



ESTIMUGAME: UMA ALTERNATIVA DE INTERAÇÃO ENTRE JOGOS COMPUTACIONAIS E ESTUDANTES COM DISLEXIA NA CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM DA LEITURA

Wellitânia Pereira Vaz Martins¹
Ana Cecília Teixeira Gonçalves²
Cleusa Inês Ziesmann³
Jeize de Fátima Batista⁴

Este estudo apresenta uma pesquisa qualitativa voltada à análise do uso de jogos computacionais interativos como recurso de apoio ao desenvolvimento da leitura de alunos com dislexia em processo de alfabetização. A investigação parte da compreensão de que a dislexia pode afetar habilidades relacionadas à identificação, à associação e à manipulação dos sons da fala, o que interfere diretamente na aprendizagem da leitura. Nesse contexto, a consciência fonológica é entendida como a capacidade de perceber e refletir sobre os sons da língua, como rimas, sílabas e fonemas, habilidade essencial para a construção da relação entre linguagem oral e escrita. Os jogos ou programas mais eficazes para desenvolver as competências da 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. Para tanto é proposto um programa de reeducação que inclua: atividades que desenvolvam a consciência fonológica – perceber, identificar e manipular os sons da língua; 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). Diante disso, o objetivo desta pesquisa é verificar de que maneira o software educacional Estimugame pode contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica e para o avanço da leitura de crianças com dislexia, por meio de atividades lúdicas, interativas e acompanhadas em tempo real. O software é utilizado como mediador de jogos computacionais que estimulam a atenção, a discriminação sonora, a memória, a associação grafofonêmica e a resposta às tarefas propostas, favorecendo práticas de aprendizagem mais dinâmicas e motivadoras. A pesquisa teve início em 2025, com continuidade em 2026, e conta com a participação

¹ Wellitânia Pereira Vaz Martins estudante do curso de Letras Português - Espanhol, Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Cerro Largo, Bolsista FAPERGS, wellitania.abreu78@gmail.com

² Ana Cecília Teixeira Gonçalves. Colaboradora da pesquisa. Doutora em Letras - Professora do Curso de Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. acgteixeira@uffs.edu

³ Cleusa Inês Ziesmann. Colaboradora da pesquisa. Doutora em Educação - Professora do Curso de Letras Português e Espanhol. Universidade Federal da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. cleusa.ziesmann@uffs.edu.br

⁴ Jeize de Fátima Batista. Coordenadora do Projeto. Curso de Letras- Português e Espanhol. Universidade Federal Da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. jeize.batista@uffs.edu.br



de 20 crianças, com idades entre 7 e 9 anos, estudantes do 2º e do 3º ano do ensino fundamental de uma escola de tempo integral da rede municipal de ensino de Cerro Largo. Os alunos também são atendidos pelo Atendimento Educacional Especializado, AEE, o que possibilita um acompanhamento pedagógico mais próximo de suas necessidades individuais. A fundamentação teórica apoia-se em autores como Condemarin (1986), Martins (2003), Petrossi (2004), Almeida (2009), Sampaio (2011), Magri Filho (2011), Dehaene (2012), Castrillon (2013), Snowling (2013) e Moojen (2014), que contribuem para a compreensão da leitura, da dislexia, da alfabetização e dos processos cognitivos envolvidos na aprendizagem. A metodologia envolve a análise contínua dos avanços individuais dos participantes, com base em leituras realizadas antes e após o uso do software, bem como na verificação dos relatórios gerados durante o período de prática dos jogos. Os resultados parciais indicam que o uso do EstimugAME tem favorecido o engajamento dos alunos, a ampliação do foco nas atividades, a melhora no tempo de resposta e maior persistência diante do aumento gradual da dificuldade das tarefas. Esses indicadores sugerem que os jogos computacionais podem contribuir para criar condições favoráveis ao desenvolvimento da consciência fonológica e, conseqüentemente, ao fortalecimento da leitura de alunos com dislexia em fase de alfabetização.

Palavras-chave: Consciência fonológica. Alfabetização. Habilidades. Letras. Sons.

Categoria: Letras.