

DESAFIOS DA INCLUSÃO DE ALUNOS DISLEXICOS COM ENSINO REMOTO: CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE E GAMIFICAÇÃO NO AUXÍLIO DE EDUCADORES E EDUCANDOS.

Valdir Ferreira de Lucena Filho ¹
Sidycleide Gomes de Souza Lucena ²
Marcia Cristina Buarque Araújo ³
Vitor Manoel Souza Soares ⁴
Rodrigo da Silva Almeida ⁵

RESUMO

Este artigo tem por finalidade abordar uma reflexão sobre os desafios das crianças que apresentam Dislexia e não estão conseguindo evoluir através das aulas remotas em decorrência do atual cenário que estamos vivenciando com a pandemia do Covid-19, como também as dificuldades enfrentadas pelo educador para conseguir transmitir de forma adequada os conteúdos e desenvolver uma metodologia que continue contribuindo com seus aprendentes na melhoria de suas habilidades e competências. Junto a essa problemática trataremos sobre a união entre ludicidade e gamificação como aliados tanto do educador quanto do educando, nas questões das aulas remotas e para finalizar falaremos dos obstáculos enfrentados pelos alunos e suas famílias que não têm condições financeiras para aquisição dos meios tecnológicos e assim continuar seus estudos. Neste sentido buscamos conhecimento metodológico na revisão de literatura sistêmica criativa sobre o prisma de Welker (2016) e Montouri (2016). Para aprofundamento do tema também utilizaremos como base para estudo e escrita autores como, Taille (2019), Nico (2020), Kishimoto (2017), Acampora (2019), Oliveira (2019) Olivier (2019), Rau, (2013), Meira (2020), entre outros.

Palavras-chave: Dislexia, Ludicidade, Gamificação, Educador, Educando.

¹ Graduado em Administração, pela Universidade Estácio de Sá Alagoas. Especialista em Telecomunicações e Redes de Computadores: Tecnologias Convergentes, pela Universidade Estácio de Sá - AL. Especialista em Gestão Pública, pela Escola Superior do Ministério Público da União (ESMPU-DF). Tutor de Ensino à Distância - EAD-MPT. valdir.lucena@outlook.com;

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Estácio de Sá - AL. Especializando em Psicopedagogia Clínica e Institucional pelo Centro Universitário Tiradentes (UNIT-AL); Especializando em Neuroeducação pela Universidade Estácio de Sá - (UNESA-AL). sidycleide@hotmail.com;

³ Graduada em Psicologia - Centro Universitário CESMAC. Pós -graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional - UNIT. Pós-graduada em Gênero e Diversidade na Escola - UFAL. Pós graduada em Gestão Estratégica de Recursos Humanos; mcbaraujo2000@gmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Psicologia da Faculdade Irecê- FAI, vitor_manoel123@hotmail.com;

⁵ Mestre pelo curso de Psicologia pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL. Integrante do grupo de pesquisa Processos Educacionais e Desenvolvimento Humano (CNPq). Especializando em Psicanálise pela SANAR SAÚDE e especializando em Psicopedagogia Clínica e Institucional pelo Centro Universitário Tiradentes - UNIT, rodrigoalmeidapsi@gmail.com;

INTRODUÇÃO

As crianças “não são escravas do tempo, são livres, tem reuniões com as borboletas e debates com as árvores. [...] Tudo que ele precisa é de uma chance ou se perderá... Quem compartilharia sua dor? Importa-se? Isso é essencial. Tem poder de curar feridas [...] “seu potencial é infinito como o céu”. (Filme como Estrela na Terra: toda criança é especial).

Para iniciarmos nossas elucubrações sobre o tema trazemos uma reflexão sobre o filme intitulado “Como Estrelas na Terra: toda criança é especial”, esse filme nos instiga a pensarmos sobre o papel do professor e sua contribuição na formação do indivíduo. Como também traz questões relacionadas ao meio escolar desde a gestão até a prática pedagógica do educador, ampliando o olhar para o contexto familiar e social. O mesmo conta a história de uma criança que apresenta dislexia e não tem o apoio necessário, nem da escola, nem da família, tão pouco da comunidade em que está inserido.

Consta no filme que Ishaan⁶ está com nove anos e já repetiu o terceiro período no sistema educacional indiano uma vez e corre o risco de acontecer o mesmo novamente. Infelizmente a forma como os professores que passaram por sua vida lecionavam, não identificaram que esse aluno tinha um distúrbio e continuaram ensinando da forma tradicional, muitas vezes eram “cruéis”, utilizavam de violência física para castigá-lo por ele não conseguir realizar as atividades educacionais da forma “correta” e não seguia um “padrão” imposto pela escola.

Esse cenário começa a mudar quando um professor substituto de artes identifica que tem algo peculiar com aquele menino. E através do seu olhar atencioso, curioso e porque não disser amoroso ele descobre que Ishaan é dislético e por essa razão não conseguia aprender da forma tradicional, a partir desse momento a vida educacional desse educando começa a ser transformada, o educador começa a trabalhar com uma metodologia totalmente diferente do que o garoto já tinha vivenciado, através desse novo método, o processo educacional da criança começa a ganhar um novo caminho. O que despertou a curiosidade do professor em relação a esse aluno, é a identificação com sua história, esse educador também sofria do mesmo distúrbio e depois de muito sofrimento encontrou seu lugar no mundo. A arte foi o caminho encontrado por ele, além de lecionar na escola regular, o professor trabalhava em um centro para crianças com deficiência, estes não eram aceitos pela sociedade por serem “diferentes”.

Trazendo essa situação para os dias atuais é inegável que escola, família e sociedade são elementos fundamentais no desenvolvimento das crianças que são diagnosticadas com dislexia

⁶ Ishaan Awasthi – Nome do personagem no filme.

ou qualquer outro tipo de transtorno. Neste cenário podemos dizer que o educador é a “luz” ou a “escuridão”, essa diferença depende exclusivamente do seu olhar empático pelo seu aprendiz (grifo nosso).

Entretanto, não devemos omitir as questões ambientais do contexto escolar, e nesse período que estamos enfrentando de pandemia, fica ainda mais complexo o ato de ensinar. Compreendemos o quanto esses aprendizes estão sendo prejudicados por não poderem frequentar a escola e participar das aulas de forma presencial. Segundo Oliveira, 2019 (apud Vigotiki, p. 49) “a aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento desde o nascimento da criança. A aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que só podem ocorrer quando o indivíduo interage com outras pessoas”. No entanto em nosso atual cenário, a única alternativa encontrada para manter o elo entre os alunos e a escola, foi a inserção do ensino remoto por parte das instituições educacionais.

Diante disso devemos levar em consideração também a realidade do educador que não está em uma situação fácil, nem confortável, os professores precisaram sair da “sala de aula” presencial sem nenhum tipo de suporte e aviso antecipado e literalmente tiveram que “se virar”, a sala de aula passou a ser sua própria casa e tiveram que reaprender a aprender juntos.

Em tempos de incertezas algumas certezas em relação a aprendizagem permanecem ainda muito significativas, como a utilização da Ludicidade para estimular e motivar os alunos entre eles os disléxicos a continuarem confiantes em seu desempenho educacional.

Novas ferramentas e metodologias vão surgindo para auxiliar ainda mais esse novo olhar de ensino-aprendizagem, como é o caso da Gamificação que se junta a Ludicidade de forma muito necessária para contribuir no desenvolvimento dos educandos que apresentam dificuldades. De acordo com Kishimoto, 2017 (apud Huberman, 1973, p. 18) “a mudança é a ruptura do hábito e da rotina, a obrigação de pensar de forma nova em coisas familiares e de tornar a pôr em causa antigos postulados”. Dessa forma, considerando os elementos presentes na mecânica dos games ALVES, Lynn Rosalina et al. (apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012; McGONIGAL, 2011) complementa: “são elaboradas circunstâncias que movimentam e engajam os indivíduos para efetivação de determinadas ações”.

É fundamental que o educador e a escola como um todo, estejam abertas as novas formas de ensinar para ampliar o conhecimento dos seus alunos, incluindo os que precisam de uma atenção maior por apresentar um distúrbio como é o caso dos disléxicos e recorrer a ferramentas que possibilitem novas formas de assimilação da aprendizagem, fornecendo aos seus aprendizes caminhos facilitadores para um aprendizado significativo.

Descreveremos aqui uma conjuntura sobre os pilares que conduzem esse artigo com o objetivo de refletir sobre os desafios das crianças que apresentam Dislexia e não estão conseguindo se desenvolver através das aulas remotas, é importante ressaltar que existem vários tipos de transtornos, entretanto neste ensaio iremos abordar exclusivamente a dislexia, além disso falaremos sobre as dificuldades enfrentadas pelo educador para conseguir transmitir de forma adequada os conteúdos programados diante do atual cenário que enfrentamos. Junto a essa problemática abordaremos a junção da Ludicidade e Gamificação como aliados tanto do educador quanto do educando, nas questões da inclusão com as aulas remotas, assim como descreveremos o que é dislexia, ludicidade e gamificação. Nas próximas sessões veremos o que é revisão de literatura sistêmica e dialógica como procedimento metodológico e por fim, as questões sociais e os obstáculos encontrados pelos alunos e suas famílias em relação os meios tecnológicos, pois são em sua grande maioria inalcançáveis financeiramente, para a continuidade de seus estudos diante dessa nova realidade.

METODOLOGIA

Este trabalho está baseado em uma revisão de literatura sistêmica, Montuori (2016) e Sharon Walker (2016) dialogam muito bem quanto a visão da proposta da revisão de literatura enquanto metodologia de pesquisa a ser adotada. Toda pesquisa visa responder algo que traz inquietação ao pesquisador. Nessa perspectiva partimos de uma seleção com os seguintes descritores: dislexia, gamificação, ludicidade, aulas remotas, aprendizagem, educadores, educandos e família. Em análise ao tema percebemos que esses descritores fomentam a pesquisa.

Dessa forma continuamos o trabalho com a escolha de aspectos de maior relevância sobre o tema, o que incluiu, artigos científicos, textos, monografias, e também alguns livros impressos como: Como lidar com a dislexia, de Maria Ângela Nogueira e Aurea M. Stavale (2020); Psicopedagogia Clínica: O despertar das potencialidades, de Bianca Acampora (2019); Avaliação Intervenção Diagnóstico Dislexia, de Daliane Oliveira (2019); Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação, de Kishimoto (2017), Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem, de Luciano Meira e Paulo Blikstein .

Os estudos de Montuori (2016) nos fazem perceber que a revisão de literatura por vezes é encarada como uma forma de reproduzir as pesquisas já existentes. Mas ao longo dos estudos tem se percebido que através da revisão de literatura pode-se fazer parte de uma comunidade, construir elos, buscar pontos em comum, o que une um pesquisador ao outro. Assim como

também a partir do momento que se discorda de um ponto de vista a pessoa é motivada a responder suas indagações. Por esse motivo também foram utilizadas plataformas eletrônicas como fonte de dados, como, Sciele, Google Education.

Nesse sentido, pensamos na revisão de literatura proposta por Sharon Walker (2015), a metodologia sistêmica e dialógica, a autora traz a análise de literatura como um processo de privilégio, assim como também um processo criativo, onde precisa haver conexão e conversação entre os autores. Pois como nos afirma Montuori (2016) a revisão deve conversar com os textos do passado e com os textos que se interessam por ela no presente.

Assim, tendo por base esse sentido o artigo foi construído de modo a levar o leitor a refletir sobre os questionamentos em volta da temática pelas literaturas encontradas. E qual a sua relevância nos estudos acerca da dislexia. Uma vez que se percebe haver uma crescente de alunos disléxicos e que não há uma preparação efetiva sobre como docentes, famílias e o próprio educando pode estar potencializando seu processo de aprendizagem diante deste cenário atual. Portanto, é preciso repensar práticas, de maneira que sejam feitas adaptações e adequações que atendam às reais necessidades do aprendiz.

CONCEITUANDO DISLEXIA, LUDICIDADE E GAMIFICAÇÃO

Para continuarmos nossas reflexões é fundamental conhecermos os termos apresentados neste artigo como forma de ampliação do conhecimento.

Dislexia

A dislexia é um dos distúrbios de aprendizagem que mais instigam a atenção dos estudiosos da área e um dos mais pesquisado. Vejamos o que nos diz (Olivier 2019, p. 14) sobre o que é dislexia, suas características e sintomas:

Dislexia é uma dificuldade de aprendizagem de origem neurológica. É caracterizada pela dificuldade com a fluência correta na leitura e por dificuldade na habilidade de decodificação e soletração. Essas dificuldades resultam tipicamente do déficit no componente fonológico da linguagem que é inesperado em relação a outras habilidades cognitivas consideradas na faixa etária. Sintomas: nas crianças pequenas (antes do início da fase escolar) é um tanto difícil diagnosticar a dislexia, pois há outros distúrbios que apresentam sintomas parecidos. Portanto a idade que mais facilita o diagnóstico da Dislexia (e de outros distúrbios de aprendizagem) é a idade escolar. É durante a alfabetização que se pode detectar com mais certeza a dislexia, cuja principal característica está na ausência ou grande dificuldade em aprender a ler e/ou escrever.

Acampora em seus estudos sobre a Dislexia complementa:

A Dislexia abrange principalmente a leitura e a interpretação e enunciados e os textos. Dislexia é uma específica dificuldade de aprendizado da linguagem: em Leitura, Soletração, Escrita, e, Linguagem Expressiva ou Receptiva, em Razão e Cálculos Matemáticos, como na Linguagem Corporal e Social. [...] é uma condição hereditária com alterações genéticas neurobiológicas. Principais sinais são: dificuldade de escrever, inversão de letras, leitura lenta em que pronuncia uma sílaba por vez, troca de fonemas semelhantes (b/p) ou visualmente parecidos (q/p). (2019, p. 41).

Diante dos conceitos apresentados podemos observar algumas evidências muito significativas, que seriam, alterações neurológicas e a dificuldade no aprendizado da linguagem que podem aparecer em díspares graus, essas características segundo a mesma autora são demonstradas em cerca de 80% dos disléxicos. Sabemos que a dislexia é incurável, entretanto é necessário que seja tratada de forma contínua e que o processo de ensino-aprendizagem se adapte para receber os indivíduos que apresentam essa dificuldade.

É importante deixar claro que a dislexia não é uma doença e sim um distúrbio de aprendizagem que apresenta uma série de características próprias. A dislexia independe de causas intelectuais, emocionais e culturais. É hereditária e a maior incidência é em meninos na proporção de três para um (Orton, 1925 como em Ianhez & Nico, 2002, p. 21). A visão dos autores nos faz entender que os meninos sofrem mais com os “rótulos” do que as meninas, isso não significa dizer que elas não se sentem desconfortáveis quando descobrem que tem esse distúrbio, são vistas como incapazes de aprender da mesma forma que os meninos, infelizmente os “rótulos” são para todos.

Ludicidade

Segundo o dicionário online de português Ludicidade significa: característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas; ludismo etc.

Vejamos o que nos diz Rau 2013 (apud Friedmann, 1996, p. 14):

A ludicidade possibilita a reflexão quando se pensa no sujeito autônomo e reflexivo no que diz respeito as relações sociais em que estiver inserido e na sua função educativa, capaz de estabelecer relações significativas com o meio, utilizando a cognição e a criatividade na solução de problemas e tornando-se o que Friedmann (1996) descreve como um adulto saudável.

Infelizmente, ainda hoje, apesar dos estudos relacionado ao lúdico como condutor da aprendizagem ter avançado, muitos ainda entendem que essa forma de ensinar não leva o

educando ao seu desenvolvimento global. O lúdico quando usado pelo educador em sala de aula vira um elo para cumprimento dos objetivos que foram traçados no planejamento escolar e o educando ao perpetrar, não se restringe à sua ação livre, principiada e conservada pelo deleite de jogar, mas participa dinamicamente do processo de construção do conhecimento. A ludicidade pode ser envolvida em várias disciplinas, é um recurso muito utilizado para trabalhar com indivíduos que apresentam alguma dificuldade ou distúrbio de aprendizagem. O lúdico desperta a vontade de aprender “brincando”, não só para aqueles que precisam de um olhar mais atento por parte do educador, mas por todos que fazem parte da sala de aula regular.

O lúdico nos remete a um gosto de infância e aflora em nós sentimentos de felicidade, transforma nossos medos e inseguranças em algo alcançável e prazeroso. Quando o professor apresenta um jogo ou uma brincadeira para seus alunos, ele desperta áreas no cérebro da criança que ativa a sensação de prazer. A utilização dos recursos lúdicos ajuda na transferência do conteúdo para o mundo do aprendiz e assim acontece seu desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social.

Gamificação

É um termo que foi citado primeiramente pelo o pesquisador britânico Nick Pellig (MEDINA, 2013). Gamificação consiste em utilizar a mecânica dos jogos em atividades que não estão dentro do contexto dos jogos, Fadel 2014 (apud SALEN, ZIMMERMAN, 2012, McGONIGAL. 2011). Por um outro ponto de vista, a Gamificação é a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games. Esses tipos de modelos levam em consideração a motivação, o sentimento e a participação das pessoas que estão envolvidas no processo (Human focused designer) (CHAU, 2014). Podemos observar que a gamificação assim como a ludicidade tem o objetivo de trazer ao indivíduo uma sensação de prazer quando eles estão em contato com esses recursos e assim conseguem realizar as tarefas com mais atenção e menos tensão (grifo nosso).

Quando voltamos nosso olhar para os educandos que tem dislexia e conseguem ter acesso a esses recursos educacionais, mesmo que de forma remota suas habilidades e potencialidades são ativadas levando-os a aprendizagem e ajudando na interação com o outro de forma imediata. Nos processos colaborativos os pares são coautores e construtores de inúmeros processos de criação, atuação e significação (ALVES; JAPIASSU; HETKWOSKI, 2006), favorecendo a consolidação de uma inteligência coletiva, que se caracteriza “por ser

globalmente, distribuída, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real que conduz a uma mobilização efetiva das competências” (LEVY, 1994).

Os autores deixam claro que esse recuso tem um poder de inclusão, pois quando trabalhado de forma correta com objetivos bem elaborados a sala de aula mesmo de forma remota reforça os laços da coletividade e leva o educando independente de ter um distúrbio ou não a avigorar o respeito pelo o outro, quando precisa esperar sua vez para jogar por exemplo, ou a aceitação de não ter conseguido alcançar o objetivo, trabalhando as perdas e vitórias, aprendendo a lidar com a frustração, sabendo a importância de vivenciar esses momentos de forma assertiva e construtiva.

DESAFIOS DA INCLUSÃO DE ALUNOS DISLEXICOS AO ENSINO REMOTO.

Sabemos que os desafios sempre estiveram presentes no meio escolar, principalmente para aqueles que vivenciam a sala de aula diariamente. Pois bem, os educadores são instigados todos os dias a se tornarem um diferencial na vida de seus educandos e de suas famílias. Em decorrência dos últimos acontecimentos no tocante a pandemia que nos forçou a vivenciarmos tempos muito sombrios, a educação escolar não ficou isenta disso, muito pelo contrário, os desafios se tornaram mais intensos e para alguns muito dolorosos, por ter que lidar com perdas familiares e mesmo assim continuar sua jornada educacional, onde foi necessário se reinventar e aprender novos saberes em especial os tecnológicos e ao mesmo tempo lidar com o fantasma do desemprego que ora assola nosso país.

Em meio a esse turbilhão de acontecimentos e emoções avassaladoras, estão os educandos e as famílias, passando por inúmeras dificuldades emocionais e financeiras que apresentam obstáculos muitas vezes intransponíveis a despeito dos esforços de alguns educadores e colaboradores. Esses obstáculos levaram muitos alunos a se afastarem da escola, as famílias em boa parte não tiveram o apoio financeiro/técnico da gestão pública, para inserir seu filho (a) nas aulas remotas. E assim iniciou-se outro grande desafio na vida de todos, sobreviver a um vírus letal e para os educadores além desse dilema, ter que retomar o ensino ora via remota ora via sistema híbrido, muitos sem nenhum conhecimento técnico em lidar com os desafios das novas tecnologias, pensando também em como acolher aqueles que apresentam algum distúrbio ou dificuldade de aprendizagem, entre esses os alunos disléxicos.

Diante disso, entendemos a importância do ensino seja ele presencial ou remoto para nossa vivência evolutiva e trazendo isso para o mundo dos disléxicos fica evidente a importância da metodologia a ser aplicada para que consigam continuar sua evolução diária principalmente em relação a leitura e escrita que é indispensável na vida de todos nós, é algo que nos liga coletivamente e individualmente. Segundo Diáz (apud GUZZO, RAPPAPORT, 1985, p. 72, 73):

O aprendizado da leitura e escrita constitui-se numa importante etapa do desenvolvimento integral do homem, sendo mesmo considerado como uma das tarefas de desenvolvimento psicossocial onde seu papel comunicativo, implícito na linguagem da qual forma parte indissolúvel a leitura e a escrita, permite que segundo Freire (1973) e outros, [...] o homem pode exercer de forma plena, liberta e consciente seus papéis sociais e políticos [...].

Quando uma criança chega em sala de aula com essa disfunção, a metodologia aplicada a esse aluno tem que ser diferenciada para que ele se sinta parte integrante de um todo e consiga realizar suas atividades de forma tranquila e prazerosa e a pergunta que nos inquieta no momento com a questão da pandemia é: “como continuar trazendo esse aluno para a sala de aula de forma remota e fazer com que ele se sinta confortável em continuar aprendendo?”

Pergunta difícil de responder, porém, não podemos deixar que essa inquietação nos paralise, assim como na sala de aula presencial o educador deve mostrar ao seu aluno disléxico outras abordagens e ferramentas que devem ser exploradas, trabalhar com jogos educativos e brinquedos sempre foi um recurso que facilita a aprendizagem, com essa nova demanda das aulas remotas os games vieram para agregar e tornam as aulas mais dinâmicas e atrativas. Conforme aponta MEIRA, BLIKSTEIN 2020 (apud Kafai, 2016, p. 30):

“Os jogos institucionais foram criados com intuito de que os alunos aprendessem determinados conceitos, de modo a facilitar a aprendizagem, tornando-a mais divertida, de forma a integrar a ideia do jogo com o conteúdo a ser aprendido, apenas incorporando “lições” nos jogos. Entende-se, portanto, que a intencionalidade pedagógica do professor é que definirá a proposta de utilização dos games no ato pedagógico”.

Observa-se que os jogos provocam o interesse dos alunos. Entretanto, o simples potencial chamativo não abona seu uso na educação. Como afirma MEIRE, BLIKSTEIN 2020 (apud Alves, 2008, p. 29):

Há necessidade de integração com o currículo escolar, ou seja, uma intencionalidade pedagógica que interaja com a mídia, construindo novos sentidos para as narrativas. Com e intencionalidade pedagógica, os games, quando bem selecionados, podem desenvolver atividades cognitivas verdadeiramente significativas.

No dia a dia é bem complicado ajudar esses aprendentes a se sentirem motivados, as estratégias para que isso aconteça são inúmeras e o professor deve estar sempre disposto a moldar sua forma de ensinar. A gamificação pode e deve ser introduzida pelos educadores no cotidiano da sala aula regular, pois é uma ferramenta que ajuda, fortalece, e inova o aprendizado, usando o lúdico e os métodos de jogos sem necessariamente estar dentro do universo dos games, porém com objetivos bem definidos e ganhos similares. O aluno ao ser estimulado com desafios, desenvolve aos poucos o gosto pela leitura e com estímulos ao uso da imaginação, vai liberando e aperfeiçoando o processo criativo, raciocínio lógico e passa a ter compreensão do seu espaço, torna-se mais completo emocionalmente sabendo seus limites e tolerância a frustrações, assim, além de assimilar o conteúdo ainda cria mecanismos de desenvolvimento intelectual e cognitivo.

Entretanto, o ensino apresenta grandes desafios quer sejam no método tradicional ou inovativo, assim sendo, não existe jeito certo ou errado, existe o melhor objetivo alcançado. Dentre inúmeras razões o educador deve lançar mão de todos os seus recursos para assim atingir os objetivos planejados, mas não podemos deixar tudo por conta dos educadores, a família deve estar junta, isso nunca foi tão necessário quanto agora, sem essa integração fica ainda mais difícil conseguir esses objetivos e a evolução do aprendente.

Para colaborar com a compreensão da gamificação e o seu alcance, apresentamos uma plataforma que vem ajudando muitos educadores e instituições no tocante a sua missão que é o desenvolvimento de capital intelectual para uma sociedade cada vez mais havida por conhecimento. Na Semana da Dislexia, organizada pela Associação Brasileira de Dislexia e pelo Instituto ABCD, que acontece anualmente entre os dias 7 e 13 de outubro, a plataforma PORVIR separou uma lista de aplicativos que podem ser utilizados para trabalhar a alfabetização, a organização sem fins lucrativos reúne ferramentas gratuitas que podem ser aliadas as disciplinas, além de tornar o conteúdo mais dinâmico e lúdico, eles também funcionam como ferramentas importantes para promover o desenvolvimento de crianças com distúrbios de aprendizagem.

A ludicidade ganhou novos ares e novas formas de existir no mundo educacional dentro do processo de ensino aprendizagem. Em tempos que a educação precisou se reinventar, as aulas gravadas e em tempo real ganharam recursos não tão novos dentro do contexto escolar, mas que obtiveram novo sentido na prática docente, como lousa digital, jogos eletrônicos, as brincadeiras antes presentes no pátio da escola ou dentro da sala de aula presencial, através de plataformas como o Google Classroom, ganharam um novo espaço, o lar de cada família.

Ensinar nunca foi tão desafiador, uma tela em meio ao cotidiano familiar, onde o ambiente doméstico possui diversas distrações que contribuem para uma maior dispersão do aluno, o que torna o jeito de ensinar um desafio ainda maior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa supracitada fica evidente que a situação na qual estamos enfrentando, em relação ao sistema educacional de ensino, devido a pandemia é muito delicada, ainda não sabemos a dimensão total dos impactos, finalizamos este artigo com as considerações finais em um prisma inconclusivo, muito ainda precisa ser feito, principalmente na execução de políticas públicas voltadas aos cenários atuais, o ensino literalmente foi jogado no colo dos educadores, instituições escolares e famílias. A pandemia evidenciou o quanto a ludicidade pode fazer a diferença no aprender, não apenas do ponto de vista acadêmico e cognitivo, mas socioemocional, as novas metodologias possibilitaram que o aprender fosse disseminado dentro da realidade de cada aluno. Muitos educadores investiram tempo e recursos em plataformas digitais, a gamificação foi um dos caminhos encontrado para desenvolver suas atividades, estas ferramentas estão muito presente neste período, como forma de despertar, reter e manter o interesse do aluno.

É lamentável, muitos educandos ficaram e continuam fora da “sala de aula” por falta de condições financeiras para adquirir os aparelhos tecnológicos que possibilitariam a inclusão deles no ensino remoto. E nesse meio estão os alunos com dislexia, entre tantos outros que precisam de uma atenção maior por ter um distúrbio, então lançamos a pergunta: “o que devemos fazer como profissionais da educação para que os alunos disléxicos não se sintam excluídos do processo de ensino-aprendizagem?” Esta pergunta nos inquieta muito, pois, a solução vai além das nossas possibilidades, nos deixa presos num lugar muito desconfortável.

Entre tanto, deixamos aqui um convite aos professores, de não aceitar a “derrota”, parafraseando o filósofo Cortella, “temos que fazer o nosso melhor com o melhor que temos”, assim sendo, devemos continuar e seguir em frente. Que sejamos pontes e não muros para nossos aprendizes, que a empatia e resiliência permaneça no nosso cotidiano mesmo pós pandemia e que continuemos nos moldando para receber aqueles que tiveram seus direitos educacionais negados nestes tempos de turbulência e que não conseguiram continuar evoluindo em sua jornada.

REFERÊNCIAS

- ACAMPORA, B. **Psicopedagogia Clínica: o despertar das potencialidades.**
- ALVES, L. R. et al. **Gamificação: diálogos com a educação.** In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].
- COMO ESTRELAS NA TERRA. Direção e Produção: Aamir Khan. Roteiro: Amole Gupte. Índia - Walt Disney Home Entertainment. 2007. DVD. Disponível: <<https://www.netflix.com/br/title/70087087>> Acesso: 20 jun. 2021.
- DIÁZ, F. **O processo de aprendizagem e seus transtornos / Félix Díaz.** - Salvador: EDUFBA, 2011. [e-book]
- HUDSON, D. **Dificuldades Específicas de Aprendizagem: ideias práticas para trabalhar com: dislexia, discalculia, digrafia, dispraxia, Tdha, TEA, Síndrome de Asperger, TOC/ Diana Hudson; tradução de Guilherme Summa.-** Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.
- KISHIMOTO T. M. **Jogos, Brinquedo, Brincadeira e a Educação; -14. Ed.-** São Paulo: Cortez, 2011.
- MEIRA, L. Blikstein, P.: **Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2020.
- NICO, M. Â. N. 1995 - **Como Lidar com a Dislexia: guia prático para pacientes, família e profissionais da educação e da saúde/ Maria Ângela Nogueira Nico, Aurea Maria Stavale Gonçalves. -2 ed.-** São Paulo: Hogrefe, 2020.
- OLIVEIRA, D. M. - **Dislexia / Orientações – Esclarecimentos – Exercícios – Atividades.** PsiquEasy. Vol. 06. Rio de Janeiro – Bahia - Brasil. 2019 [e-book]
- OLIVIER, A. L. **Dislexia, Dislexia Adquirida e Disgrafia: como detectar, diferenciar, entender e tratar/ Anna Lou Olivier.** RJ: Wak Editora, 2019.
- PORVIR. Plataforma de Conteúdos e Mobilização sobre Inovações Educacionais do Brasil. 2012. Disponível em: <<https://porvir.org/>> Acesso: 19 jul. 2021
- RAU, M. C. T. D. **A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica/ Maria Cristina Trois Dorneles Rau.** - Curitiba Ibpex, 2013- (Série Dimensão da Educação). [e-book].
- TAILLE, Y. L. **Piaget, Vigotski, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão/ Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas- São Paul: summus, 2019.**