

SINARA PIMENTEL



GUIA PRÁTICO

**DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E
ALFABETIZAÇÃO: O USO DO JOGO
DIGITAL GRAPHOGAME BRASIL NO
ATENDIMENTO EDUCACIONAL
ESPECIALIZADO - AEE.**

ILUSTRADORAS: CAMILLA FEITOSA E LUIZA M^o PIMENTEL

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

R672d Rocha, Sinara Pimentel Andrade da.

Guia prático-18 deficiência intelectual e alfabetização [manuscrito] : o uso do jogo digital Graphogame Brasil no atendimento educacional especializado - AEE. / Sinara Pimentel Andrade da Rocha. - 2024.

18 f. : il. color.

Digitado.

Produto Educacional apresentado ao /UEPB

"Orientação : Prof. Dra. Maria do Rosario Gomes Germano Maciel, Departamento de Educação - CEDUC".

1. Deficiência Intelectual. 2. Alfabetização. 3. Graphogame Brasil. I. Título

21. ed. CDD 374



SOBRE O AUTORA

Sinara Pimentel Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação inclusiva. É Mestre em Educação Inclusiva pelo Mestrado Profissional em Educação Inclusiva-PROFEI/UEPB. Graduada em Pedagogia -UVA (2007), Especialista em Supervisão e Orientação Educacional-Barão de Mauá-(2015) e Especialista em AEE - UFC (2014). Atualmente integrante Núcleo de Estudos Pojetos e Pesquisa em Formação Docente - NEPESF/UFPB e no Grupo de Pesquisa em Educação Inclusiva- GEPE/ UFPB. Atua como professora do AEE e como Orientadora Educacional na Prefeitura Municipal de João Pessoa. Fez parte como colaboradora na criação e implementação do Programa de Treinamento de Habilidades sociais (THS) para o desenvolvimento de habilidades sociais em adolescentes com autismo nível 1 suporte-Programa TEATEEN. Atua como Terapeuta certificada no Programa Teateen- Ativamente-JP/PB.



SOBRE A PROF. ORIENTADORA

Pedagoga, Dra. em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (2020), Especialista em Educação (1992) e Educação Infantil (2000). Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba (1989). Mestrado em Ciências da Sociedade pela Universidade Estadual da Paraíba (2005). Professora da Universidade Estadual da Paraíba. Ministra, na graduação, as Disciplinas: Ensino de História -Ensino Fundamental, Estágio Supervisionado IV e V Ensino Fundamental e Software Educacional. Ministra, na Especialização em Desenvolvimento Humano e Educação Escolar, a Disciplina: Tecnologia, Mídia e Educação Escolar. Ministra, a disciplina Inovação e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação -TDIC (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva-PROFEI). Realiza estudos e orienta pesquisas na área de Educação, com ênfase em Tecnologia Educacional, atuando principalmente nos seguintes temas: Tecnologias Assistivas, Formação do professor, imagem virtual, inclusão, prática pedagógica e prática docente. Atualmente, também vem desenvolvendo pesquisas sobre o Ensino de História no Ensino Fundamental - anos iniciais e Estágio Supervisionado. Participa do Grupo de Pesquisa Tecnologias, Educação, Mídias e Artes - GPTEMA..

SOBRE AS ILUSTRADORAS

LUIZA M^a PIMENTEL



Artista digital com influência em cartoons, animes e jogos digitais, tendo como nomes da arte que lhe inspiram: Mauricio de Souza e Craig McCracken. Atualmente é estudante do IFPB, cursando ensino médio integrado multimídia, teve seu primeiro trabalho publicado em 2024 com a Editora Ballejo.

CAMILLA ABRANTES

Artista digital que se influencia em cartoons e grafite, tendo como nomes da arte que lhe inspira Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Gustavo Pelissari, Derek Drymon entre outros. É Técnica em Informática (TI) - Médio Técnico- COTEMIG-MG.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
CAPÍTULO 1	08
• A Deficiência Intelectual e os Caminhos Diferentes de Aprendizagem	09
• ZDP e ZDR, como Funciona ?	10
• Como Funciona a Mediação Pedagógica com uso da tecnologia digital?	12
CAPÍTULO 2	14
• O Jogo Digital Graphogame Brasil	15
• O Graphogame Brasil no AEE	16
• Sugestões de Atividades	17
REFERÊNCIAS	18

INTRODUÇÃO

O “GUIA PRÁTICO: Deficiência Intelectual e Alfabetização: O Uso do Jogo Digital Graphogame Brasil no AEE é um produto educacional que reflete a experiência vivida durante a pesquisa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI/UEPB.

A pesquisa proporcionou, além do aprofundamento do conhecimento a respeito do processo de aprendizagem, a oportunidade de experimentar novas estratégias de ensino com uso de tecnologia digital visando a alfabetização de adolescentes com deficiência intelectual no AEE.

Este material foi desenvolvido para orientar professores do AEE sobre a mediação da aprendizagem por meio do uso de tecnologia digital. As estratégias adotadas têm como base a Teoria Histórico-Cultural de Vigotsky (2022), com contribuições do campo da Tecnologia Educacional, considerando as reflexões de Kenski (2018), Moran e Masetto (2013).

Durante o período de observação participante, além do objetivo atingido, foi possível encontrar pontos importantes para reflexão. Um deles, como visto na literatura, foi a confirmação de que apenas o jogo digital não seria suficiente para a alfabetização dos adolescentes, sendo positiva a utilização de recursos variados complementares, tais como jogos educativos e atividades impressas. Dentro destas duas categorias, sentimos necessidade de construir atividades ou jogos com ilustrações menos infantilizadas, voltadas para o público adolescente. Por isso, acrescentamos ao final deste e-book algumas sugestões de atividades e um jogo analógico de quebra cabeça, em PDF, para servir de inspiração e incentivar a produção deste tipo de recurso pedagógico voltado para o público adolescente.

CAPITULO 1

A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

- A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E OS CAMINHOS DIFERENTES DE APRENDIZAGEM.
- ZDP E ZDR, COMO FUNCIONA?
- COMO FUNCIONA A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA COM USO DA TECNOLOGIA DIGITAL ?



A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E OS CAMINHOS DIFERENTES DE APRENDIZAGEM.

A interpretação de Vygotsky sobre o desenvolvimento humano trouxe contribuições significativas para a compreensão da deficiência intelectual. Ele visualizou padrões similares de desenvolvimento em crianças com desenvolvimento atípico similares aquelas com desenvolvimento típico, com diferenças principalmente na forma e velocidade de aprendizagem.

A partir das contribuições do autor mencionado, entendemos que as pessoas com deficiência intelectual são capazes de aprender, mas precisam ser vistas a partir de uma perspectiva social, sem rótulos ou invalidações, e considerando suas singularidades. Nesse contexto, Vygotsky (2010, p. 95) afirma que: "De fato, aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança". Embora não se desconsidere os estudos sobre o desenvolvimento biológico, ele destaca a diferença essencial da influência do social no desenvolvimento mais amplo das funções psíquicas superiores. Também nesse sentido, em outro momento, Vygotsky (2011, p. 864) esclarece: "Ademais, poderíamos dizer que todas as funções superiores formaram-se não na biologia nem na história da filogênese pura – esse mecanismo, que se encontra na base das funções psíquicas superiores, tem sua matriz no social."

Em relação a formas de aprendizagem humana e a capacidade de resolução de problemas de forma diversa, ou seja, por caminhos diferentes, Vygotsky (2022, p. 187) afirma que "as investigações demonstraram que nenhuma das funções psicológicas (nem a memória, nem a atenção) realiza-se geralmente mediante uma única forma, mas que cada uma realiza-se mediante diversos métodos."

Com isso, ele refuta a ideia de que exista uma única maneira de alcançar a solução de um problema ou de construir o saber, sugerindo que o cérebro tem a capacidade de criar novos métodos e caminhos diante de um desafio. Esses novos caminhos são classificados por Vygotsky como "movimentos compensatórios", os quais contribuem para o desenvolvimento das funções psíquicas superiores.



ZDP E ZDR, COMO FUNCIONA?

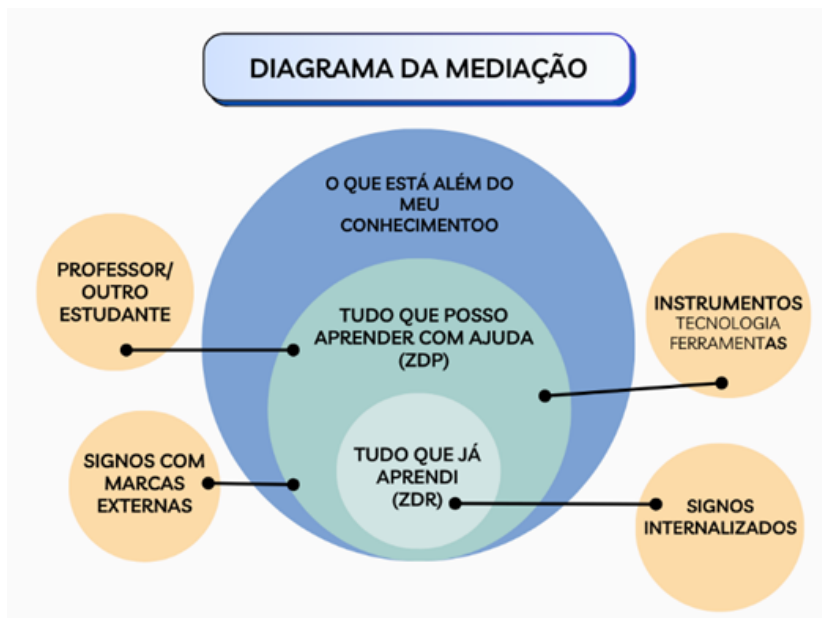
As contribuições da Teoria Histórico-Cultural (THC) para a mediação pedagógica estão diretamente relacionadas à definição do papel de cada elemento que compõem as zonas de desenvolvimento real (ZDR) e proximal (ZDP).

Segundo Vygotsky (2010, p. 97 - 98), o processo de aprendizagem e desenvolvimento se realizam através de dois níveis de desenvolvimento: O real e o proximal. O nível real: "nível de desenvolvimento das funções mentais da criança que se estabeleceram como resultado de certos ciclos de desenvolvimentos já completados e o nível de desenvolvimento proximal "Aqueles funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadureceram, mas que estão presentes em estado embrionário." Os níveis de desenvolvimento Real e Proximal são partes do estudo Vigotskiano.

Para entender melhor vejamos na página seguinte o Diagrama:



DIAGRAMA 1- MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA:



O diagrama apresenta os elementos que envolvem o processo de aprendizagem através da mediação pedagógica.

Oliveira (2011, p. 38) ressalta que o professor deve conhecer bem o estudante e levar em consideração seu nível de desenvolvimento, a fim de conduzi-lo a um novo estágio de conhecimento, nesse sentido o professor tem o dever de interferir na “zona de desenvolvimento proximal” do estudante estimulando avanços que sozinho ele não conseguiria.



COMO FUNCIONA A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA COM USO DA TECNOLOGIA DIGITAL?



Demo (2009, p. 77) em face as novas tecnologias e a sua relação com a pedagogia, afirma que: “Tecnologicamente correta” é a pedagogia que assume o desafio de integração com as novas tecnologias, não para nelas se afogar, mas para renascer” buscando assim reforçar que o curso natural da relação humana com a tecnologia trará para o professor a necessidade de ousar compreender e interagir com ela e não para ela.

O diagrama abaixo apresenta os elementos que compõem a mediação pedagógica digital. Ele foi contruído pela autora a partir das reflexões trazidas pelos autores José Manuel Moran e Masetto (2013).

Diagrama 2- Mediação Pedagógica Digital



O diagrama 2 apresenta o professor como facilitador, mediador da aprendizagem “Que se coloca como uma ponte, mas não uma ponte “estática”, e sim uma ponte “rolante” que ativamente estimula, impulsiona o aprendiz no alcance seus objetivos,

- A TECNOLOGIA ESCOLHIDA PASSA A SER UM INSTRUMENTO MEDIADOR QUE IMULSIONA A APRENDIZAGEM JUNTO COM O PROFESSOR

01

PROFESSOR

Postura de parceiro na condução da aprendizagem

02

ESTUDANTE

Postura de aprendiz ativo

03

CONTEÚDO

Conteúdos e recursos tecnológico fica a critério do professor.

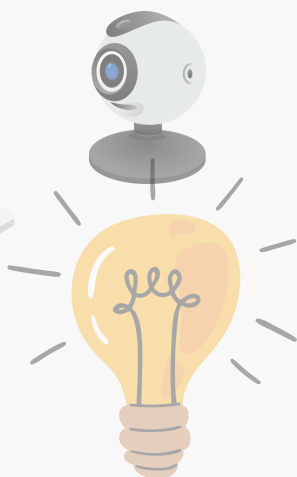


CAPITULO 2

JOGO DIGITAL GRAPHOGAME PARA O AEE



- O JOGO DIGITAL GRAPHOGAME BRASIL
- O GRAPHOGAME BRASIL NO AEE
- SUGESTÕES DE ATIVIDADES



O JOGO DIGITAL GRAPHOGAME BRASIL.



O Graphogame Brasil é um jogo digital gratuito disponível na play store de dispositivo móvel, trazido para o Brasil por iniciativa da Secretaria de Alfabetização (Sealf) do Ministério da Educação, especificamente no âmbito do programa "Tempo de Aprender" (BRASIL, 2020), que buscaram tecnologias educacionais inovadoras capazes de transformar a maneira como a alfabetização é conduzida no Brasil.

O Graphogame Brasil, inicialmente concebido na Finlândia e adaptado às peculiaridades do português falado no Brasil, tornou-se uma ferramenta crucial no arsenal pedagógico do país. Lançado no Brasil no dia 27 de novembro de 2020 pelo Ministério da Educação.

Clique em GRAPHOGAME BRASIL na imagem abaixo e baixe o aplicativo gratuitamente. Se for professor, logo abaixo da imagem temos o link do manual disponível a um toque!



MANUAL DO PROFESSOR [CLIQUE AQUI](#)



O GRAPHOGAME BRASIL NO AEE

O Graphogame Brasil tem intencionalidade pedagógica de auxiliar os estudantes no período de alfabetização, sendo indicado para crianças entre 4 e 9 anos de idade. No entanto, os sujeitos de nossa pesquisa foram adolescentes entre 12 e 17 anos, com diagnóstico de Deficiência intelectual que ainda não estavam alfabetizados.

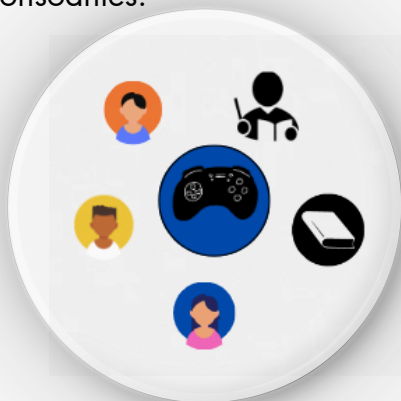
No uso do Jogo digital Graphogame Brasil no AEE, tivemos como mediador social o professor do AEE, como conteúdo o reconhecimento de vogais, consoantes e sílabas e a relação letra e som, como estudante os adolescentes não alfabetizados.

Os resultados demonstraram que o jogo Graphogame Brasil proporcionou ampliação na capacidade de memorização das letras e sílabas, contribuindo com o desenvolvimento da consciência sonora (associação entre letras e sons). Além disso, a interface do jogo mostrou-se atrativa também para adolescentes com deficiência intelectual, como evidenciado pelos índices de interesse e engajamento observados ao longo do estudo.

Os resultados também confirmaram dados encontrados na literatura sobre contribuição positiva do jogo como complemento a práticas tradicionais. Assim a alternância entre recursos e estratégias representam uma possibilidade mais ampla de sucesso na alfabetização.

Nesta perspectiva construímos algumas sugestões de atividades escritas e de jogo analógico construídos especialmente para adolescentes.

As atividades estão direcionadas as fases de: reconhecimento das vogais, sons diferentes das vogais e consoantes.



SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Atividade1 - Reconhecimento de vogais

Objetivo:

Reconhecer vogais (Grafia e som)

Relacionar as vogais ao som inicial das palavras

Praticar a leitura

Atividade 2 - Reconhecimento de consoantes

Objetivo:

Reconhecer consoantes (Grafia e som)

Relacionar as consoantes ao som inicial das palavras

Praticar a leitura e escrita

Atividade 3 - Os sons diferentes das vogais

Objetivo:

Reconhecer os sons diferentes das vogais A,E,O

Identificar em palavras os diferentes sons das vogais

Praticar a leitura

CLIQUE AQUI
PARA BAIXAR O PDF



REFERÊNCIAS

DEMO, Pedro. **Educação de hoje**: “novas” tecnologias, pressões e oportunidades. São Paulo: Atlas, 2009.

KENSKI, Vani M. Verbete: Cultura Digital. São Paulo: Ed Papyrus, 2018. Disponível em: [https://www.academia.edu/43844286/Verbetes CULTURA DIGITAL](https://www.academia.edu/43844286/Verbetes_CULTURA_DIGITAL). Acesso em 23 fev. 2024.

MORAN, José Manuel, MASSETTO, Marcos T., BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediações pedagógicas. Campinas: Papyrus, 2012.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

VIGOTSKI, L. S. Obras Completas – Tomo Cinco: Fundamentos de Defectologia. / Tradução do Programa de Ações Relativas às Pessoas com Necessidades Especiais (PEE). — Cascavel, PR: EDUNIOESTE, 2022. 488 p.



