

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E ALFABETIZAÇÃO: UM OLHAR PARA OS JOGOS DE APROPRIAÇÃO DO SISTEMA DE ESCRITA

Arthur Souza de Paula ^[1]
Lucas de França Leandro ^[2]
Carlo Marcelo Revoredo Silva ^[3]
Tícia Cassiany Ferro Cavalcante ^[4]

RESUMO

Os estudantes com deficiência intelectual estão inseridos nos Sistemas de Ensino Nacionais, mas apenas a matrícula e permanência nas redes de ensino não se traduzem na garantia da sua aprendizagem e apropriação do Sistema de Escrita Alfabetica (SEA). Logo, este artigo visa analisar jogos elaborados pelo Centro de Estudo em Ensino e Linguagem (CEEL), grupo de referência para a formação de professores e produção destes recursos didáticos na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), pensando em uma possível adaptação para o ambiente digital para complementar a alfabetização de estudantes com Deficiência Intelectual (DI). O trabalho é fruto de pesquisas de Pibic realizadas entre 2023 e 2024, caracterizadas como quali-quantitativa (Minayo, 2007; Kauark; Manhães; Medeiros, 2010), de natureza bibliográfica e documental (Sá-Silva; Almeida; Guindani, 2009; Vianna, 2013, *apud* Mendonça 2017), baseando-se nas contribuições de Bardin (1977) para a análise de dados. Para este artigo, consideramos as dimensões da alfabetização (PNAIC, 2012; Brandão, 2009; Moraes e Leite, 2005) e as dimensões da acessibilidade à luz de Sassaki (2009). Até o presente momento, os resultados revelaram que os jogos contemplam exclusivamente uma das dimensões da Alfabetização, a qual se refere à apropriação do SEA. Os recursos contam com agrupamentos, aspecto importante para a aprendizagem dos estudantes, abrange vários pontos que estimulam as crianças a jogarem cada vez mais e no tocante às dimensões de acessibilidade a maioria dos jogos foram bem avaliados. Entretanto, é importante ressaltar que nenhum jogo apresentou a possibilidade de customização ou personalização de seus componentes, apresentando algumas limitações no tocante à adaptação dos materiais. Com a conclusão desse estudo, espera-se fornecer subsídios para a construção de uma tecnologia assistiva que ajude a aprendizagem de estudantes com deficiência intelectual, a qual contemple as demais dimensões do SEA, bem como a produção de manuais que auxiliem os professores a usar estes recursos.

Palavras-chave: Alfabetização, Deficiência intelectual, Jogos.

[1] Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, arthur.souza@ufpel.br;

[2] Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, lucas.francal@ufpe.br;

[3] Doutor pelo curso de Ciência da Computação da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, marcelo.revoredo@upe.br;

[4] Professor orientador: doutora, da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, ticia.cavalcante@ufpe.br;

