



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

Caroline Taís Link¹
Jeize de Fátima Batista²

Resumo: O presente estudo propõe a aplicação metodológica e análise de jogos específicos com crianças diagnosticadas com Dislexia. Pensando nisso, voltados para uma educação inclusiva e por ser um projeto que envolve seres humanos, o mesmo foi submetido, avaliado e aprovado pelo Conselho de Ética em Pesquisa, CAAE: 43597521.10000.5564 e segue em andamento. Dessa forma queremos 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 promovem estímulos para aumentar a consciência fonêmica dos alunos, fazendo 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; 3) à idade e ano de escolarização. O primeiro passo é verificar quais são os principais distúrbios apresentados no nível fonético pela criança. Isso é 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. O aplicativo é denominado Estimugame, desenvolvido pela coordenadora do projeto, buscando desenvolver estímulos para aumentar a consciência fonêmica a partir de jogos de identificação e reconhecimento de letras, palavras, rimas e sons. Para a interação com o software

¹ Acadêmica 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.

² Doutora 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.



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 alunos, 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. Assim, cada participante pode jogar mais de uma vez, desenvolvendo cada vez mais a consciência fonológica das palavras e a relação grafo-fonêmica das letras, sílabas, palavras e sons. Está sendo possível fazer uma análise a partir de um enfoque investigativo de cunho experimental, com base em dados, alicerçada numa perspectiva qualitativa, onde identificamos que os participantes se sentem desafiados na medida em que cometem os erros nas atividades, repetindo a tarefa até conseguir acertá-la. Outro fator que se pode verificar é que os integrantes que apresentam um grau de Dislexia em estágio mais avançado, exibem um número maior de acessos nas atividades, ou seja, os alunos sempre procuram superar as dificuldades. Ainda, é possível afirmar que as melhorias estão sendo gradativas demonstrando que é possível ultrapassar os obstáculos e o software desenvolvido mostra resultados positivos quanto a sua utilização. Assim, é importante ressaltar que o projeto de pesquisa que está em andamento abre caminhos para pensar em desdobramentos futuros, seja para outras dificuldades apresentadas por participantes disléxicos ou, até mesmo, outro transtorno de aprendizagem. O que vale destacar é 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.

Palavras-chave: Software; Palavras; Leitura; Dificuldades; Processo.

Categoria: Ensino