais elaborados, na abstração, na compreensão de ideias e linguagens, capacidade de raciocinar, planejar e resolver problemas. A presente pesquisa tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre o uso de jogos como ferramentas pedagógicas para o processo de alfabetização de crianças com deficiência intelectual. A abordagem utilizada foi a da pesquisa-ação. O lócus da pesquisa ocorreu na sala de recurso multifuncional, no período de atendimento e o alvo foi um aluno com deficiência intelectual. Concluímos que no processo de aquisição da leitura e escrita a criança com Deficiência Intelectual demonstrou percorrer os mesmos caminhos que as outras crianças percorreram, vale salientar que é em um ritmo mais lento que exige muita paciência e a busca incessante por estratégias voltadas para melhor compreensão dos objetivos que se busca alcançar.

Palavras-chave: Alfabetização, Deficiência intelectual, Jogos, Criança.

Introdução

O atendimento educacional especializado busca garantir a inclusão escolar de alunos com deficiência, na medida em que oferece aos profissionais aprendizados de técnicas para a utilização de recursos como jogos pedagógicos voltados para o desenvolvimento da criança fazendo com que ela progrida e avance dentro de suas potencialidades..

A dificuldade de compreensão da função da escrita como representação da linguagem é uma característica comum em quem tem deficiência intelectual. Essa imaturidade do sistema neurológico requer estratégias que servirão para a criança desenvolver a capacidade de relacionar o falado com o escrito.

Com isso, se faz necessário conhecer a realidade do aluno, a partir do seu contexto pessoal e social levando em consideração os seguintes aspectos: a realidade familiar, suas características pessoais, seus interesses, como é o seu processo de aprendizagem, suas necessidades educacionais e principalmente o que ele já sabe e o que está em vias de aprender.

Este artigo traz os dados de uma pesquisa que analisou o desenvolvimento e aprendizagem de crianças com deficiência intelectual através dos jogos pedagógicos utilizados na sala de AEE (Atendimento Educacional Especializado) de uma escola da rede pública no município de Campina Grande.

A escolha desse tema surgiu após uma análise sobre o quanto a leitura é extremamente importante para a vida de qualquer ser humano, principalmente indivíduos com Deficiência Intelectual (DI) pois através da leitura é possível extrair dos alunos sentimentos retraídos, emoções reprimidas, desenvolvendo o senso crítico e intelectual, por meio do estímulo do seu imaginário, permitindo que algumas barreiras e conceitos sejam quebradas.

Um estudo nesta linha se justifica pela grande carência de artigos abordando a temática, como também pela contribuição que pesquisas com este tema possam oferecer, tanto ao estudo das crianças com deficiência intelectual como para os pais que já enfrentaram tantas barreiras para proporcionar a seus filhos possibilidades de incluí-los nas escolas regulares, e por fim, para profissionais que trabalham ou pretendem trabalhar na área de educação.

O presente projeto pretende ainda refletir sobre o papel que os jogos desempenham na vida da criança e sua importância para o desenvolvimento intelectual, psicológico e afetivo já que, pela riqueza de motivações, sugestões e de recursos que oferecem, podem despertar na criança o interesse pela leitura e pela escrita. Portanto buscaremos compreender a importância da sala de recurso no processo de formação dessas crianças, auxiliando-as no processo da leitura e da escrita, a partir dos jogos pedagógicos.

Nesse processo de alfabetização das crianças com DI serão utilizados os jogos pedagógicos que servirão como ferramentas de apoio no processo de desenvolvimento da leitura e da escrita das mesmas. Essa ferramenta tem o poder de fazer com que a criança comece a desenvolver suas habilidades de leitura, escrita e raciocínio sendo levadas a buscar soluções e encontrar conclusões lógicas e convincentes. O uso dos jogos no processo de alfabetização das crianças com Deficiência Intelectual (DI) estimula o exercício da mente, dinamiza o processo de ensino e aprendizagem estimulando-as a aceitar seus medos e vencê-los.

Cabe ressaltar também, que os jogos têm a magia e um encantamento capazes de despertar na criança todo um potencial criativo, pois é capaz de transformar a realidade do aluno quando trabalhada adequadamente além de oportunizar situações, nas quais as crianças possam interagir em seu processo de construção de conhecimentos possibilitando, assim o seu desenvolvimento e aprendizagem.

Por fim, é extremamente importante que essas crianças utilizem essa ferramenta de auxílio em seu processo de alfabetização, tendo em vista que ela contribuirá para que a mesma avance e se desenvolva em seu processo de leitura e de escrita. Sabemos da importância de se saber ler e escrever em nossa vida, pois a maioria de nossas ações envolvem a leitura, seja para pegar um ônibus, buscar um remédio ou comprar comida, assim, como futuros cidadãos estas crianças necessitam de uma educação que os tornem sujeitos autônomos e incluídos em nossa sociedade .

Metodologia

A metodologia utilizada para o desenvolvimento desse trabalho foi a pesquisa qualitativa, buscando uma investigação científica através de uma pesquisa-ação. O lócus da investigação ocorreu na sala de recursos multifuncionais em uma determinada escola na rede municipal de ensino da cidade de Campina Grande-PB. O sujeito participante foi um aluno com Deficiência Intelectual com idade de 10 anos. Utilizaremos um pseudônimo para não expor a identidade da criança. Com isso o chamaremos de Pedro.

A pesquisa-ação é um método de investigação onde o pesquisador tem a oportunidade de intervir dentro da problemática de forma democrática, participativa e crítica. Segundo os autores:

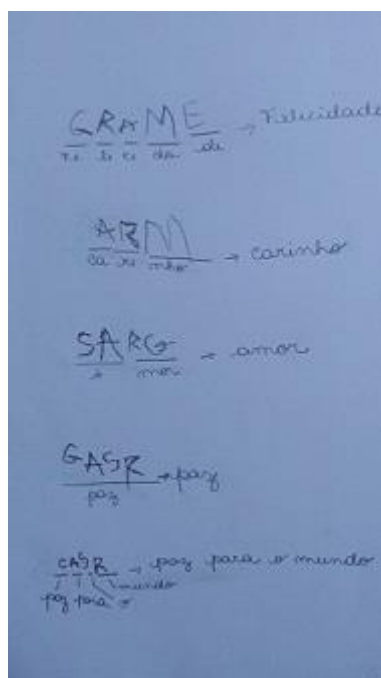
Esse método de pesquisa incorpora as idéias e expectativas de todas as pessoas envolvidas na situação. A ação cooperativa na pesquisa tem efeitos benéficos para trabalhadores, para a melhora dos serviços e das condições da situação. Na educação essa atividade se traduz em mais prática de pesquisa e solução de problemas pelos professores, administradores, alunos, e pessoas da comunidade, enquanto a qualidade do processo ensino-aprendizagem está em processo de ser melhorada. (MOREIRA; CALEFFE, 2006, p. 93).

Inicialmente foi realizado um diagnóstico de escrita a fim de identificar o nível de leitura e escrita em que a criança se encontrava para a partir das informações coletadas ser desenvolvido um plano de ação voltado para suas dificuldades e assim desenvolver seu progresso no que diz respeito ao processo de alfabetização.

De acordo com seu laudo em 2010 o aluno foi diagnosticado como DI (F 71 e F 40 Retardo Mental Moderado e Transtorno Fóbicos Ansiosos). Tendo em vista suas dificuldades e a partir desse diagnóstico ele encontra-se no nível silábico sem valor sonoro. O campo semântico utilizado foi relacionado à sentimentos, assim, utilizamos palavras polissílabas que foi (felicidade), trissílabas (carinho), dissílabas (amor), e monossílabas (paz), o diagnóstico foi feito e o aluno teve a oportunidade de expressar-se.

Pedro utilizou letras aleatórias, no entanto identificou que para escrever se faz necessário estabelecer uma correspondência entre a quantidade de sílabas, contudo não faz relação da sílaba ao som da mesma. Como podemos observar no diagnóstico abaixo:

Figura 1 - Diagnóstico de escrita inicial



Fonte: Acervo da pesquisadora (2016)

Com isso, traçamos um plano de intervenção voltado para o avanço do seu nível através de jogos pedagógicos, pois observamos que essa estratégia seria eficaz tendo em vista que prendia sua atenção e despertava o seu interesse.

Resultados e Discussões

Podemos entender por deficiência Intelectual uma pessoa que apresenta déficits intelectuais envolvendo certas limitações no seu funcionamento mental e desenvolvendo habilidades abaixo da média. “Essas limitações causam diversos problemas no funcionamento

diário, na comunicação, na interação social, em habilidades motoras, cuidados pessoais e na vida acadêmica” (TEIXEIRA, 2013, p. 157).

O processo de inclusão traz propostas formuladas a partir da consciência da diversidade humana, trabalhando nas escolas esses valores e tentando oferecer aos alunos com necessidades educacionais especiais recursos na sala de aula regular para que toda a classe estudantil possa vivenciar essa diversidade com respeito à individualidade de cada um.

“Vale sempre enfatizar que a inclusão de indivíduos com necessidades educacionais especiais na rede regular de ensino não consiste apenas na sua permanência junto aos demais [...] Ao contrário, implica uma reorganização do sistema educacional, o que acarreta a revisão de antigas concepções e paradigmas educacionais na busca de se possibilitar o desenvolvimento cognitivo, cultural e social desses alunos, respeitando suas diferenças e atendendo às suas necessidades. (Glat e Nogueira, 2002, p. 26 apud MANTOAN; PRIETO, 2006, p. 42).”

Essa inclusão direcionada à educação foi conquistada através de políticas públicas em nossa sociedade. Podemos destacar algumas delas como a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) que é um documento marco na história dos direitos humanos pois foi elaborado por representantes de diferentes origens jurídicas e culturais de todas as regiões do mundo. Outra conquista importante a ser mencionada é a Constituição Federal de 1988 tendo em vista que o seu artigo 206, inciso I, estabelece a “igualdade de condições de acesso e permanência na escola”, como um dos princípios para o ensino e, garante como dever do Estado, a oferta do atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino (art. 208). Destaca-se também a Declaração de Salamanca que trata de princípios políticos e práticas educativas especiais:

“ Essa proposição foi incluída de forma implícita na declaração final da Conferência Mundial sobre Necessidades Educativas Especiais, realizada em Salamanca (Espanha) de 7 a 10 de junho de 1994 UNESCO e Ministério da Educação e Ciência, 1994. Dela participaram representantes de 88 países e 25 organizações internacionais relacionadas à educação. (COLL; MARCHESI; PALACIOS, 2004, p. 26).”

Diante dessas conquistas nossa sociedade passou a buscar alternativas, soluções e ferramentas para a inclusão e aprendizagem de alunos não apenas com Deficiência Intelectual, mas também com outras limitações .

Com isso, a presente pesquisa tem o objetivo de evidenciar alguns dos métodos assertivos como o utilização de jogos de modo a tornar-se uma ferramenta de aprendizagem e alfabetização para o aluno. Outra grande evolução desse processo se dá através da atuação do Atendimento Educacional Especializado, serviço desenvolvido na rede regular de ensino que tem o objetivo de organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade, com o intuito de eliminar as barreiras para que essas crianças tenham uma participação plena nas atividades escolares, sempre levando em consideração suas necessidades específicas e buscando uma melhor maneira de extrair as potencialidades de cada criança.

O processo de Alfabetização da criança com Deficiência intelectual não é diferente de uma criança que não possui deficiência, eles passam pelo mesmo processo de desenvolvimento cognitivo, porém de forma mais lenta. É um trabalho que requer muita paciência e dedicação já que o nível do QI deles é menos elevado, tendo em vista que cada um desenvolve-se dentro da sua potencialidade. Isso significa que a criança com DI pode despertar pela leitura muito mais tarde do que as crianças da sua idade, o que vai definir esse processo é o estímulo e acompanhamento direto do professor, das pessoas, dos colegas e por fim, o acreditar da família que faz toda a diferença.

“Os processos de aprendizagem da leitura e da escrita por alunos com deficiência mental são semelhantes aos daqueles considerados normais sob muitos aspectos. Esses aspectos dizem respeito ao letramento, à dimensão desejante, às expectativas do entorno, ao ensino e às interações escolares.(SEESP/ SEED/ MEC, AEE Deficiência Mental, 2007, pag: 47).”

O professor tem um papel primordial no Atendimento Educacional especializado (AEE), um deles é desenvolver estímulos que venham trabalhar o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social, sabemos que essas crianças sofrem com o desacreditar tanto da família quanto da sociedade que muitas vezes se utiliza de atitudes discriminatórias. As autoras ao retratar crianças com Necessidades Educacionais Especiais (NEE) afirmam que:

“ O perfil das crianças com (NEE) se assemelha bastante. Caracteriza-se pela baixa autoestima advinda das condições de vida e /ou da própria deficiência, pela negação de si mesmas, demonstrando uma submissão que mais parece indicar uma autoimagem de fragilidade e impossibilidade. Como parte de uma sociedade excludente, o imaginário das famílias dessas crianças está permeado pela baixa expectativa quanto ao seu desenvolvimento. Assim há um desfavorecimento dessas crianças em diferentes aspectos, entre eles na relação com suas famílias [...]” (DAVID; DOMINICK, 2010, p.162).



Diante deste contexto e da experiência vivenciada , podemos definir a utilização de jogos no processo de alfabetização como uma ferramenta utilizada a fim de trazer bem-estar, distração e recreação para a mente e para o corpo. Existe uma infinidade de jogos que servem tanto para exercitar o corpo físico, a mente ou os dois ao mesmo tempo. Piaget foi um dos grandes estudiosos nessa linha de pesquisa, abordando a relação entre o jogo e o desenvolvimento intelectual. Para piaget o jogo é:

‘’ A expressão de uma das fases dessa diferenciação progressiva: é o produto da assimilação, dissociando-se da acomodação antes de se reintegrar nas formas de equilíbrio permanente que dele farão seu complemento, no nível do pensamento operatório ou racional [...]. O jogo constitui o pólo extremo da assimilação do real ao eu.’’ (1971: 217 apud FRIEDMANN, 2012, p.28).

Piaget analisa o jogo tendo em vista como uma contribuição para o desenvolvimento do cognitivo da criança desenvolvendo a representação e a incorporação do mundo a sua volta.

As atividades lúdicas fornecem a possibilidade da criança transitar pelo mundo imaginário e ao mesmo tempo ser regidos por regras que está restrito ao funcionamento de ações culturais, ou seja, das atividades dos adulto levando-as a realizar atividades que ela é capaz de fazer como criança no momento da brincadeira. Segundo Friedmann (2012, p. 40) a visão de Vygotsky afirma que “não existe atividade lúdica sem regras. A situação imaginária de qualquer forma de brincadeira já contém regras de comportamento, mesmo quando o jogo não tem regras formais estabelecidas *a priori*”.

Vygotsky defende a importância da mediação de outras pessoas auxiliando na resolução de problemas para o desenvolvimento da criança, por isso que a intervenção pedagógica é essencial, já que estimula a autonomia e a aquisição de habilidades mais sofisticadas.

Os jogos pedagógicos são uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem das crianças com deficiência intelectual, já que é capaz de despertar o interesse em descobrir algo diferente. A autora mostra que:

‘’ O desenvolvimento social é vital em qualquer programa escolar, porque as interações sociais são indispensáveis para o desenvolvimento moral e cognitivo. Por meio dos jogos de regras, as crianças desenvolvem aspectos sociais morais, cognitivos, políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural que motiva as crianças a cooperar para elaborar as regras.’’(FRIEDMANN, 2012, p.39)



Essa ferramenta nos dá a possibilidade de nos apropriarmos do pensamento da criança e encontrar caminhos para melhor media-los e fazer com que eles consigam formar seus próprios conceitos, estabelecer lógicas e selecionar suas próprias ideias. Influenciando também na imaginação, interpretação e criatividade, desenvolve as habilidades e autoconfiança. De acordo com a autora:

“ Formar cidadãos sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não está, deveria ser o principal objetivo da educação. Para ajudar os indivíduos a atingir níveis mais elevados do desenvolvimento afetivo, físico, social, moral e cognitivo, deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente.”(FRIEDMANN, 2012, p. 44)

Com isso, destacamos abaixo alguns jogos mediadores utilizados como ferramentas de alfabetização para aluno em análise:

Alfabeto móvel - Figura 2 (a) - já que o mesmo possui um conhecimento limitado das letras que compõem o alfabeto e sua forma gráfica, e também oportuniza ao aluno a conquista da escrita do próprio nome, levando-o a reflexão da escrita a partir de uma referência, dar a oportunidade de trabalhar a letra inicial, final e o conjunto de letras ou seja suas quantidades, variedades, posição e ordem.

Um dos principais objetivos é que o aluno se identifique como um ser social que possui uma identidade e a partir daí utilizar os jogos pedagógicos para alfabetizá-lo. Com isso utilizamos o alfabeto móvel para que ela tenha contato com esse grupo de letras que compõem o seu nome e que representa a percepção de si como um ser social e a busca do reconhecimento do eu, da filiação, a busca das suas origens.

Jogo-Batalha das palavras - Figura 2 (b) -Identificar a sílaba como unidade fonológica; Segmentar palavras em sílabas; Comparar palavras quanto ao tamanho, por meio de contagem do número de sílabas.

Jogo-Trinca mágica - Figura 2 (c) -Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras, Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas; Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.



Figura 2 - Imagens coletada na escola onde ocorreu a pesquisa na sala do AEE



Fonte: Acervo da pesquisadora (2016)

Jogo-Bingo das letras – Figura 3 (a) - Compreender que para aprender é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados das palavras. Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores.

Jogo mais uma – Figura 3 (b) - Esse jogo leva a criança a compreender que as sílabas são formadas por unidades menores e que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos); compreender que as sílabas variam quanto ao número de letras; compreender que, se acrescentarmos uma letra em uma palavra, esta é transformada em outra palavra; conhecer as letras do alfabeto e seus nomes.

Figura 3 - Imagens coletadas na escola onde ocorreu a pesquisa na sala do AEE



(a)



(b)

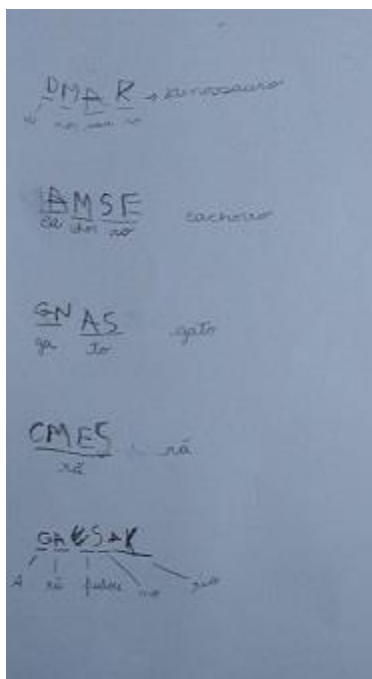
Fonte: Acervo da pesquisadora (2016)

Após a nossa intervenção a partir da utilização dos jogos acima mencionados percebemos que Pedro teve um avanço e encontra-se na transição do nível silábico sem valor sonoro para o nível silábico com valor sonoro.

No segundo diagnóstico que fizemos podemos tirar essa conclusão quando utilizamos o grupo semântico dos animais ao pedir que ele escrevesse a palavra dinossauro .O aluno manifestou : D-di, M-nos, A-sal e R-ro e escreveu uma letra para cada sílaba, identificando o som. Ao pedir que ele escrevesse cachorro ele usou A-ca, M-chor e SE-ro, sentindo-se confiante ao escrever o A representando CA, porém ao escrever M para CHOR e SE para RO não sentiu-se confiante. Quando pedimos para o mesmo escrever gato ele escreveu GN sabendo que o g era de ga, e fez referência ao som. Em seguida, escreveu AS- to e não fez referência ao som procurando essa estratégia para justificar a correspondência. Para terminar, ao escrever rã Pedro utilizou as letras CMES e leu rã, por fim pedi que ele escrevesse a frase: A rã pulou no rio ela escreveu G-A-E-S-AR em nenhum momento percebemos que o mesmo tenha feito relação entre fonema e grafema nessa frase.

Por fim, percebemos que Pedro consegue identificar que a palavra que ele está falando é a que pode ser escrita, pois o mesmo identifica que as palavras possuem pausas fazendo referência entre alguns grafemas e fonemas ora utilizando letras aleatórias para representá-las ora se preocupando com a letra que identifica o som da palavra. Portanto entende-se que Pedro se encontra no nível silábico quantitativo em transição para o nível silábico com valor sonoro qualitativo como mostra o diagnóstico abaixo:

Figura 4 - Diagnóstico de escrita final



Fonte: Acervo da pesquisadora (2016)

Conclusão

Este relato de experiência teve como objetivo analisar e observar o processo de alfabetização de uma criança com Deficiência Intelectual através da utilização de jogos pedagógicos, considerando a importância desta ferramenta no desenvolvimento pessoal e intelectual da criança.

Por fim, através de uma explanação acerca da inclusão social no âmbito educacional e das conquistas atreladas a este cenário, a referente pesquisa foca analisar o progresso da criança em análise através dos jogos apresentados e por meio do atendimento educacional

especializado, ressaltando o importante papel do professor e de toda a comunidade escolar no desenvolvimento do aluno.

Referências

COLL, César; MARCHESI, Álvaro; PALACIOS, Jesus. **Desenvolvimento Psicológico e Educação**. 2ed. Porto Alegre: Artmed. 2004.

DAVID, L.N.B; DOMINICK. **Ciclos Escolares e formação de professores**. Rio de Janeiro: Waked, 2010

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**. 1ed. São Paulo: Moderna, 2012.

MANTOAN, M. T. E; PRIETO, R.G. **Inclusão Escolar**. São Paulo: Summus 2006.

MOREIRA, H; CALEFFE, L.G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. 2ed: Lamparina. 2008.

SEESP/ SEED/ MEC, **Formação Continuada a Distância de Professores para o Atendimento Educacional Especializado: Deficiência Mental**, Brasília, 2007.

TEIXEIRA, Gustavo. **Manual dos Transtornos Escolares: Entendendo os Problemas de Crianças e Adolescente na Escola**. 4ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2013.

http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/ae_dm.pdf

<http://jogosdidatico.blogspot.com.br/2015/05/caca-rimas.html> acesso em 12/10/2017