



CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E DISLEXIA: O USO DO ESTIMUGAME NA SALA DE AEE DO MUNICÍPIO DE CERRO LARGO

Caroline Taís Link¹
Ana Cecília Teixeira Gonçalves²
Cleusa Inês Ziesmann³
Jeize de Fátima Batista⁴

Resumo: O presente trabalho propõe o uso de jogos educativos como auxílio para crianças diagnosticadas com Dislexia a partir do projeto de pesquisa “EstimuGAME: um software educativo como instrumento de auxílio para estimular a leitura em crianças com dislexia” que está em andamento. Como o projeto envolve seres humanos, ele foi encaminhado ao Comitê de Ética em Pesquisa, avaliado e aprovado, CAAE: 63039222.5.0000.5564. Dessa forma, analisamos o desempenho dos estudantes disléxicos da rede municipal de ensino de Cerro Largo diante da utilização de um software desenvolvido com atividades e jogos voltados a estimular a consciência fonológica. A leitura dos participantes frente aos textos propostos foi descrita de forma qualitativa. A problematização que guiou o trabalho foi: De que maneira a utilização do software educativo EstimuGAME contribui para a melhora da leitura e da consciência fonológica de crianças com Dislexia?. Para a interação com o *software*, os encontros ocorrem ao longo de um ano, uma vez por semana, atualmente às terças-feiras, no turno da manhã. A cada hora, dois alunos são atendidos simultaneamente, utilizando os dois notebooks disponibilizados pela escola, totalizando o atendimento de oito alunos do sexto ano do ensino fundamental para a aplicação da prática na sala de AEE. O processo está dividido em três etapas. A primeira é o pré-teste, que consiste na análise dos textos e 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 Millôr Fernandes. A coleta de dados ocorre de forma anônima, a partir da gravação em áudio das leituras dos alunos, analisando-se as dificuldades apresentadas. Após a aplicação dos textos e a coleta dos dados iniciais, inicia-se a segunda etapa: a aplicação dos jogos educativos por meio do *software* EstimuGAME. Por fim, após a aplicação do *software* com os alunos e a coleta de

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

² Doutora 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.

³ Doutora 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.

⁴ Doutora em Letras - Professora do Curso de Letras: Português e Espanhol na Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo, orientadora da pesquisa, jeize.batista@uffs.edu.br.



dados pelo aplicativo, ocorre a terceira etapa: a aplicação do pós-teste, em que os dois textos apresentados no pré-teste serão novamente lidos pelos participantes. A coleta de dados é feita anonimamente via áudio, permitindo uma análise concreta da utilização do *software* em relação à leitura dos alunos e possibilitando a identificação das dificuldades e melhorias apresentadas ao longo do processo. 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 acertá-la. Outro fator que pode ser observado é que alunos com Dislexia em estágio mais avançado acessam com mais frequência as atividades, buscando superar suas dificuldades. Os avanços observados são graduais, indicando que é possível vencer os desafios com o apoio do *software*, que tem mostrado resultados positivos. O projeto aponta para possíveis aplicações futuras em outras dificuldades de aprendizagem, e destaca o potencial do *software* como apoio para pais e professores no processo educacional de crianças e jovens com necessidades específicas.

Palavras-chave: Aprendizagem; Leitura; Software; Inclusão; Ensino.

Categoria: Pesquisa.