

UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO USO DE JOGOS EDUCATIVOS COM UM ALUNO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL¹

REPORT OF EXPERIENCE OF THE USE OF EDUCATIONAL GAMES WITH A STUDENT WITH INTELLECTUAL DISABILITY

- **Eryck Dieb Souza** (Universidade Federal do Ceará – eryckdieb@gmail.com)

Resumo:

A escola é o espaço onde professores e alunos constroem conhecimentos. Numa época que as diferentes linguagens proporcionadas pelas novas tecnologias que estão cada vez mais presentes, faz-se necessário incorporá-las no ambiente escolar e agregá-las aos conhecimentos construídos em sala de aula. O presente estudo busca, não só falar da importância do aparelho celular no contexto da sala de aula, mas do uso deste, como possível ferramenta pedagógica, mormente, na exploração dos jogos educativos, desta forma, é preciso permitir aos alunos para que tenham acesso a tudo, por outras vias e para os alunos com deficiência não é diferente. Em face do exposto, convém investigar, como problemática central do estudo: como o uso do aparelho celular pode contribuir para que as crianças com deficiência intelectual atribuam sentido na aprendizagem através dos jogos educativos? Na busca por essas respostas, trabalhamos metodologicamente com a pesquisa bibliográfica, baseadas nas contribuições de Anachi (2011), Bianchi (2015), Moratori (2003), entre outros autores. Assim, as reflexões ao longo desse trabalho podem colaborar com os professores que vivenciam a experiência de acolher alunos com deficiência intelectual em suas salas de aula e as possibilidades de aprendizagem proporcionadas pelo uso de jogos educacionais através do celular.

Palavras-chave: Tecnologias móveis; Deficiência Intelectual; Prática Pedagógica; Inclusão.

Abstract:

The school is the space where teachers and students build knowledge. In a time when the different languages provided by the new technologies that are increasingly present, it is necessary to incorporate them in the school environment and to add them to the knowledge built in the classroom. The present study seeks not only to talk about the importance of the cell phone in the context of the classroom, but also the use of this, as a possible pedagogical tool, especially in the exploration of educational games, in this way, it is necessary to allow students to have access to everything, by other means and to students with disabilities is no different. In view of the above, it is appropriate to investigate, as a central problem of the study: how can the use of the mobile phones contribute to children with intellectual disabilities make sense in learning through educational games? In the search for these answers, we work methodologically with the bibliographical research, based on the contributions of Anachi (2011), Bianchi (2015), Moratori (2003), among other authors. Thus, reflections throughout this work can collaborate with teachers who experience the experience of accommodating students

¹ Agradecemos ao CNPq pelo auxílio financeiro da bolsa de pesquisa ao mestrando.

with intellectual disabilities in their classrooms and the learning possibilities provided by the use of educational games through the cell phone.

Keywords: *Mobile technologies; Intellectual Disability; Pedagogical Practice; Inclusion.*

1. TELA INICIAL: UMA BREVE INTRODUÇÃO

A escola é o espaço onde professores e alunos constroem conhecimentos. Numa época que as diferentes linguagens proporcionadas pelas novas tecnologias que estão cada vez mais presentes, faz-se necessário incorporá-las no ambiente escolar e agregá-las aos conhecimentos construídos em sala de aula. Para isso, é preciso perceber as nuances trazidas pelo uso das diferentes ferramentas tecnológicas e as possibilidades destas no processo ensino-aprendizagem.

A nova conjuntura educacional vigente no país tem pressionado a escola a incorporar essas tecnologias nos processos pedagógicos a fim de facilitar o ensino-aprendizagem. Entretanto, embates giram em torno desta problemática, visto que, o tripé preparação/formação/informação é fator primordial para o uso dessas ferramentas no ambiente escolar. Nesse sentido, é preciso perceber que as tecnologias possibilitam aos alunos a construção de saberes e a troca de conhecimentos, uma vez que torna possível a realização de atividades interativas. Por isso, é uma abordagem inovadora na sala de aula e no trabalho docente e se constitui como um importante desafio para os professores.

Hodiernamente, as tecnologias digitais têm intensificado a sua presença em nosso cotidiano, ou seja, o computador se tornou um aparelho corriqueiro no meio social, por isso se faz tão necessário ter ao menos o domínio dos benefícios proporcionados por essa tecnologia. Ademais, os celulares estão cada vez mais presentes no espaço escolar, tendo em vista, que o uso dessa tecnologia nas escolas brasileiras vem gerando discussões, sendo até proibido por lei, configurando-se como um percalço para muitas escolas no país.

Partindo desses pressupostos é que o presente estudo busca, não só falar da importância do aparelho celular no contexto da sala de aula, mas do uso deste, como possível ferramenta pedagógica, mormente, na exploração dos jogos educativos, especificamente com alunos com deficiência intelectual. A escolha do tema partiu das nossas inquietações e experiências enquanto professores na rede municipal de educação. Em diversas situações na sala de aula, pudemos observar que o aluno com deficiência intelectual não participava das mesmas atividades que os demais colegas, apenas atividades simples ou atividades descontextualizadas. E esses obstáculos que o aluno se deparava na realização das atividades não promoviam a interação necessária para apropriação do seu conhecimento.

Desta forma, é preciso permitir aos alunos para que tenham acesso a tudo, por outras vias e para os alunos com deficiência não é diferente. É preciso eliminar as barreiras existentes, que poderá ocorrer por meio de alternativas diversas, seja por jogos, brincadeiras ou experimentação de alternativas diferentes. Nesse sentido, os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio, contribuindo para a aprendizagem, pois estes podem influenciar no desenvolvimento da agilidade, concentração e raciocínio, contribuindo assim para que haja um desenvolvimento intelectual.

A delimitação do tema levou em consideração a necessidade de evidenciar o contexto do uso do aparelho celular como suporte pedagógico na exploração dos jogos educativos com um aluno com deficiência intelectual. Em face do exposto, convém investigar, como problemática central do estudo: como o uso do aparelho celular pode contribuir para que as crianças com deficiência intelectual atribuam sentido na aprendizagem através dos jogos educativos? Nele, o problema centra-se no seguinte questionamento: Como o professor pode facilitar a implementação de estratégias pedagógicas baseadas no uso de jogos educacionais digitais para a aprendizagem de alunos com deficiência intelectual?

Na busca por essas respostas, trabalhamos metodologicamente com a pesquisa bibliográfica, baseadas nas contribuições de Anachi (2011), Bianchi (2015), Moratori (2003), entre outros autores. Assim, as reflexões ao longo desse trabalho podem colaborar com os professores que vivenciam a experiência de acolher alunos com deficiência intelectual em suas salas de aula e as possibilidades de aprendizagem proporcionadas pelo uso de jogos educacionais através do celular.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Deficiência Intelectual: abrindo uma tela

No artigo 1º da Constituição brasileira (1988) são mencionados dois fundamentos que amparam os direitos de todos os cidadãos brasileiros: a cidadania e dignidade. São fundamentos importantes para a construção de uma sociedade “livre”, “justa” e solidária, sem preconceito ou qualquer forma de discriminação, reafirmado no artigo 5º, onde todos são iguais perante a lei. No artigo 205 da mesma lei, introduz que a educação é um direito de todos e, ainda que condições para acesso e permanência escolar devem ser garantidas pelo Estado.

O direito à educação também é resguardado pela Política Nacional de Educação (PNE), embora saibamos que, muitas vezes, esse direito é negado, negligenciado ou desrespeitado. De acordo com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) organizado pelo Ministério de Educação, objetiva assegurar a inclusão escolar de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Esses alunos com deficiência devem estar devidamente matriculados nas classes comuns do ensino regular, além disso, os mesmos têm direito ao Atendimento Educacional Especializado (AEE), ofertado de forma complementar a escolarização.

Nessa perspectiva, a inclusão de crianças com deficiência no âmbito escolar é um debate atual e gerador de polêmicas, que demanda reflexões acerca do tema. Entretanto, o importante é saber que essas crianças necessitam de estímulos, de acompanhamento, de inclusão de maneira correta, levando em consideração suas necessidades particulares, suas competências e, principalmente, suas fragilidades intelectuais. Todavia, não se pode perder de vista suas capacidades.

Gomes, Poulin e Figueiredo (2010, p. 7) complementam que “o desenvolvimento intelectual do aluno com deficiência deve ser objeto de preocupação constante do professor”, tendo em vista, que a inteligência deve ser estimulada e educada para que ele possa evoluir. Por isso, no cenário escolar, as práticas pedagógicas que são desenvolvidas nas atividades de rotina devem ter uma sistematização e intencionalidade e que possam estimular o desenvolvimento de suas estruturas intelectuais.

Dentre muitas deficiências, destacaremos a DEFICIÊNCIA INTELECTUAL (DI), visto que é uma das mais presentes no ambiente escolar e isso é confirmado pelos altos índices de reprovação que assolam a escola. A Deficiência Intelectual é definida por alterações significativas, tanto no desenvolvimento intelectual como na conduta adaptativa, na forma expressa em habilidades práticas, sociais e conceituais (BRASIL, 2015). A mesma já foi tida com várias outras nomeações como “retardo mental, excepcional, retardado, deficiente, entre outras”. O conceito de deficiência intelectual adotado no Brasil é o proposto pela Associação Americana de Retardo Mental, atualmente, denominada de Associação Americana de Deficiência Intelectual. Anache (2011, p.114), ao definir essa deficiência, enfatiza sendo “uma incapacidade que se expressa por limitações no funcionamento individual dentro do contexto social e representa uma desvantagem substancial para o indivíduo”. Essas limitações podem se apresentar tanto no funcionamento intelectual e comportamento adaptativo, ou em outras habilidades sociais.

A deficiência intelectual não é considerada uma doença ou um transtorno psiquiátrico, conforme afirma Honora e Frizanco (2008). A autora pondera que essa deficiência se apresenta por um ou mais fatores que causam prejuízos das funções cognitivas que acompanham o desenvolvimento diferente do cérebro. Para considerar o diagnóstico da DI é necessário haver falhas tanto na questão cognitiva da criança/adulto e na questão adaptativa.

Não obstante, um dos grandes obstáculos para a aprendizagem do aluno que apresenta DI é o acesso à linguagem escrita. Sobre essa abordagem, Boneti (1999, apud Gadelha, 2014) desenvolveu seus estudos, investigando o desenvolvimento da aprendizagem de crianças que apresentam essa deficiência em idade pré-escolar. O autor destaca três dimensões importantes: a correspondência que a criança estabelece entre uma frase escrita e essa mesma frase pronunciada oralmente, as interpretações que a criança elabora sobre as relações entre desenho e texto e sua orientação espacial na leitura.

Essa visão aponta que os alunos com deficiência intelectual possuem potencialidades que devem ser consideradas no processo de aprendizagem, desde que suas especificidades e necessidades sejam respeitadas. Pois, a inexistência de uma prática pedagógica adequada às suas necessidades demonstra uma compreensão insuficiente ou equivocada sobre o processo de ensino e aprendizagem desses alunos.

Nessa direção, é necessário que o professor para atuar com alunos com deficiência intelectual, reflita acerca da sua prática pedagógica em sala de aula para compreender e atender às necessidades do aluno, afim de atenuar as disparidades, por isso deve acompanhá-lo individualmente no seu percurso diário, considerando a evolução de seus conhecimentos e competências.

2.2 Mais uma tela: a prática docente e a exploração de novas tecnologias

Com a utilização de novas tecnologias na educação é possível ao professor e a escola dinamizarem o processo de ensino – aprendizagem com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas.

Nesse sentido, para a construção desse espaço de aprendizagem, exige dos professores uma prática pedagógica sempre inovadora, criativa e uma formação continuada com ênfase de alcançar os objetivos e o crescimento educacional dos educandos. Partindo desses pressupostos é preciso que o professor perceba que pode fazer mais do que está acostumado e assim refletir sua prática e perceber o potencial de outras ferramentas no seu cotidiano escolar.

Para que isso aconteça, faz-se necessário que as escolas e professores apliquem as novas tecnologias nos processos de ensino-aprendizagem, sendo ainda um desafio, haja vista, o déficit na formação docente para o manuseio das tecnologias educacionais. Muitos professores são cientes da importância, no entanto, não buscam capacitação na área. Outros temem o uso dessa ferramenta como recurso pedagógico, ou por medo do novo, ou por acharem como algo difícil para trabalhar, ou pela própria falta de informação. Em contrapartida, há alunos que dominam mais essas ferramentas digitais do que seus próprios professores e isso é algo que deve ser levado em consideração, visto que essa nova geração é interligada a realidade digital e virtual.

Em pleno século XXI, a evolução tecnológica caminha na direção de tornar a vida mais fácil. Assim, a sociedade tende a ser informatizada, o que exige estudo e entendimento da linguagem tecnológica digital não só no meio social, como no educacional. Diante disso, é possível percebermos que o momento em que vivemos necessita desse acompanhamento digital. Portanto, encarar o desafio das novas tecnologias de forma real e verificar quais tecnologias podem ser acopladas à educação são fatores que possibilitam a busca do desenvolvimento da aprendizagem.

Diante do contexto, Bianchi (2015) aborda que tem sido atribuída aos dispositivos móveis a capacidade de proporcionar autonomia nos processos de ensino e aprendizagem e caberia ao professor, além de dominar a utilização dos recursos, o papel de direcionar e reconhecer as diferentes maneiras de pensar e as curiosidades do aluno, agregando valor às informações obtidas. Com isso, o uso do aparelho celular possibilita realizar variadas ações, como se comunicar, fazer pesquisas, mandar mensagens, efetuar cálculos e adentrar as redes sociais. Entretanto, o celular deve ser utilizado de forma estratégica para que se possa desenvolver no educando habilidades, competências e conhecimentos variados.

O professor continua a ter um papel fundamental como mediador da aprendizagem de seus alunos, como afirmou Bianchi (2015), consiste fundamentalmente de auxiliar os alunos a refletir e a extrair conhecimento desse recurso pedagógico. Por isso, se adequadamente usado, torna-se um instrumento capaz de favorecer a reflexão do aluno, viabilizando a sua interação com determinado conteúdo de uma disciplina ou exploração de jogos educativos, haja vista, que muitos aparelhos celulares se assemelham a computadores móveis interligados pela internet.

Da mesma forma, a presença dos celulares em sala de aula, ainda é motivo de preocupação por parte de alguns professores, pois nem sempre eles são usados no

momento adequado, o que por sua vez, também pode provocar desatenção e perda de tempo, no processo educativo. Em muitos municípios cearenses, por exemplo, vigora a Lei nº 1088/2014, de 07 de maio de 2014, que proíbe o uso de aparelhos celulares pelos alunos nas escolas públicas e privadas. Portanto, é necessária a organização de atividades, com objetivos claros, de modo que o celular não seja apenas um instrumento de entretenimento para os alunos, mas um recurso didático a ser utilizado em diferentes momentos da escola.

2.3 Jogos educativos digitais

Ao longo da história os jogos fizeram um papel muito importante para a sociedade, fez com que a forma de raciocinar para resolver problemas fosse de certa forma cada vez mais atualizada. Todos os dias são inventados inúmeros jogos tanto eletrônicos, como também manuais. Para cada tipo de jogo, uma peculiaridade a ser trabalhada, fazendo com que os jogadores participantes trabalhem o raciocínio e habilidades básicas para a resolução de problemas do cotidiano.

Nesse sentido, os jogos fazem parte de nossa vida, estando presentes não só na nossa infância, mas em vários momentos. Essas inovações tecnológicas podem beneficiar a aprendizagem, com suas variedades e características diversas, os jogos que podem trazer efeitos e informações valiosas para o desenvolvimento de habilidades motoras e racionais.

Ao discorrer acerca do jogo, Moratori (2003), aponta como uma importante ferramenta educacional, pois contribui para a construção da autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação da criança. Contudo, essa ferramenta deve ser explorada corretamente, despertando em cada um a vontade de aprender e continuar aprendendo. Além de suas influências no processo de ensino e aprendizagem, os jogos ou atividades lúdicas podem proporcionar um desenvolvimento integral e dinâmico nos educandos.

Em relação ao uso do aparelho celular, como aporte pedagógico, tendo em vista, do seu aparecimento na escola, revelam que os alunos têm uma enorme facilidade de manipular os dispositivos eletrônicos em geral, principalmente, as crianças e os adolescentes que passaram a utilizar esse recurso tecnológico de maneiras mais intensa em suas vidas, nas mais variadas atividades, com todas as suas funcionalidades, seus recursos e suas interações possíveis.

Nesse contexto, a busca de novas abordagens para mediar as práticas pedagógicas, torna-se mais interativa, haja vista que os aparelhos celulares estão mais modernos, onde com um clique pode acessar as diversidades de informações, bem como instalar programas ou jogos. Dentre os jogos existentes no celular, há os jogos para escrita utilizados para ensinar a escrever ou apenas para praticá-la e com o auxílio de um jogo, a criança pode se divertir ao mesmo tempo em que exercita tudo o que aprendeu. Entretanto, é necessário motivar a criança para que a mesma se sinta envolvida nas novas aquisições do conhecimento.

3 METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa foi desenvolvida através de um estudo de caso realizado numa escola pública do município de Aquiraz-CE, na turma do 3º ano do Ensino Fundamental. Para realização desse trabalho qualitativo foi realizada a pesquisa bibliográfica por meio da seleção de estudos realizados ao tema. Após a leitura dos textos, estes foram analisados com objetivo de apresentar uma discussão sobre o uso de jogos educativos através do celular em sala de aula e assim, decidimos dentre tantos, dois que nos seriam úteis nesta pesquisa.

Nessa parte metodológica, foram levantadas informações acerca do aluno pesquisado, quanto a questão da aprendizagem, no tocante ao uso do celular com jogos educativos. Nosso participante da pesquisa é um aluno com oito anos de idade, que iniciou sua vida escolar aos três anos em uma turma de Infantil III numa escola pública. Estuda em uma escola da rede municipal na cidade de Aquiraz – CE e está cursando o 3º ano em sala regular do Ensino Fundamental e mesmo frequentando a escola há 5 anos, ainda não sabe ler. O aluno apresenta Deficiência Intelectual moderada diagnosticada pelo o neuropediatra e é acompanhado na Sala de Atendimento Educacional Especializado. Para manter o anonimato do aluno, ele foi denominado pela letra “J”, a primeira letra do seu sobrenome.

4 DA TELA DO CELULAR PARA SALA DE AULA: um relato de experiência

4.1 Conhecendo o aluno “J”

Para estudar o caso de “J”, é necessário adentrar os diversos aspectos relacionados ao seu desenvolvimento e aprendizagem. “J” é uma criança com atraso cognitivo e dificuldade de aprendizagem, porém não apresenta problemas motores. É tímido, mas teve uma boa adaptação com os colegas de turma, apesar da desatenção no que faz. Reconhece e acata as normas de disciplina da sala de aula, não tem muita atenção nas explicações, apresentando dificuldades nas atividades, porém demonstra bloqueio para apreensão dos conteúdos expostos.

Uma das características da deficiência intelectual que pode comprometer o aprendizado é a dificuldade de comunicação. Na linguagem oral até hoje sua comunicação é limitada, ainda apresenta vocabulário restrito e dificuldade na pronúncia de algumas palavras, não demonstra capacidade de síntese, necessitando de estímulo para realizar um relato oral da história, o que poderia ampliar sua linguagem expressiva com o enriquecimento do vocabulário. Vale ressaltar que ele não participa oralmente em sala de aula, permanecendo em silêncio.

O aluno encontra-se no nível pré-silábico. Lê apenas algumas letras e está no processo de aquisição de entonação e compreensão da leitura de sílabas simples. Não consegue montar palavras simples, tenta seguir a forma convencional de escrever palavras canônicas e não canônicas, rabiscando apenas garatujas, não atingindo assim os objetivos propostos.

No aspecto matemático, principalmente no raciocínio lógico, evidencia-se a dificuldade, precisando de muitos estímulos e intervenções durante as aulas. Não identifica lateralidade, tamanho e formas geométricas. Com dificuldade situa-se no tempo. Não identifica os números em sua sequência de 1 a 10, quando estão desordenados, desconhece-os.

É acompanhado uma vez por semana na sala de recursos multifuncionais, esse atendimento acontece no contra turno, onde também tem a oportunidade de aprimorar os conteúdos, conforme a sua deficiência. Entretanto, a parceria da escola com a família deixa a desejar, haja vista, que a família é ausente na aprendizagem do aluno.

4.2 Explorando os jogos educativos através do aparelho celular: as vivências

Ao todo, a turma do 3º ano do Ensino Fundamental é composta por 25 alunos, sendo 11 do gênero feminino e 14 do gênero masculino, entre a faixa etária de 08 e 09 anos de idade. É uma turma participativa, porém agitada, que dispersa com muita facilidade. Às vezes, as aulas são interrompidas por conversas paralelas, ou quando solicitam para irem ao banheiro ou beber água.

Mantivemos uma postura dinâmica em sala, conversando com os alunos, a fim de sanar as dificuldades apresentadas e propomos atividades que estimulasse a participação de todos. Entretanto, é desafiador, quando não conseguimos atingir os objetivos que são propostos, principalmente, com os alunos que não interagem e demonstram dificuldades de aprendizagem.

Segundo Figueiredo (2011), o cotidiano da escola e da sala de aula exige que o professor seja capaz de organizar as situações de aprendizagem considerando a diversidade de seus alunos. Estamos constantemente estimulados a modificar a nossa ação pedagógica, principalmente quando se trata dos alunos com deficiência. Nesse sentido, buscamos alternativas de propostas de ensino que favoreçam o aprendizado dos conteúdos, para motivar os alunos a aprenderem. Uma dessas alternativas viáveis para auxiliar em tal processo, foram os jogos educativos através do aparelho celular.

De acordo com Kishimoto (1996), o jogo é considerado uma linha que transporta conhecimento do conteúdo didático específico, resultando em uma transferência da ação lúdica para obtenção e desenvolvimento de informações. Por isso, que nesse momento de aprender com o lúdico, deve ser criativo e interativo, possibilitando situações em que a criança se sinta segura para tirar suas dúvidas e participar desta construção.

Desta forma, Kishimoto (1996) ainda enfatiza que o professor deve utilizar os jogos passando a adotá-los em sua prática, pois atuam como componentes fundamentais para a aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento. Assim sendo, foram utilizados dois jogos educativos digitais que auxiliaram no cotidiano da sala de aula no aprendizado do aluno com deficiência intelectual, no desenvolvimento de algumas habilidades. O primeiro jogo é voltado para crianças que estão iniciando a aprendizagem de letras e já começam a fazer as relações dos sons iniciais das palavras.



Figura 1- Print para a instalação do Jogo Aprender as vogais
Fonte: www.playstore/aprenderasvogais

O jogo “Aprender as vogais”, é encontrado no *Playstore* do aparelho celular, sendo necessário acesso à internet para baixá-lo, possui cores diferenciadas, sons para ouvir quando menciona uma das letras das vogais ou para indicar erros. Quando o aluno acerta, aparece um alegre cenário de parabéns para estimular o aluno a continuar o jogo. A falta de compreensão da função da escrita como representação da linguagem é uma característica comum em quem tem deficiência intelectual. Nesse sentido, a utilização desse jogo, é importante para o desenvolvimento cognitivo do aluno, pois ele irá fazer a correspondência entre som e letras.

Neste jogo, tivemos a experiência da participação e da concentração do nosso aluno J. Não podemos desprezar que por mais que o trabalho com o jogo tenha sido direcionado para o aluno com D.I, mas fizemos que a turma pudesse participar observando das etapas e desafios que eram propostos ao aluno. De início tivemos uma resistência do aluno, pois ele não queria seguir os comandos que iam sendo dados, mas a medida que íamos explorando o jogo, o aluno foi se atentando para o que era pedido.

As atividades propostas no “Aprender as vogais” permitiram por questão de minutos prender a atenção do nosso aluno e após o uso consecutivo por 6 semanas, obtivemos o aprendizado das vogais pela criança. Vale ressaltar que complementávamos as práticas do jogo com atividades que reforçavam e fixavam as vogais. Em quase dois meses de uso do jogo, tivemos a aquisição das vogais pelo aluno, como prova, tivemos uma vivência do aluno reconhecer todas as vogais nos letreros que estavam na escola, bem como no próprio celular, quando desafiado a digitar as vogais e quando ofertado um texto pequeno no celular onde ele identificou as vogais. Após o domínio e o reconhecimento das vogais, avançamos o

jogo e buscamos um que pudesse atender a demanda do alfabeto, pois estávamos buscando um avanço no padrão silábico da criança.



Figura 2 – Print para a instalação do jogo Aprender o alfabeto
 Fonte: www.playstore/aprenderoalfabeto

No jogo “Aprender o alfabeto”, consiste basicamente em fazer um tracejado sobre as letras exibidas. O jogo se resume em uma atividade motora que é semelhante ao processo de exercício do movimento da escrita. Estimulam a com a estrutura cognitiva e fazem a criança levantar hipóteses, resgatar a memória das letras, pensar na escrita e conectar letras para formar a família silábica. Isso faz com que a criança tenha um incentivo maior ao treino da escrita, ou seja, a criança estará jogando, divertindo-se e, ao mesmo tempo, treinando sem perceber. O aluno tem oportunidade de uma aprendizagem mais concreta, pois o jogo trabalha com a capacidade de percepção visual, memória e atenção do aluno.

Trabalhar a inclusão de qualquer tipo de deficiência não é uma tarefa fácil e em especial, a deficiência intelectual, pois ainda falta um melhor comprometimento da escola e professores. É necessário realizar inicialmente um diagnóstico para que sejam identificadas as dificuldades através de atividades que façam parte da vivência do aluno. Isso foi o que fizemos no início desse processo quando detectamos que só os métodos que usávamos em sala não eram satisfatórios para atender as necessidades do aluno J. Foi através dos jogos educativos que entraram como ferramentas fundamentais, o aluno se mostrou capaz de atender ao processo ensino e aprendizagem.

Neste segundo jogo, o aluno J se mostrou mais concentrado e envolvido, pois o jogo exigia dele um contato direto com a tela, principalmente para “desenhar” a letra estudada, as sílabas usadas. Outro ponto que nos chamou a atenção foi a compreensão e o papel de ajuda que a turma deu ao aluno com D.I. Eles se sentiam motivados pelo jogo e pela necessidade de ajudar o colega no processo.

Tivemos o cuidado de trabalhar o alfabeto, aparentemente, de forma isolada do texto, porém era preciso um trabalho específico e minucioso para a alfabetização do aluno J, porém sabemos da importância desse processo se dá pelo todo, a começar por um gênero, texto, um contexto e a partir dele fomos adequando as demais atividades, práticas. Com mais 6 semanas, tivemos um grande avanço do aluno J, para além da atenção e motricidade com as letras, mas também um avanço significativo do aluno para o padrão silábico, com pequenos indícios de silábico-alfabético. Isso se justifica pois o celular se tornou uma ferramenta pedagógica na prática envolvendo o aluno e o fazendo ser atraído pelo dinamismo e diferencial dado no seu processo de aprendizado.

5 TELA FINAL: CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo principal refletir sobre as contribuições da utilização do uso do aparelho celular, através dos jogos educativos digitais no auxílio ao processo de aprendizagem de um aluno com deficiência intelectual, em suas dificuldades e progressos.

Desta forma, o aparelho celular pode ser uma importante ferramenta pedagógica a ser explorada professores e alunos quando utilizados de forma adequada e planejada. Uma dessas aplicações viáveis para promover a aprendizagem, foi a exploração de jogos educativos digitais em sala de aula, sendo utilizado de forma diferenciada e lúdica para que o aluno se sinta atraído e estimulado para aprender os conteúdos didáticos.

Podemos inferir que os jogos educacionais digitais, sendo utilizado com fins pedagógicos, podem auxiliar no desenvolvimento da língua escrita e motora de sujeitos com deficiência intelectual, visto que, é um ambiente motivador que oferece diversas possibilidades de interação e isso foi comprovado ao proporcionar um ambiente educacional favorável ao desenvolvimento das habilidades cognitivas do aluno, possibilitando ao seu exercício potencial criativo.

Portanto, é preciso que possamos debater e usa mais as tecnologias ao nosso favor, por isso contamos com a formação continuada de professores para que promova condições e o docente construa conhecimento sobre as técnicas do uso dessas em sala de aula, entendendo o porquê e como integrar esse recurso na sua prática pedagógica. Assim, o planejamento e a metodologia são essenciais para o sucesso da aula, principalmente no manuseio dos jogos educativos como recursos pedagógicos necessários a desenvolver as habilidades do aluno com deficiência intelectual, permitindo assim que o mesmo se sinta incluído no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

ANACHE, Alexandra Ayach. Aprendizagem de Pessoas com Deficiência Intelectual: desafios para o professor. In: MITJÁNS MARTÍNEZ, Albertina; TACCA, Maria Carmen Villela Rosa. (orgs) **Possibilidades de aprendizagem: ações pedagógicas para alunos com dificuldades e deficiência**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011.

AQUIRAZ. **Lei nº 1088/2014**, de 07 de maio de 2014. Proíbe o uso de aparelhos eletrônicos capazes de armazenar e reproduzir arquivos de áudio do tipo mp3, CDs e jogos, pelos alunos das escolas públicas e privadas de educação básica do Município de Aquiraz, e da outras providências.

BIANCHI, Cintia Santos Tolosa. **Uso pedagógico do celular e o papel do supervisor da rede estadual de ensino de São Paulo**. Dissertação de Mestrado Profissional em Educação apresentado a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/10245> >. Acesso em: 27 de setembro 2017.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 05 de outubro de 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 25 de setembro de 2017

_____. Ministério da Educação e Cultura. **Política Nacional de Educação na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: 2008. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=17237-secadi-documento-subsidiario-2015&category_slug=marco-2015-pdf&Itemid=30192>Acesso em: 05 de setembro de 2017

_____. Ministério da Educação e Cultura. **Orientação para implementação da política de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: 2015. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=17237-secadi-documento-subsidiario-2015&category_slug=marco-2015-pdf&Itemid=30192>Acesso em: 05 de setembro de 2017

FIGUEIREDO, Rita Vieira de. A formação de professores para inclusão dos alunos no espaço pedagógico da diversidade. In: MANTOAN, Maria Teresa Eglér. (org) **O desafio das diferenças nas escolas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

GADELHA, Francisca Geruza. **Aquisição da linguagem escrita de alunos com deficiência intelectual: o uso de jogos pedagógicos na sala de recursos multifuncional**. Dissertação de Mestrado em Educação apresentado a Universidade Federal do Ceará, 2014.

GOMES, A.L.L.V.; POULIN, J.R.; FIGUEIREDO, R. **V.A educação especial na perspectiva da inclusão escolar: o atendimento educacional especializado para alunos com deficiência intelectual**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; Universidade Federal do Ceará, 2010.

HONORA, M; FRIZANCO, M.L. **Esclarecendo as deficiências: aspectos teóricos e práticos para contribuir com uma sociedade inclusiva**. Ciranda Cultural, 2008.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MORATORI, Patrick. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem?** Trabalho de conclusão. Núcleo de computação eletrônica – Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2003. Disponível em <<http://www.scribd.com/doc/6770926/por-que-utilizar-jogos-educativos-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem>>

Que-Utilizar-Jogos-Educativos-No-Processo-de-Ensino-Aprendizagem>. Acesso em 27 de setembro de 2017.