

## ANÁLISE DO USO DE JOGOS COMO TRATAMENTO REMEDIATIVO PARA ALUNOS COM DISLEXIA NO MUNICÍPIO DE CERRO LARGO.

DARLAN OTERO GOMES<sup>1</sup> JEIZE DE FÁTIMA BATISTA<sup>2</sup>

### 1 INTRODUÇÃO

Na educação básica o contato com as letras chega muito cedo, sendo na faixa etária dos seis anos, após isso se inicia o processo de alfabetização, na qual a leitura chega através de imagens, contatos com livros, fala, e expressões, sejam elas artísticas ou de bem comum. Daí a importância de uma boa valorização do aluno a partir de metodologias que possam favorecer e promover o ato de ler para todos. Assim, a leitura deve ser considerada pelo educador como uma ferramenta pedagógica significativa e decisiva no processo de aprendizagem dos alunos. Entretanto, vê-se que nem sempre isso acontece, principalmente quando se trata de leitura para crianças e jovens com dificuldades especiais, como a dislexia, ponto principal deste estudo.

Ao se deparar com este fato, o professor tem um papel fundamental e um desafio muito grande que é o de ensinar para todos. Para isso é necessário buscar estratégias metodológicas que possam auxiliar no processo de ensino aprendizagem de crianças com dificuldades especiais. De acordo com Petrossi (2004), a dislexia é um distúrbio genético e neurobiológico de funcionamento do cérebro para todo processamento linguístico relacionado à leitura. O que ocorre são falhas nas conexões cerebrais. Assim, a pessoa disléxica tem dificuldade para associar os grafemas ao som que eles representam, não conseguindo organizá-los mentalmente numa sequência coerente.

Ao buscar metodologias que possam auxiliar no trabalho com crianças disléxicas, este estudo objetiva, através de dois projetos desenvolvidos pela UFFS (um de extensão e outro de pesquisa), verificar os principais processos desviantes durante a leitura oral de crianças e jovens das escolas municipais de Cerro Largo, diagnosticados com dislexia e, partir disso, aplicar um software com atividades que promovam estímulos para aumentar a consciência fonêmica a partir de jogos de identificação e reconhecimento de letras, palavras, frases, rimas e sons, analisando sua eficácia por meio da comparação dos desempenhos obtidos em testes de leitura realizados antes e após a utilização do programa.

---

1 Graduando da 3ª fase do Curso de Letras – Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – Campus de Cerro Largo. Contato: [darlanoterogomes14@gmail.com](mailto:darlanoterogomes14@gmail.com). Voluntário do Projeto de Extensão e Bolsista do Projeto de Pesquisa. Grupo de Pesquisa: GEPETEC

2 Doutora em Letras. Docente de Língua Portuguesa e Práticas de Ensino da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – Campus de Cerro Largo. Contato: [jeize.batista@uffs.edu.br](mailto:jeize.batista@uffs.edu.br). Coordenadora e orientadora do Projeto de Extensão e de Pesquisa. Líder do Grupo de Pesquisa GEPETEC.



Para atender aos alunos com dificuldades de aprendizagem foi criado o Atendimento Educacional Especializado (AEE) como suporte para facilitar o acesso ao currículo. Destaca-se que o apoio e auxílio das professoras do AEE são de fundamental importância para o desenvolvimento do projeto, já que, em época de Pandemia, elas têm realizado o acompanhamento presencial da aplicação do software com os alunos. Esse processo de interação com os jogos acontecem uma vez por semana nas salas de recursos. O bolsista e a coordenadora do projeto também acompanham o andamento e a evolução dos alunos mediante o relatório do software. Ainda, vale destacar que o projeto está em funcionamento há um ano e tem mais um ano de aplicação.

Portanto, ao analisar as circunstâncias atípicas (como encontros *online* em decorrência da Pandemia), o processo de interação pode ser caracterizado como significativo para os alunos que têm demonstrado grandes avanços após a interação, durante esse um ano em que estão participando do projeto. Diante disso, esse relato visa apresentar os contextos e detalhamentos das atividades, bem como, objetivos que se almeja alcançar, metodologias utilizadas e discussão das experiências vividas e considerações finais.

## **2 OBJETIVOS**

Este trabalho consiste em analisar qualitativamente e quantitativamente os resultados obtidos no projeto de extensão (que já está sendo desenvolvido) o qual busca aplicar atividades de um software, desenvolvido pela coordenadora do projeto, em alunos da rede municipal de Cerro Largo, diagnosticados com dislexia. As atividades propostas servem como estímulos para aumentar a consciência fonêmica, a partir de jogos de identificação e reconhecimento de letras, palavras, frases, rimas e sons, analisando sua eficácia por meio da comparação dos desempenhos obtidos em testes de leitura realizados antes e após a utilização do programa. Com isso, a finalidade deste projeto é verificar a eficácia do programa enquanto tratamento remediativo em crianças com dislexia

## **3 METODOLOGIA**

O processo foi dividido em duas etapas, sendo uma delas a pré-teste análise dos textos e análise dos processos de leitura demonstrados pelas crianças. Para isso, foram propostos os seguintes textos: *Espelho no cofre*, conto de Flávio Moreira Costa e *A Rã e o Boi*, fábula de Millô.

Após a aplicação dos textos, e coleta dos dados em torno das dificuldades apresentadas pelos participantes, partiu-se para a elaboração das atividades e jogos educativos multimídias



(Software). Para a elaboração e aplicação das atividades, o bolsista contou com a ajuda das professoras de AEE das escolas parceiras dos projetos, para que pudesse ter um aproveitamento significativo, pois devido à pandemia as atividades presenciais da UFFS (Universidade Federal da Fronteira Sul) estavam suspensas.

Durante o período de interação alguns participantes foram desistindo do projeto, em virtude de ter um aumento nos casos de Covid 19, e os pais acharem perigoso frequentar a escola de forma presencial. Nesses casos, o participante não tinha internet em casa e ficava inviabilizada a participação. Assim, permaneceram oito participantes até esta etapa dos projetos.

O software é um aplicativo que pode ser acessado em qualquer dispositivo com acesso à internet (computador, tablet, celular). As atividades buscam desenvolver estímulos para aumentar a consciência fonêmica a partir de jogos de identificação e reconhecimento de letras, palavras, rimas e sons. O aplicativo recebeu o nome de *Estimugame*, por ser um jogo online que capacita à estimulação dos alunos com dislexia. Ao acessar o link <http://affecty.com/estimugame> o participante/aluno com seu nome de usuário e a senha, previamente cadastrados pelos administradores, pode acessar aos jogos. As atividades envolvem repetir palavras/frases com multimídia, encontrar pares de letras, identificar letras, procurar e encontrar palavras diferentes, palavras camufladas e palavras que rimam. Seguindo estas etapas automaticamente cada jogada, as respostas vão, aleatoriamente, mudando de lugar para que os participantes não as encontrem sempre na mesma disposição. No menu principal o usuário encontra “Menu de configurações”, no qual pode selecionar o nível de dificuldade que pretende jogar: fácil, médio, difícil ou, se preferir, todos os níveis.

O aplicativo educacional oferece ao administrador o acompanhamento dos usuários quanto aos erros e acertos obtidos nas tarefas, números de acessos, bem como tempo destinado às atividades. Tudo isso por meio de um relatório fornecido pelo aplicativo. A partir disso é possível inserir novas atividades, excluir, aumentar ou diminuir o nível de dificuldade, de acordo com as necessidades que vão sendo observadas durante o processo de interação.

Assim, o aplicativo *Estimugame* está sendo uma estratégia de reeducação a partir de jogos educativos que visam à melhoria do nível de leitura em crianças/jovens com dislexia. Nesse um ano de acompanhamento junto aos participantes, pode-se perceber uma melhora significativa em relação ao processo de soletração e compreensão de palavras e frases.



#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Após esse período de um ano de interação com o software, as crianças e jovens foram submetidas novamente aos primeiros testes realizados que se referem às leituras dos textos narrativos já citados anteriormente, para verificar se houve melhoras ou não no processo de leitura, principalmente quanto às dificuldades arroladas no início da pesquisa.

O software foi produzido a fim de auxiliar as crianças com dislexia ativando os mecanismos neuronais, assim, auxiliando no desenvolvimento da consciência fonêmica e conseqüentemente na compreensão da leitura.

Parte-se do princípio, segundo o referencial bibliográfico estudado (DEHAENE, 2012; CASTRILLON, 2013; SAMPAIO, 2014), que as atividades que enfatizam assimilação de fonemas ajudam o dislético a reconhecer sons, sílabas e palavras para, a partir disso, chegar às frases. As atividades de recuperação exigem atenção e repetição. Alguns estudos sugerem que um tratamento adequado, administrado ainda cedo na vida escolar de uma criança pode corrigir as falhas nas conexões cerebrais, facilitando e auxiliando nos processos de leitura de uma maneira gradativa e eficaz.

Alunos com dificuldades de aprendizagem em decorrência da dislexia estão cada vez mais presentes nas salas de aula. O fato é que essa realidade tem sido um desafio para os profissionais de educação que buscam alternativas e métodos para ajudar os alunos no desenvolvimento de suas competências.

Sendo assim, pode-se dizer que as atividades no computador podem tornar-se ferramentas que contribuam para o desenvolvimento da aprendizagem da criança dislética. Logicamente que essas atividades devem ser dosadas em sessões cotidianas e renovadas ao longo das semanas. Muitos estudos e pesquisas demonstram que a plasticidade cerebral no homem é maximizada pela repetição intensa de uma mesma tarefa, intercalada por períodos de descanso. Entretanto, é importante que a reeducação suscite na criança atenção e prazer (DEHAENE, 2012).

Nesse caminho, foi possível comprovar a eficácia dos jogos nos projetos em andamento, pois todos os participantes, em maior e menor grau, demonstraram melhorias em relação à leitura realizada no pré-teste.

#### **5 CONCLUSÃO**

Pode-se ressaltar que os projetos ainda estão em andamento há um ano, tendo continuidade por mais um ano, entretanto, após este tempo já fornecido com o software foi possível perceber



que os participantes demonstraram melhoras significativas em relação ao desenvolvimento da habilidade de consciência fonológica. Observa-se que os casos mais leves de dislexia demonstram maior grau de desenvolvimento do que os participantes com estágios de dislexia mais avançados. Dos doze participantes envolvidos, oito estão seguindo, interagindo com o jogo.

Após observações e análises feitas ao longo desse processo, pode-se observar que o uso do software por crianças e jovens diagnosticados com dislexia tem se mostrado eficaz no que se refere ao progresso de leitura e desenvolvimento da consciência fonológica por parte dos participantes (mesmo que em graus diferentes de progressos), o que pôde ser comprovado por meio da melhora pós-treinamento.

Portanto, espera-se que esse estudo possa contribuir para auxiliar os profissionais de ensino a trabalhar as dificuldades dos alunos com dislexia, respeitando suas limitações e reconhecendo-os como seres humanos capazes que, mesmo com problemas de aprendizagem, podem vencer os obstáculos e construir seus conhecimentos. A dislexia não tem cura, mas pode ser amenizada com metodologias e estratégias que desenvolvam as habilidades e contribuam como tratamento de intervenção para os processos desviantes apresentados pelos alunos durante a leitura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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: 11/04/2020.
- 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(s). *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.
- MUSIEK, SHINN J, HARE C. Plasticity, **Auditory training and Auditory Processing Disorders.** *Seminars in Hearing.*2002;22:263-275.
- MUSZKAT. Mauro; RIZZUTTI, Sueli. **O professor e a dislexia.** São Paulo: Cortez, PETROSSI, Eduardo. **O que é Dislexia.** Revista Superinteressante. Edição 207, dezembro de 2004. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/ciencia/o-que-e-dislexia>> Acesso em: 08/04/2016.
- SAMPAIO, S. 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.

**Palavras-chave:** Dislexia. Aplicação do software. Análise

**Nº de Registro no sistema Prisma:** PES 2010-0123.

**Financiamento:** CNPq.