

O JOGO COMPUTACIONAL COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA CRIANÇAS DISLÉXICAS

**KAUANY STAUDT GONÇALVES¹, DARLAN OTERO GOMES², JEIZE DE FÁTIMA
BATISTA³**

1 Introdução

O mundo é leitura e pede por ela todos os dias, e isso a torna relevante e imprescindível para o crescimento intelectual dos indivíduos, bem como para imersão numa sociedade letrada e em constante mudança. 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.

A existência de problemas no ensino é inegável: alguns professores carentes de formação específica, escolas carentes de material, famílias limitando o acesso às experiências culturais mediadas pela língua – esses são alguns fatores que podem abalar o desempenho do aluno. Ainda assim, uma porcentagem dos alunos que fracassam enfrenta um nível adicional de desafio, expresso em predisposições genéticas e padrões de desenvolvimento que dificultam a aprendizagem da leitura (CASTRILLON, 2013), como se pode verificar no depoimento abaixo.

[...] Essa era uma situação bastante comum (e secreta) nos meus primeiros anos escolares, eu pensava que não ouvia direito, que não entendia o que havia sido dito ou que era um “burro” mesmo. Afinal, até o meu pai me dizia: “Deixa de ser burro, moleque!” [...] Minha mãe... “Você é preguiçoso”, minhas professoras...” Você não consegue aprender”, “Não estuda para as provas” (MAGRI FILHO, 2011, p.17,21).

A falta de conhecimento e o despreparo por parte de pais e professores no reconhecimento e identificação de um distúrbio/ transtorno de aprendizagem, podem, muitas vezes, causar danos irreversíveis na vida da criança. Rótulos como de “preguiçosos”, “desinteressados”, “indisciplinados”, “desatentos”, “desleixados” são algumas das marcas que, além de ge-

¹Acadêmica do curso de Licenciatura em Letras – Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul *campus* Cerro Largo, grupo de pesquisa: GEPETEC, contato: kauanystaudt070@gmail.com

² Acadêmico do curso de Licenciatura em Letras – Português e Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul *campus* Cerro Largo, contato: darlanoterogomes14@gmail.com

³ Professora doutora em Letras, Universidade Federal da Fronteira Sul *campus* Cerro Largo, contato: jeize.batista@uffs.edu.br



rar um sofrimento psicológico, criam uma espécie de bloqueio, impedindo a criança de superar suas limitações e chegar ao aprendizado possível.

Frente a essa realidade, o professor tem um papel fundamental e um desafio muito grande que é o de ensinar “o diferente”. Para isso, é necessário buscar estratégias metodológicas que possam auxiliar no processo de ensino aprendizagem de crianças com dificuldades especiais, fazendo com que se sintam incluídos no meio educacional. Diante disso, este estudo propõe a aplicação metodológica e análise de jogos específicos com crianças diagnosticadas com dislexia. Por ser um projeto que envolve seres humanos, foi submetido, avaliado e aprovado pelo Conselho de Ética em Pesquisa, CAAE: 43597521.1.0000.5564 .

2 Objetivos

Objetivo geral: Analisar o desempenho dos alunos da rede municipal de ensino de Cerro Largo, diagnosticados com dislexia, frente à utilização de um software desenvolvido com atividades e jogos que visam promover estímulos para aumentar a consciência fonêmica dos alunos, ativando os mecanismos neuronais a partir de tarefas que conduzem à memória visual, à sensibilidade às rimas, à segmentação em fonemas e à recombinação dos sons da fala. A partir desse tratamento de intervenção, de caráter experimental, verificar se há graus de evolução dos participantes no que concerne à leitura.

Objetivos específicos: Dar a conhecer o conceito de dislexia, causas e sintomas, principalmente no que se refere às questões de leitura. Fazer uma descrição quali e (se possível) quantitativa da leitura dos alunos frente aos textos propostos. Arrolar as principais dificuldades observadas no processamento da leitura, tentando classificar as peculiaridades relativas: 1) ao gênero textual; 2) ao grau de dislexia dos participantes (de classe social média); 3) à idade e ano de escolarização. Após a aplicação das atividades de jogos educativos, por meio de um Software elaborado a partir das necessidades das crianças com dislexia, descrever qualitativamente o processo e analisar os resultados comparando a fase inicial à fase final do tratamento.

3 Metodologia

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



dislexia. O primeiro passo é verificar quais são os principais distúrbios apresentados no nível fonético pela criança. Isso pode ser feito a partir de propostas de leitura oral, para que se possa identificar o nível e as particularidades das dificuldades. Após reconhecer os principais processos desviantes durante o processo de leitura, o jogo no computador entra como um tratamento de intervenção para os problemas detectados.

Segundo Sampaio (2014) os jogos ou programas mais eficazes para desenvolver as habilidades de leitura são aqueles que procuram reforçar as habilidades das crianças em consciência fonológica, nomes de letras e sons, leitura e ortografia de palavras e leitura de frases simples. A autora ainda sugere um programa de reeducação que inclua: atividades que desenvolvam a consciência fonológica – perceber, identificar e manipular os sons da linguagem oral; reconhecimento fônico – como as letras e os grupos de letras representam os sons da linguagem oral; um trabalho com pronúncia – decodificação e, ainda, leitura de palavras à primeira vista (SAMPAIO, 2014).

As pesquisas relacionadas à dislexia sugerem que as dificuldades de leitura na maioria das crianças são causadas por déficits básicos na codificação fonológica ou falta de organização segmental no nível das palavras e frases. Como já visto neste estudo, sabe-se que não há cura para dislexia; entretanto, é possível buscar caminhos que amenizem os sintomas com metodologias e tratamentos que diferenciam a forma de aprendizado.

De acordo com Castrillon (2013), é importante atentar para o fato de que ninguém aprende a ler sem fazer parte de uma comunidade de aprendizagem sobre um cérebro em desenvolvimento. O autor ainda ressalta que sem participar de uma comunidade de aprendizagem, onde o letramento é prática significativa, fica muito difícil aprender a ler, principalmente por não haver uma mediação educadora, sejam crianças disléxicas, ou não.

4 Resultados e Discussão

Este projeto vem sendo reeditado há um ano, possibilitando às crianças um maior tempo de interação e acompanhamento junto a sala de recurso do Atendimento Educacional Especializado (AEE), com acompanhamento e supervisão da professora da escola, bem como da equipe de pesquisa. Mediante isso, foi possível verificar os resultados a partir de uma abordagem investigativa de cunho experimental, com base em dados, alicerçada numa perspectiva qualitativa.



Partindo-se então, das observações levantadas, após um ano de treinamento com o software foi possível perceber que os participantes demonstraram melhoras significativas em relação ao desenvolvimento da habilidade de consciência fonológica. 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.

Um ponto que chamou bastante a atenção foi a dificuldade que os participantes demonstraram, em 90% dos casos, na tarefa de repetir palavras e/ou frases em voz alta, e a superação que tiveram pela insistência em repetir até acertar. Esse fato demonstra que é possível superar os obstáculos, mesmo sendo disléxico. Diante dos resultados positivos obtidos nas primeiras semanas com a repetição de palavras, a pesquisadora decidiu inserir pequenas frases e sequencialmente frases maiores. Esse aspecto pode ser considerado benéfico pelo desafio respondido positivamente pelos participantes no desenvolvimento da proposta.

Também se constatou que os participantes se sentiam desafiados na medida em que cometiam os erros nas atividades, repetindo a tarefa até conseguir acertá-la. Outro fator, que se pode verificar, foi que os integrantes que apresentavam um grau de dislexia em estágio mais avançado, exibiram um número maior de acessos nas atividades. Ainda, é possível afirmar que as melhorias foram gradativas. Os participantes iniciaram o processo de evolução, a partir da segunda semana de aplicação e contato com o software. Quanto mais interação, mais superação.

5 Conclusão

O trabalho de pesquisa aqui apresentado teve como objetivo aplicar um software com atividades que promovessem estímulos para ampliar a consciência fonêmica de crianças e jovens, das escolas municipais de Cerro Largo, diagnosticados com dislexia, 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. A proposição desse objetivo geral estava relacionada à necessidade de instrumentalizar pais e professores com ferramentas de ensino-aprendizagem a fim de favorecer crianças e jovens com dificuldades de aprendizagem, como a dislexia.



Diante disso, espera-se que esse estudo possa contribuir para auxiliar os profissionais de ensino a trabalhar as dificuldades dos alunos com dislexia, por meio de sugestões metodológicas, respeitando suas limitações e reconhecendo-os como seres humanos capazes que, mesmo com problemas de aprendizagem, podem vencer os obstáculos e construir seus conhecimentos.

Referências Bibliográficas

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. Acesso em: 24 de agosto de 2022.

DEHAENE, Stanislas. **Os neurônios da leitura:** como a ciência explica nossa capacidade de ler. Porto Alegre: Penso, 2012. Acesso em: 24 de agosto de 2022.

SAMPAIO, S. **Dificuldades de aprendizagem:** a Psicopedagogia na relação sujeito, família e escola. 3.ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011. Acesso em: 24 de agosto de 2022.

UNESCO. Relatório da Reunião de Consultoria Especializada. **TIC Acessíveis e Ensino Personalizado para Alunos com Deficiências:** Um diálogo entre Educadores, Indústria, Governo e Sociedade Civil. Paris: Sede UNESCO, 2011. Acesso em: 24 de agosto de 2022.

Palavras-chave: Dislexia; Aplicação do software; Leitura; Ensino e Aprendizagem.

Nº de Registro no sistema Prisma: PES 2021-0354.

Financiamento: Fundação de Amparo à pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS).