

***SOFTWARE* ESTIMUGAME: O USO DO JOGO COMPUTACIONAL
EDUCATIVO COMO INSTRUMENTO MEDIADOR DO
DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM DE LEITURA EM
ALUNOS COM DISLEXIA**

Wellitânia Pereira Vaz Martins ¹

Jeize De Fátima Batista²

Ana Cecília Teixeira Gonçalves³

Cleusa Inês Ziesmann⁴

Palavras-chave: dislexia, alfabetização, consciência fonológica, software.

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento do processo de aprendizagem da leitura em crianças nos anos iniciais do ensino fundamental é essencial na garantia da evolução das demais aprendizagens que constituem o sujeito leitor. Para tanto, o estímulo à consciência fonológica torna-se um dos caminhos mais eficazes no auxílio aos estudantes e suas demandas educacionais.

Considerando este cenário, um dos principais obstáculos enfrentados e que pode comprometer o desenvolvimento dos alunos é a dislexia. Definida pela Associação Brasileira de Dislexia (ABD, 2016), como um transtorno específico de aprendizagem, com origem neurobiológica, cujas principais características são a dificuldade de reconhecer de modo claro e preciso as palavras, tanto no ato de soletrar quanto de decodificar. Tais falhas ocorrem de

1 Wellitânia Pereira Vaz Martins estudante do curso de Letras Português - Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo, Bolsista FAPERGS, wellitania.abreu78@gmail.com

2 Jeize de Fátima Batista. Coordenadora do Projeto. Doutora em Letras - Professora do Curso de Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. jeize.batista@uffs.edu.br

3 Ana Cecília Teixeira Gonçalves. Colaboradora da pesquisa. Doutora em Letras - Professora do Curso de Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. acgteixeira@uffs.edu.br

4 Cleusa Inês Ziesmann. Colaboradora da pesquisa. Doutora em Educação - Professora do Curso de Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. cleusa.ziesmann@uffs.edu.br

modo atípico ao levarmos em consideração as habilidades cognitivas nessa idade, e correspondem a um déficit no componente fonológico referente a linguagem.

Pensando nisso, esta pesquisa qualitativa apresenta estratégias que propiciam suporte aos alunos com dislexia a fim de estimular a consciência fonológica, principal responsável pela evolução do processo de aprendizagem da leitura nos anos iniciais do ensino fundamental auxiliando-os no decorrer do processo de aprendizagem da leitura de maneira lúdica e que atenda às necessidades de cada participante. O software educacional EstimuDAME é a ferramenta empregada na aplicabilidade dos jogos computacionais interativos que possibilitam a evolução, com acompanhamento em tempo real e de modo lúdico, das habilidades de aprendizagem da leitura nos alunos disléxicos em seus diferentes níveis com suas particularidades.

Com início em 2025, atendendo um grupo composto por 20 crianças diagnosticadas com dislexia, tendo idade entre 7 e 9 anos, estudantes do 1º e 2º ano do ensino fundamental, de uma escola em tempo integral, da rede municipal de ensino de Cerro Largo – RS esta pesquisa tem como objetivo implantar o software educacional EstimuDAME como instrumento de promoção do desenvolvimento da consciência fonológica através de atividades que estimulem o conhecimento de rimas, a segmentação fonêmica, a combinação dos sons da fala e o fortalecimento da memória visual para avaliar, em tempo real, de que modo as atividades aplicadas auxiliam no desenvolvimento das competências de leitura dos alunos disléxicos envolvidos. A ênfase da avaliação consiste na análise do processo evolutivo dos participantes num comparativo entre o seu desempenho antes da inserção do EstimuDAME e o depois do uso do software, com base nos dados concretos fornecidos ao longo do período de aplicação dos jogos computacionais educacionais.

DESENVOLVIMENTO

A base da fundamentação teórica para esse trabalho conta com autores como Condemarin (1986), Martins (2003), Petrossi (2004), Almeida (2009), Sampaio (2014), Magri Filho (2011), Dehaene (2012), Castrillon (2013), Snowling (2013), Moojen (2014) e Cunha Neves (2014). A abordagem metodológica traz a análise contínua da evolução individual dos participantes partindo do pré-teste que consiste na leitura de texto definido. A interação com o software educacional EstimuDAME teve início em setembro de 2025, com encontros semanais concomitantes ao atendimento pelo suporte do Atendimento Educacional Especializado (AEE). Em 2026, a intervenção com o EstimuDAME foi retomada com os mesmos participantes, agora

cursando o 2º e o 3º ano respectivamente. Nos encontros os alunos realizaram atividades propostas pelo software que envolviam encontrar os pares, reconhecer as letras iguais, repetição de palavras e frases, identificação das rimas e localização da palavra diferente. O nível de dificuldade dos exercícios foi dividido em fácil, intermediário e difícil.

No final de maio de 2026 foi realizado o pós- teste de leitura, com o texto usado no início dos trabalhos. Cada aluno teve sua leitura gravada em áudio de forma individual, como feito anteriormente, para assim verificar o nível de evolução na aprendizagem da leitura. Posteriormente, com auxílio dos relatórios evolutivos que o Estimugame dispõe acerca de cada jogador, todos os dados serão analisados e compilados nos meses de junho, julho e agosto para a partir daí realizar a escrita do relatório final de desempenho, bem como a verificação da taxa de sucesso da intervenção com o software educacional para jogos computacionais Estimugame. Os resultados parciais analisados mostram que a aplicabilidade do software de jogos educacionais como ferramenta de estímulo da concepção fonológica e, conseqüentemente da aprendizagem da leitura trouxe resultados satisfatórios e contínuos com destaque para a melhoria no foco durante a realização das atividades, rapidez no tempo de resposta às questões propostas, mais perseverança frente ao aumento no grau de dificuldade e interesse acentuado na execução de atividades em rede.

RESULTADOS, AVANÇOS E REFLEXÕES

Sampaio (2014) ressalta que os programas e jogos mais eficientes para o desenvolvimento da habilidade da leitura em crianças são exatamente aqueles que estimulam a consciência fonológica, nomes de sons e letras, além da leitura e ortografia de fonemas, palavras e a frases simples. Tudo isso, associado a um programa que priorize a identificação, percepção e manipulação dos sons da linguagem oral, para, por meio do reconhecimento de como as letras e suas junções representam essa linguagem oral, realizar o trabalho de decodificação e, posterior leitura à primeira vista.

Os resultados parciais indicam que o uso do software Estimugame tem desenvolvido a concentração, a diferenciação sonora, a memorização, a combinação grafonêmica, a qualidade nas respostas aos exercícios propostos com maior destreza e a minimização dos erros constantes.

De modo geral, a análise parcial dos dados expressa que houve uma evolução individual do processo de desenvolvimento da aprendizagem da leitura e da promoção da consciência

fonológica. A determinação de modo efetivo desse avanço será detalhada com a conclusão da análise dos dados totais e a escrita do relatório final da pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS E PROJEÇÕES

A dislexia afeta diretamente o desenvolvimento das habilidades de leitura e compromete assim toda a evolução escolar e social da criança. Nesse sentido, considerando a facilidade de interação com os jogos e ações em rede que os estudantes demonstram, o uso do software de jogos computacionais educacionais Estimugame mostra-se um instrumento valioso para explorar essa interação, despertar a consciência fonológica dos participantes atuando como mediador na evolução na aprendizagem.

Os encontros semanais, em associação com a ludicidade, interativa e fluída propiciada pelo software Estimugame ratificaram o poder dos jogos interativos educacionais em instigar o envolvimento dos participantes, provocando o desenrolar das atividades educativas de modo prazeroso e motivador. Além disso, o caráter individual do Estimugame atuou como potencializador do trabalho do AEE, permitindo personalizar as intervenções com base no que é expresso diante da intervenção do software e as necessidades expressas por cada um.

A associação entre as práticas pedagógicas e os recursos tecnológicos fornecem uma estratégia eficaz e ampla na aplicação de metodologias que visem auxiliar no desenvolvimento do processo de aprendizagem da leitura e da consciência fonológica dos alunos disléxicos quando ajustada às especificidades de cada indivíduo, respeitando sua unicidade.

Financiamento:



Referências:

ABD - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DISLEXIA. Disponível em:
<<http://dislexia.org.br/v1/index.php/health-living-c/140-como-interagir-com-o-dislexico-em-sala-de-aula>> Acesso em: 15/07/2026.

Aspectos Neuropsicopedagógicos da Dislexia e sua influência em sala de aula.
In: SAMPAIO, S. FREITAS, I. B. (Orgs.) **Transtornos e dificuldades de aprendizagem: entendendo melhor os alunos com necessidades educativas especiais**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

CASTRILLON, Luciana Maria Teixeira. **Problemas de aprendizagem, soluções de aprendizagem: respostas instrucionais para as necessidades de cada aprendiz**. In:

ALVES, Luciana; MOUSINHO, Renata; CAPELLINI, Simone (org.). Dislexia: novos temas, novas perspectivas. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013. p. 371-404.

DEHAENE, Stanislas. **Os neurônios da leitura: como a ciência explica nossa capacidade de ler**. Porto Alegre: Penso, 2012.

MOOJEN, Sônia (coord.); LAMPRECHT, Regina; SANTOS, Rosangela M.; FREITAS, Gabriela M.; BRODACZ, Raquel; SIQUEIRA, Maity; COSTA, Adriana C.; GUARDA, Elisabet. **CONFIAS**: consciência fonológica: instrumento de avaliação sequencial. 3. ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2014.