

O ALUNO COM DISLEXIA NA SALA DE AEE DO MUNICÍPIO DE CERRO LARGO: DESENVOLVENDO A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA A PARTIR DE JOGOS

CAROLINE TAÍS LINK¹, ANA CECÍLIA TEIXEIRA GONÇALVES², CLEUSA INÊS ZIESMANN³, JEIZE DE FÁTIMA BATISTA⁴

1 Introdução

O presente trabalho descreve o projeto de pesquisa em desenvolvimento da aplicação do software Estimugame, voltado para crianças com dislexia e que está em andamento em uma Escola Municipal em Cerro Largo durante o ano de 2024. Segundo a Associação Brasileira de Dislexia (ABD, 2016), a dislexia é apontada como um transtorno específico de aprendizagem de origem neurobiológica, identificada pela dificuldade no reconhecimento preciso e/ou fluente da palavra, na habilidade de decodificação e de soletração. Essas dificuldades normalmente resultam de um déficit no componente fonológico da linguagem e são inesperadas em relação à idade e outras habilidades cognitivas em relação à leitura.

A leitura é uma parte inerente do cotidiano, essencial para navegar em um mundo que demanda sua prática constantemente, embora nem sempre receba a devida valorização. Essa realidade evidencia a necessidade urgente de práticas educativas mais inclusivas e eficazes, que considerem as diversas necessidades dos alunos e promovam o desenvolvimento da leitura de maneira equitativa e acessível para todos.

Nessa perspectiva, o software Estimugame foi desenvolvido para propor metodologias de tratamento voltadas ao desenvolvimento da consciência fonológica, que a

¹Acadêmica do curso de Licenciatura em Letras Português e Espanhol, na Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo, voluntária da pesquisa, caroline.link@estudante.uffs.edu.br.

²O Confias é um instrumento utilizado apenas por fonoaudiólogas e psicólogas para o diagnóstico de dislexia. (MOOJEN, et al. 2014)

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

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

partir de Moojen pode ser identificada como

[...] a capacidade de refletir sobre os sons da fala e manipulá-los, englobando a consciência de sílabas, rimas, alterações, unidades intrasilábicas (ataque e rima) e fonemas. Por envolver diferentes habilidades cognitivas, a consciência fonológica não deve ser entendida como uma entidade única, mas como um conjunto de habilidades que podem ser avaliadas e desenvolvidas (Moojen, et. al. 2003, p. 9).

Ainda, reconhecendo a importância ética dessa abordagem, especialmente para alunos com dislexia, o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa e aprovado sob o CAAE: 43597521.10000.5564. Portanto, este trabalho tem como objetivo apresentar os contextos e os detalhes das atividades desenvolvidas, além de expor os objetivos pretendidos, as metodologias empregadas, uma discussão sobre as experiências vivenciadas e as considerações finais.

2 Objetivos

Implementar jogos computacionais junto aos alunos da rede municipal de Cerro Largo que foram diagnosticados com dislexia, com o intuito de avaliar o impacto das atividades propostas no desenvolvimento da consciência fonológica. Através da promoção de estímulos destinados a fortalecer a memória visual, a sensibilidade às rimas, a segmentação em fonemas e a recombinação dos sons da fala, auxiliando em suas habilidades de leitura. O foco principal reside na análise da evolução da leitura dos participantes após a intervenção do aplicativo, visando oferecer dados concretos e a necessidade de instrumentalizar pais e professores com ferramentas de ensino-aprendizagem a fim de favorecer crianças com dificuldades de aprendizagem, como a dislexia.

3 Metodologia

Para a interação com o software os encontros acontecem durante um período de 01 (um) ano, sempre uma vez por semana, na qual a quinta-feira é o dia destinado para reunir os 8 (oito) alunos todos do 5º ano do ensino fundamental, no turno da tarde, para aplicar a prática, na sala de recursos multifuncionais do Atendimento Educacional Especializado (AEE), em uma escola da rede municipal de Cerro Largo.

A partir das referências bibliográficas como Dehaene (2012), Castrillon (2013) e Sampaio (2014) os softwares educativos podem ser uma ferramenta de auxílio no ensino de crianças com dislexia.

O processo da prática foi dividido em três etapas, sendo a primeira delas o 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, onde a coleta de dados ocorreu de forma anônima a partir de áudios gravados da leitura dos alunos em torno das dificuldades apresentadas.

Após a aplicação dos textos, e coleta dos dados iniciais, partiu-se para a segunda etapa: aplicação dos jogos educativos (Software). O software desenvolvido é um aplicativo que pode ser acessado em qualquer dispositivo conectado à internet, como computadores, tablets e celulares. Atualmente, o acesso ao software é feito de forma institucional através do site www.estimugame.uffs.edu.br. Para utilizá-lo, os participantes precisam inserir um nome de usuário e uma senha previamente cadastrados. Ao entrar, os usuários são direcionados ao menu principal, onde podem escolher, no menu de atividades, a tarefa que desejam realizar. Os jogos incluem atividades como repetir palavras/frases, encontrar o par, achar letras iguais, encontrar a palavra diferente, encontrar a linha da palavra, encontrar a palavra que rima. Após cada jogada, as respostas mudam aleatoriamente de posição, para evitar que os participantes se acostumem com a mesma disposição das respostas. No menu principal, o usuário também encontra a opção de acessar o menu de configurações, onde pode escolher o nível de dificuldade com o qual deseja jogar: fácil, médio, difícil ou, se preferir, pode optar por jogar em 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. As atividades disponíveis no software são flexíveis e podem ser alteradas pela pesquisadora, permitindo a exclusão ou a adição de novas tarefas para atender outras necessidades relacionadas à dislexia e ao perfil do público-alvo.

Além disso, todas as atividades foram apresentadas aos usuários via áudio e conforme Confias⁵ (Moojen, et al. 2014) foram utilizadas imagens associadas às palavras como uma ferramenta lúdica para ajudar na memória. O participante visualiza a escrita da palavra, ouve sua pronúncia e então repete a palavra. Esse mesmo processo é aplicado às frases, onde o participante vê a escrita da frase, escuta sua pronúncia e a repete, reforçando a memorização e compreensão. Assim, cada participante pode jogar mais de uma vez, desenvolvendo cada vez

⁵Doutora em Letras - Professora de Prática de Ensino e Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa, na Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo, Orientadora da pesquisa, jeize.batista@uffs.edu.br.

mais a consciência fonológica das palavras e a relação grafo-fonêmica das letras, sílabas, palavras e sons.

Dessa forma, após a aplicação do software com os alunos e a coleta de dados pelo aplicativo, chega-se a terceira etapa: aplicou-se o pós-teste com a leitura dos mesmos dois textos apresentados a eles no pré-teste: *Espelho no cofre*, e *A Rã e o Boi* e novamente de forma anônima foram coletados os dados via áudio para que assim chegássemos a uma análise mais concreta da utilização do software em relação ao seu uso e a leitura dos participantes, para identificar-se as dificuldades e melhorias apresentadas.

4 Resultados e Discussão

Assim, após esse período de um ano de interação com o software, com pré-testes de leitura, aplicação dos jogos e pós-testes de leitura, coleta de dados via áudios e via software e partindo das observações levantadas, foi possível observar que dos oito participantes, cinco demonstraram melhoras significativas em relação ao desenvolvimento da habilidade de consciência fonológica em relação a leitura do pré-teste e a leitura do pós-teste, apresentando leituras menos silábica e com mais facilidade.

Pode-se observar que os casos mais leves de dislexia apresentaram maior grau de desenvolvimento do que os participantes com estágios de dislexia mais avançados, possibilitando uma leitura positiva de sua prática. Em relação aos jogos, um ponto que chamou bastante atenção foi a hesitação que os participantes demonstraram na tarefa de repetir palavras/frases em voz alta e a superação que tiveram pela persistência em repetir até acertar. Esse aspecto pode ser considerado benéfico pelo desafio respondido positivamente pelos participantes no desenvolvimento da proposta.

Também constatou-se que os participantes sentiam-se desafiados na medida em que cometiam os erros nas atividades, repetindo a tarefa até conseguir acertá-la. Ainda, é possível afirmar que as melhorias foram gradativas, pois os participantes iniciaram o processo de evolução, a partir da segunda semana de aplicação e contato com o software. E sugere-se que para os casos mais graves de dislexia, esses alunos tenham um acompanhamento de um profissional, até no Atendimento Educacional Especializado (AEE) da escola para que sejam ainda mais significativas as melhoras com esses participantes.

5 Conclusão

Portanto, o trabalho de pesquisa apresentado teve como objetivo aplicar um software

com atividades que promovem estímulos para ampliar a consciência fonológica de alunos diagnosticados com dislexia de uma Escola Municipal de Cerro Largo, a partir de jogos de identificação e reconhecimento de letras, palavras, frases, rimas e sons, aplicando e analisando sua eficácia por meio da comparação dos desempenhos obtidos em testes de leitura realizados antes e após a utilização do programa. Também foi proposta a intenção de capacitar pais e professores com métodos e recursos pedagógicos, visando ajudar crianças que enfrentam dificuldades de aprendizagem, como a dislexia.

Dessa forma, o que vale destacar é de que o software pode ser uma ferramenta de auxílio para pais e professores, no processo de ensino-aprendizagem de crianças e jovens com dificuldades específicas de aprendizagem, além de contribuir para auxiliar os profissionais do ensino a trabalhar com alunos diagnosticados com dislexia, respeitando e reconhecendo suas limitações e que essas crianças são capazes de vencer os obstáculos, pois a dislexia não possui cura, mas pode ser atenuada através de metodologias e estratégias específicas que auxiliam no desenvolvimento das habilidades dos alunos.

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: 08 de agosto de 2024.
- 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.
- MOOJEN, S. et al. (2003). **Consciência fonológica: Instrumento de avaliação sequencial.** São Paulo: Casa do Psicólogo
- 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.** São Paulo: 3 ed - Casa do Psicólogo, 2014.
- 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 especiais.* 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.

Palavras-chave: Dislexia; Jogos; Software; Leitura; Dificuldades.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES-2023-0170

Agência de fomento: [2023] EDITAL Nº 73/GR/UFFS/2023- Voluntária.