

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

LINK, C. T.^[1]; BATISTA, J. F.^[2]; GONÇALVES, A. C. T.^[3]; ZIESMANN, C. I.^[4]

O presente estudo visa à aplicação metodológica e à análise de jogos específicos para crianças diagnosticadas com dislexia, buscando ferramentas para uma educação inclusiva. Nesse caminho, considerando que o projeto envolve diretamente seres humanos, o projeto foi submetido ao Conselho de Ética em Pesquisa, que avaliou e aprovou a proposta, registrada sob o número CAAE: 43597521.10000.5564. Sob essa perspectiva, o objetivo principal deste estudo é avaliar o desempenho dos alunos da rede municipal de ensino de Cerro Largo, diagnosticados com dislexia, ao utilizar um software desenvolvido com atividades e jogos destinados a estimular sua consciência fonêmica. Para tanto, inicialmente, buscou-se descrever, tanto qualitativamente quanto quantitativamente, a leitura dos alunos frente a alguns textos propostos, visando identificar as principais dificuldades enfrentadas durante o processo de leitura, procurando classificar essas dificuldades com base em três aspectos específicos: 1) ao gênero textual; 2) ao grau de dislexia dos participantes; 3) à idade e ano de escolarização. O primeiro passo foi identificar quais são os principais distúrbios fonéticos que a criança apresenta; para isso, foram realizadas atividades de leitura oral, permitindo que se observasse o nível de

[1] Caroline Taís Link. Voluntária do Projeto. Curso de Letras- Português e Espanhol. Universidade Federal Da Fronteira Sul - Campus Cerro Largo. caroline.link@estudante.uffs.edu.br.

[2] 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.

[3] 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.br.

[4] 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.

dificuldade e as características específicas dos problemas enfrentados. Uma vez que os principais processos de leitura desviantes foram reconhecidos, o próximo passo foi utilizar um jogo como forma de intervenção para tratar os problemas identificados. O aplicativo é denominado Estimugame, desenvolvido pela coordenadora do projeto e busca desenvolver estímulos para aumentar a consciência fonêmica a partir de jogos de identificação e reconhecimento de letras, palavras, rimas e sons. O trabalho com o software vem sendo realizado ao longo de um ano, com encontros semanais que ocorrem sempre às quintas-feiras, no período da tarde. Esse trabalho é realizado 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, o que contribui para o aprimoramento contínuo de sua consciência fonológica, bem como para o desenvolvimento da relação entre grafemas e fonemas, incluindo letras, sílabas, palavras e sons. A partir dos processos de interação, vem-se realizando uma análise, com um enfoque investigativo, fundamentada em dados e uma abordagem qualitativa, observando os processos de desenvolvimento das crianças como desafios e progressos. Até o momento, é possível afirmar que as melhorias observadas nos participantes são graduais, o que indica que é possível superar obstáculos com o tempo e que o software desenvolvido está produzindo resultados positivos em sua utilização. Assim, é importante ressaltar que o projeto de pesquisa é promissor, pois abre possibilidades para trabalhar com outras dificuldades enfrentadas por pessoas com dislexia, assim como para abordar outros transtornos de aprendizagem, além de ser uma ferramenta valiosa para pais e professores, ajudando no processo de ensino e aprendizagem de crianças e jovens com dificuldades específicas de aprendizagem.

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

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes.

Origem: Pesquisa.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Voluntário UFFS - [2023] EDITAL Nº 73/GR/UFFS/2023: GRUPO 1

Aspectos Éticos: CAAE: 43597521.10000.5564.