



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
GRADUAÇÃO EM LETRAS PORTUGUÊS E ESPANHOL – LICENCIATURA
CAMPUS CERRO LARGO

MÔNICA SEIDEL VORPAGEL

O USO DE JOGOS LÚDICOS COMO TRATAMENTO REMEDIATIVO EM
ALUNOS DIAGNOSTICADOS COM DISLEXIA

CERRO LARGO

2019

MÔNICA SEIDEL VORPAGEL

**O USO DE JOGOS LÚDICOS COMO TRATAMENTO REMEDIATIVO EM
ALUNOS DIAGNOSTICADOS COM DISLEXIA**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Letras Português e Espanhol - Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul, apresentado como requisito para obtenção do título de Licenciada em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola.

Orientadora: Prof^ª Dr. Jeize de Fátima Batista.

**CERRO LARGO
2019**

MÔNICA SIEDEL VORPAGEL

O USO DE JOGOS LÚDICOS COMO TRATAMENTO REMEDIATIVO EM ALUNOS
DIAGNOSTICADOS COM DISLEXIA

Trabalho de conclusão do curso de graduação apresentado como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Letras: Português e Espanhol da Universidade Federal da Fronteira Sul.

Orientadora: Dra. Jeize de Fátima Batista

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em:

13 / 08 / 2019

BANCA EXAMINADORA

Jeize de F. Batista

Dra. Jeize de Fátima Batista – UFFS
(Presidente/Orientador)

Ana Cecília T. Gonçalves

Dra. Ana Cecília Teixeira Gonçalves – UFFS

Cleusa Ziesmann

Dra. Cleusa Inês Ziesmann – UFFS

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Vorpagel, Mônica Seidel

O USO DE JOGOS LÚDICOS COMO TRATAMENTO REMEDIATIVO EM
ALUNOS DIAGNOSTICADOS COM DISLEXIA / Mônica Seidel

Vorpagel. -- 2019.

29 f.

Orientadora: Jeize de Fátima Batista.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Letras-Português e Espanhol-Licenciatura, Cerro Largo,
RS , 2019.

1. Dislexia . I. Batista, Jeize de Fátima, orient.
II. Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

Elaborada pelo sistema de Geração Automática de Ficha de Identificação da Obra pela UFFS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

RESUMO

O referente artigo parte da necessidade de refletir acerca de ferramentas específicas e que contribuam para uma prática pedagógica que atenda as dificuldades e especificidades de crianças e jovens diagnosticados com dislexia. Dessa maneira, o objetivo principal deste estudo é analisar de forma qualitativa a eficácia, ou não, da utilização de jogos lúdicos na reeducação da leitura e na consciência fonológica de alunos diagnosticados com dislexia. A pesquisa foi desenvolvida por um período de um ano e contemplou um grupo de seis alunos diagnosticados com dislexia regularmente matriculados em escolas do Município de Cerro Largo, situado na região noroeste do estado do Rio Grande do Sul. Com a análise dos resultados obtidos, chegamos à conclusão que os jogos lúdicos são uma ferramenta atrativa e motivadora, sendo que simplificam e favorecem a aprendizagem. Os resultados demonstraram uma melhora significativa na leitura e na consciência fonológica dos participantes da pesquisa. A dislexia não possui cura, porém com metodologias diferenciadas as dificuldades e limitações podem ser amenizadas.

Palavras-chave: Dislexia. Jogos lúdicos. Aprendizagem da leitura.

RESUMEN

Este artículo parte de la necesidad de reflexionar acerca de las herramientas específicas que contribuyen a una práctica pedagógica que responda a las dificultades y especificidades de los niños y jóvenes diagnosticados con dislexia. Por lo tanto, el objetivo principal de este estudio es analizar cualitativamente la eficacia, o no, del uso de juegos lúdicos en la reeducación de la lectura y la conciencia fonológica de los estudiantes diagnosticados con dislexia. La investigación se desarrolló durante un período de un año e incluyó a un grupo de seis estudiantes diagnosticados con dislexia matriculados regularmente en escuelas del municipio de Cerro Largo, ubicado en el noroeste del estado de Rio Grande do Sul. Con el análisis de los resultados obtenidos, llegamos a la conclusión de que los juegos lúdicos son una herramienta atractiva y motivadora que simplifica y favorece el aprendizaje. Los resultados mostraron una mejora significativa en la lectura y la conciencia fonológica de los participantes de la investigación. La dislexia no tiene cura, pero con diferentes metodologías las dificultades y limitaciones pueden suavizarse.

Palabras clave: Dislexia. Juegos lúdicos. Aprendizaje de la lectura.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 DISLEXIA: AFINAL O QUE É ISSO?	8
2.1 DEFINIÇÕES DE DISLEXIA	8
2.2 O DIAGNOSTICO E O AUXILIO AO ALUNO DISLÉXICO	11
3 POR QUE TRABALHAR COM OS JOGOS LÚDICOS?	13
4 DESCRIÇÃO DOS JOGOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS	14
4.1 BINGO DA LETRA INICIAL	16
4.1.1 Objetivo do jogo	16
4.1.2 Análise dos resultados	17
4.2 ACERTE A LETRA.....	18
4.2.1 Objetivo do jogo	19
4.2.2 Análise dos resultados	19
4.3 A CIGARRA E A FORMIGA.....	20
4.3.1 Objetivo do jogo	21
4.3.2 Análise dos resultados	21
4.4 TRINCA RIMADA	23
4.4.1 Objetivo do jogo	23
4.1.2 Análise dos resultados	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	26

1 INTRODUÇÃO

Dentre os Transtornos Específicos de Aprendizagem existentes, encontramos a Dislexia. Etimologicamente, a palavra “dislexia” é formada pelo radical “dis”, que significa dificuldade, e pelo radical “lexia”, que significa leitura no latim e linguagem no grego. Isto é, a expressão dislexia relaciona-se a um transtorno na leitura e é aceito como um subgrupo de desordens dentro do grupo das dificuldades de aprendizagem (CRUZ, 2007). A dislexia também poderá afetar a escrita.

A Dislexia acomete entre 0,5% e 17% da população mundial, sendo considerado um transtorno neurológico universal, ou seja, que pode aparecer em qualquer língua. Mesmo com uma incidência alta de casos, esse Transtorno Específico de Aprendizagem ainda é desconhecido por muitos, incluindo professores e pais que, em muitos casos, não sabem como auxiliar filhos/alunos e nem possuem metodologias adequadas.

Sabemos que não existe cura para a dislexia, todavia, é possível procurar caminhos que atenuem os sintomas com metodologias e ferramentas diferenciadas que estimulem a leitura. Um dos possíveis, entre muitos caminhos, é utilizar jogos lúdicos para a reeducação da leitura em alunos disléxicos. Assim, este estudo objetivou analisar, de forma qualitativa, a eficácia, ou não, do uso de quatro jogos lúdicos, para reeducação da leitura e estímulo da consciência fonológica¹ em alunos diagnosticados com dislexia, que frequentam escolas do Município de Cerro Largo. A análise foi realizada por meio da descrição do desempenho durante a utilização dos jogos, também, por meio de leituras aplicadas no início e no final do treinamento.

Os quatro jogos que descrevemos e analisaremos foram produzidos por acadêmicos da Graduação em Letras: Português e Espanhol – Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) do *campus* de Cerro Largo. Para a produção desses jogos basearam-se nos conhecimentos teóricos referentes à dislexia estudados na disciplina: Seminário Temático I: O ensino da leitura na escola.

Por meio deste trabalho, buscamos responder as subseqüentes questões: quais os processos desviantes, referentes à leitura, foram apresentados pelos participantes da pesquisa? Os jogos lúdicos confeccionados especialmente para crianças disléxicas contribuem para a reeducação da leitura e para estimular a consciência fonológica?

¹ Diz respeito à habilidade de conscientemente manipular não apenas os sons individuais, mas também as sílabas, as partes das sílabas (rimar) e as palavras.

Dessa maneira, esta pesquisa apresenta uma revisão bibliográfica acerca das definições conceituais sobre a dislexia; refletimos sobre o uso dos jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem para alunos diagnosticados com dislexia; descrevemos os quatro jogos lúdicos, os objetivos que se pretende alcançar com cada jogo e a análise qualitativa sobre os resultados apresentados ao longo da aplicação dos jogos aos alunos com dislexia. Por fim, apresentamos as considerações finais relacionadas ao desenvolvimento desta pesquisa.

2 DISLEXIA: AFINAL O QUE É ISSO?

Ao longo desta seção será apresentada uma revisão bibliográfica acerca da “Dislexia”. As definições e os tipos de dislexia, o diagnóstico e o auxílio ao aluno que possui esse transtorno, serão os temas abordados neste estudo. Iniciaremos pelas diversas definições que estudiosos e pesquisadores atribuíram à dislexia.

2.1 DEFINIÇÕES DE DISLEXIA

A dislexia é um tema que tem proporcionado muitos debates no contexto educacional, conseqüentemente, diversos profissionais de distintas áreas esforçam-se em conceituá-la, defini-la e explicá-la. Assim sendo, atualmente encontramos uma ampla e diversificada literatura que discorre acerca do assunto, procuramos, nessa seção, fazer uma síntese da definição de dislexia.

Quando falamos em dislexia, estamos tratando de um Transtorno Específico de Aprendizagem. Os transtornos são classificados como condições de origem genética e/ou neurobiológicos específicos que influenciam na habilidade de aprendizagem, que podem estar relacionados à escrita (disgrafia), à leitura (dislexia) ou à matemática (discalculia).

Seguindo essa mesma terminologia, Massi (2017, p. 47) aponta que a Classificação Internacional de Doenças (CID), em sua décima revisão, “aceita e reconhece a dislexia, sob o código F81.0, como um “transtorno específico de leitura”, no qual as modalidades habituais de aprendizado estão alteradas desde as primeiras etapas do desenvolvimento”. E tal patologia se caracterizaria como:

[...] um comprometimento específico e significativo no desenvolvimento das habilidades da leitura, o qual não é unicamente justificado por idade mental, problemas de acuidade visual ou escolaridade inadequada. A habilidade de compreensão da leitura, o reconhecimento de palavras na leitura, a habilidade de leitura oral e o desempenho de tarefas que requerem leitura podem estar todos

afetados. Dificuldades para soletrar estão frequentemente associadas a transtorno específico de leitura e muitas vezes permanecem na adolescência, mesmo depois de que algum progresso na leitura tenha sido feito [...] (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 1993, p.240).

Outra definição, adotada pela Associação Brasileira de Dislexia (ABD)², é a da International Dyslexia Association³ que considera a dislexia como:

Um transtorno específico de aprendizagem de origem neurobiológica, caracterizada por dificuldade no reconhecimento preciso e/ou fluente da palavra, na habilidade de decodificação e em soletração. Essas dificuldades normalmente resultam de um déficit no componente fonológico da linguagem e são inesperadas em relação à idade e outras habilidades cognitivas.

Para uma melhor compreensão, mencionamos Fagundes:

A dificuldade dos disléxicos não está na audição ou no reconhecimento das formas gráficas, também não está na memorização dos nomes das letras. O que acontece com eles é que não conseguem, digamos assim, “traduzir” de forma adequada e imediata, as unidades mínimas da fala que são os fonemas, para os sinais gráficos convencionados como seus representantes. Falta-lhes presteza nesta “tradução”. (2002. p. 71).

Petrossi (2004) segue essa mesma linha de raciocínio. Segundo o autor, a dislexia é um transtorno genético e neurobiológico do funcionamento do cérebro para todo processamento linguístico relacionado à leitura. O que ocorre são falhas nas conexões cerebrais. Dessa maneira, a pessoa tem dificuldades na associação entre os grafemas⁴ ao som que eles representam, não conseguindo organizá-los mentalmente em uma sequência coerente. Nesse mesmo sentido Dehaene (2012, p.257) ressalta que “a dislexia é um transtorno da leitura de textos, causado por um problema ao nível das palavras, ele próprio causado por dificuldades na conversão dos grafemas aos fonemas⁵”.

²A Associação Brasileira de Dislexia é uma organização não governamental, cuja sede fica em São Paulo/SP. Fundada em 1983, atualmente é um centro de referência no campo da dislexia e dos Transtornos de Aprendizagem. De acordo com o site www.dislexia.org.br, consultado em 10 de abril de 2018- filiou-se, em outubro de 2011, a International Dyslexia Association.

³A International Dyslexia Association é uma das organizações norte-americanas mais antigas que se dedica a estudar sobre o tema. Fundada no ano de 1949, em memória ao neurologista Samuel Orton, tem se dedicado a auxiliar sujeitos diagnosticados como disléxicos, suas famílias e escolas.

⁴A menor unidade gráfica que faz parte de um sistema de escrita: uma letra é um grafema; um sinal gráfico é um grafema.

⁵Qualquer um dos traços distintivos de um som da fala, capaz de diferenciar uma palavra de outra: pala, bala, mala.

De acordo com Condemarim e Blomquist (1989), as características mais recorrentes de uma pessoa disléxica são: confusão entre letras, sílabas ou palavras com diferenças subtis de grafia (a-o; mn). Confusão entre letras, sílabas ou palavras com grafia semelhante, mas com diferente orientação no espaço (b-d). Confusão entre letras que possuem um ponto de articulação comum, e cujos sons são acusticamente próximos (d-t; j-x). Inversões parciais ou totais de sílabas ou palavras (sol-los). Substituição de palavras por outras de estrutura mais ou menos similar ou criação de palavras, porém com diferente significado (saltou/salvou). Contaminações de sons. Adições ou omissões de sons, sílabas ou palavras: famoso substituído por fama. Repetições de sílabas, palavras ou frases. Pular uma linha, retroceder para a linha anterior e perder a linha ao ler. Excessivas fixações do olho na linha. Soletração defeituosa: reconhece letras isoladamente, porém sem poder organizar a palavra como um todo, ou então lê a palavra sílaba por sílaba, ou ainda lê o texto “palavra por palavra”. Problemas de compreensão. Leitura e escrita em espelho em casos excepcionais. Ilegibilidade na escrita.

Massi também lista “sinais” e “sintomas” decorrentes da dislexia:

Desempenho inconstante em relação à aprendizagem da leitura e escrita; dificuldades com os sons das palavras e, conseqüentemente, com a soletração; escrita incorreta, com trocas, omissões, junções e aglutinações de fonemas; relutância em escrever; confusão entre letras de formas vizinhas, como “moite” por “noite”, “espuerda” por “esquerda”; confusão entre letras foneticamente semelhantes: “tinda” por “tinta”, “popre” por “pobre”, “gomida” por “comida”; omissão de letras e/ou sílabas, como “entrando” por “encontrando”, “giado” por “guiado” “BNDT” por “Benedito”; adição de letras e/ou sílabas: “muimto” por “muito”, “fiaque” por “fique”, “aprendendo” por “aprendendo”; união de uma ou mais palavras e/ou divisão inadequada de vocábulos: “Eraumaves um omem” po “Era uma vez uma homem”, “a mi vers ario” por aniversário”; leitura e escrita em espelho (2007, p. 102-103).

Cabe salientar que essas dificuldades podem acontecer juntas, mas não obrigatoriamente. Cada disléxico apresentara alguns tipos de dificuldades, dificilmente todas simultaneamente. É importante atentar para não confundir qualquer dificuldade com a dislexia. Alguns estudantes podem apresentar sintomas relacionados à dislexia e não serem disléxicos.

Existem dois tipos de dislexia: a do desenvolvimento ou congênita e a adquirida. Dislexia do desenvolvimento, conhecida também como dislexia congênita, é aquela com a qual o sujeito provavelmente nasce. Já a dislexia adquirida é o termo empregado para caracterizar transtornos identificados em leitores adultos anteriormente capazes, oriundos por danos cerebrais, como um acidente vascular cerebral (GUIMARÃES, 2004). Nesta pesquisa,

o foco de estudo será a dislexia de desenvolvimento ou congênita, tendo em vista que o grupo de estudantes analisados⁶ se enquadra nesse diagnóstico.

Para finalizar esse tópico é pertinente apontar que os graus de dificuldades de pessoas diagnosticadas com dislexia podem variar, ou seja, poderão apresentar um grau leve, moderado ou grave: “É importante ressaltar que não há dois pacientes disléxicos apresentando comprometimentos iguais, mas sim semelhantes, pois cada um tem características particulares, além de apresentarem as diferentes dificuldades associadas [...]” (TOPCZEWSKI, 2010, p.33). Assim, identificados o tipo e o grau de dislexia do aluno, poderão ser desenvolvidas atividades que atendam as especificidades necessárias.

Sabendo que a dislexia é de natureza neurobiológica, na continuação buscamos explicar e expor como se chega ao diagnóstico de dislexia, também, qual é o auxílio que o aluno recebe.

2.2 O DIAGNOSTICO E O AUXILIO AO ALUNO DISLÉXICO

A ABD descreve que, para o diagnóstico de dislexia é necessário à avaliação do aluno por uma Equipe Multidisciplinar, composta por fonoaudiólogos, psicopedagogas e/ou neuropsicólogas que vão auxiliar o aluno.

O trabalho da Equipe Multidisciplinar se inicia quando é realizada a primeira entrevista, que é a ocasião em que a Psicóloga/Neuropsicóloga vai ouvir as queixas, os problemas do paciente, o seu histórico de vida, as situações em que se apresentam e, assim, vai verificar se o caso apresentado é passível de avaliação. Quando a avaliação se aplica ao caso, são encaminhados para consultas com a Psicóloga/Neuropsicóloga e/ou a Fonoaudióloga/Psicopedagoga. Nessas consultas, são aplicados testes específicos a cada área e idade. A partir daí, estabelece-se qual o transtorno que o paciente apresenta e quais as intervenções necessárias para o mesmo.

O que essa equipe multidisciplinar faz é uma avaliação que permite atestar o grau de dislexia e as dificuldades que são mais recorrentes, consequentemente, quais habilidades e competências podem e devem ser trabalhadas para auxiliar o aluno. Além dessa avaliação multidisciplinar, pode-se solicitar um Eletroencefalograma (EEG), que é um exame não

⁶ A análise é decorrente do acompanhamento de alunos participantes do Projeto de Extensão “O uso dos jogos computacionais (*software*) como tratamento remediativo para o tratamento da leitura em crianças com dislexia”. Projeto de Demanda Espontânea, UFFS - *Campus* Cerro Largo, coordenado pela Professora Jeize de Fátima Batista.

invasivo do monitoramento das atividades elétricas do cérebro. Esse exame pode auxiliar a detectar possíveis anormalidades neurológicas.

De acordo com Ianhez e Nico (2002), a dislexia não é classificada como doença, mas como transtorno que apresenta uma série de características. Dessa maneira, não se tem uma cura, mas, acompanhamentos e intervenções que devem ser proporcionados ao aluno pela escola e por profissionais qualificados.

De acordo com a Constituição da República Federativa do Brasil (1988), a educação é um direito fundamental de todo indivíduo. Esse direito é uma garantia constitucional que está inserida nas cláusulas pétreas, ou seja, não pode ser alterado.

Com esse preceito, é garantido o direito da criança, tanto a que demonstre habilidades normais quanto às que apresentam limitações, dificuldades e/ou transtornos, a inclusão na escola regular. Diante disso, convém ressaltar que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, 1996), assegura “Atendimento Educacional Especializado gratuito aos educandos com necessidades especiais, preferencialmente na rede regular de ensino” (Lei nº 9.394/96, art. 4º, inciso III). A lei que rege a educação, LDB 9.394/96, no capítulo 5, trata exclusivamente dos tópicos relativos à Educação Especial, entre os vários pontos presentes nesse capítulo, frisa-se o art. 58. Inciso 1º que garante “Serviços de apoio especializado, na escola regular, para atender às peculiaridades da clientela de educação especial” Ante as leis educacionais, o estudante que possua qualquer necessidade especial dispõe o direito a educação de caráter inclusivo e o amparo de um especialista que auxilie seu desenvolvimento.

A lei citada anteriormente, de modo superficial contempla, o aluno disléxico, sendo que fica a cargo da escola incluir ou não esse aluno no Atendimento Educacional Especializado (AEE). Atualmente, existem diversas propostas que garantem os direitos dos disléxicos, porém a maioria se encontra estagnado, esperando a aprovação. Podemos citar, como exemplo, o Projeto de Lei 7081/2010, que dispõe sobre o acompanhamento integral para educandos com dislexia ou Transtorno do *Deficit* de Atenção com Hiperatividade (TDAH) ou outro transtorno de aprendizagem. A situação do projeto está pronta para Pauta na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC) ⁷.

O aluno com dislexia aprende de maneira diferente, assim sendo, é necessário um atendimento especial com recursos que facilite o desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades. Topczewski (2010, p. 55) salienta que “embora a dislexia não tenha cura, a avaliação adequada, a orientação competente e o tratamento responsável são fatores fundamentais para o sucesso futuro do disléxico”.

⁷Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=472404>

Com tudo o que foi apontado, é imprescindível considerar a forma como cada indivíduo aprende, recorrendo a atividades significativas e motivadoras considerando as especificidades de cada aluno. Desse modo, buscando metodologias que contribuam para o ensino e aprendizagem do aluno diagnosticado com dislexia. O próximo tópico propõe o uso de jogos lúdicos como ferramentas de intervenção.

3 POR QUE TRABALHAR COM OS JOGOS LÚDICOS?

Sabe-se que a dislexia é um transtorno de origem neurobiológico, assim, não existe uma medicação para o seu tratamento nem uma terapia única. Esse transtorno não possui cura, porém estudos recentes revelam que os resultados no processo da leitura podem ser consideravelmente favorecidos se esses alunos forem diagnosticados precocemente e forem submetidos a uma intervenção que utiliza tratamentos e metodologias específicas e motivadoras.

Alunos disléxicos não são atraídos por leituras mecânicas e repetitivas e demonstram dificuldades e resistência em realizar esse tipo de atividade. Dessa forma, como esclarece Lara (2004), é essencial buscar formas de atrair e manter o interesse, através de pequenos jogos. Ainda, segundo a mesma autora, os jogos podem ser ferramentas de ensino/aprendizagem eficientes, já que simplificam a aprendizagem e ampliam a capacidade de conservação do que foi ensinado, treinando as funções mentais e intelectuais da criança.

Os jogos apresentados neste trabalho têm como meta facilitar e promover a leitura de crianças diagnosticadas com dislexia, assim alguns aspectos devem ser levados em consideração em relação aos jogos, como:

- Deve-se ter conhecimentos sobre dislexia, aprendendo sobre os sinais e os pontos fracos e fortes acerca da mesma;
- Deverão ser criadas letras em vários formatos e texturas e deverá brincar-se com a construção de palavras;
- Deverão ser reproduzidos jogos que se encontrem em catálogos educacionais, uma vez que alguns são muito caros mas fáceis de reproduzir; Os jogos existentes deverão ser alterados e modificados para irem ao encontro das necessidades do disléxico;
- Dever-se-á partir de um tipo de jogo que a criança disléxica goste e aprecie;
- Dever-se-á partilhar ideias com outros pais, professores, e técnicos para que os jogos possam sempre ser melhorados e aperfeiçoados;
- Um aspeto muito importante passa pela elaboração do jogo, juntamente com a criança disléxica (OLIVEIRA apud MARQUES, 2014, p. 67).

Quando se tem o propósito de utilizar o jogo como uma ferramenta de treinamento da leitura em alunos com dislexia é importante conhecer as especificidades e características desse transtorno para poder selecionar e/ou adaptar os jogos para que sejam adequados ao público-alvo. A intervenção, como descreve Massi (2007), precisa consistir em estratégias e ferramentas que contribuam para a plasticidade cerebral⁸, com metodologias que possibilitem o processo de leitura, respeitando a individualidade e o grau de dificuldade de cada criança.

Nessa mesma perspectiva, Castrillon (2013) destaca que as atividades de intervenção necessitam focar em dificuldades específicas. O docente tem a possibilidade de acompanhar e analisar o desempenho de cada participante e como ele reage aos desafios instrucionais. O trabalho com jogos educativos destinados a crianças com algum tipo de dificuldade de aprendizagem deve começar pelo diagnóstico, procurando dados, para em seguida se pensar na atividade de intervenção, igualmente como tempo de jogo e nível da tarefa.

A autora ressalta que as atividades podem ser desenvolvidas individualmente ou em pequenos grupos, de no máximo cinco alunos, conforme a natureza e os graus de *déficits* observados por meio de sondagem e diagnóstico. Os jogos específicos para os alunos com dislexia precisam praticar e estimular competências básicas, baseados no reconhecimento e repetição de sons, rimas, palavras e sílabas (CASTRILON 2013).

Sobretudo, os jogos precisam se adaptar a cada criança. Assim, cada jogo possui um nível de dificuldade e um propósito específico que precisa ser levado em consideração, quando isso ocorre, os efeitos são positivos na reeducação da leitura de alunos diagnosticados com dislexia. Dessa forma, nem todos os jogos foram jogados por todos os participantes, somente aqueles considerados adequados a cada caso. Na sequência, os jogos utilizados são descritos, bem como os resultados obtidos a partir de suas utilizações.

4 DESCRIÇÃO DOS JOGOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Esta seção tem por objetivo apresentar e descrever quatro dos diversos jogos lúdicos⁹ desenvolvidos especificamente para alunos diagnosticados com dislexia. Os jogos foram construídos na disciplina de Seminário Temático I: O ensino da leitura na escola, ministrada

⁸ Refere-se a capacidade que o cérebro tem de mudar ao longo da vida. É a capacidade adaptativa do SNC (Sistema Nervoso Central), é a habilidade para modificar a organização estrutural e funcional em resposta às experiências (estímulos ambientais).

⁹ A nomenclatura 'jogos lúdicos' se dará para os jogos confeccionados em sala de aula (manualmente), pelos alunos do curso de Letras da UFFS- *Campus* de Cerro Largo, na disciplina de Seminário Temático I, a partir de materiais como cartolinas, E.V.A, desenhos, etc. Nesse caso o *software* não se enquadra nos jogos analisados e percorridos neste trabalho.

no curso de Graduação em Letras: Português e Espanhol – Licenciatura da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* de Cerro Largo.

Os jogos lúdicos foram aplicados para um grupo de seis alunos, os quais eram participantes do projeto de extensão “O uso dos jogos computacionais (*software*) como tratamento remediativo para o tratamento em crianças com dislexia”, do qual fui voluntária. O projeto foi desenvolvido em parceria entre o curso de Letras da UFFS e a Secretária Municipal de Educação de Cerro Largo, realizado no período de agosto de 2017 a julho de 2018 em uma escola do município de Cerro Largo e tinha como objetivo auxiliar alunos disléxicos (sala de AEE), por meio da utilização de um *software* produzido pela coordenadora do projeto e uma equipe profissional da área de computação. Concomitantemente a isso, foram utilizados os jogos lúdicos, objetos de análise desta pesquisa.

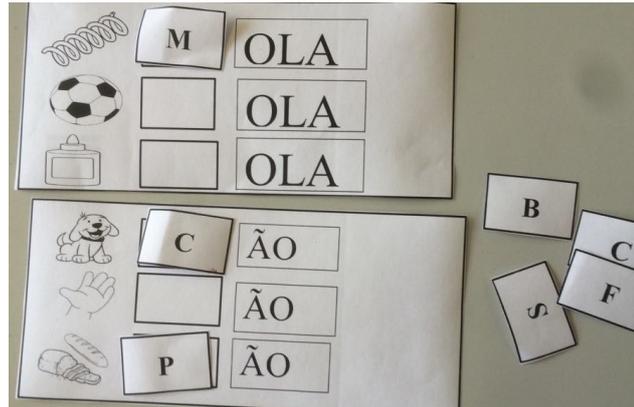
Os seis alunos que participavam do projeto frequentavam o 3º e 4º ano do Ensino Fundamental (Séries Iniciais). Contavam com a idade de 08 a 10 anos, sendo três do sexo feminino e três do sexo masculino. De forma geral, todos os alunos foram encaminhados para avaliação especializada quando a escola percebeu “problemas” ou “dificuldades” de aprendizagem, com exceção de um caso.

Os participantes do projeto de extensão eram atendidos regularmente, uma vez por semana. Os encontros aconteciam na sala de recursos multifuncionais do Atendimento Educacional Especializado (AEE), este que presta auxílio de forma complementar ou suplementar aos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação matriculados em classes comuns do ensino regular, assegurando-lhes condições de acesso, participação e aprendizagem.

Assim, ao longo das próximas sessões, buscamos descrever cada jogo lúdico, relatar o processo e verificar os resultados com uma abordagem investigativa de cunho reflexivo, baseado na leitura em duas fases: através da comparação dos desempenhos obtidos em testes de leitura e consciência fonológica, aplicados antes e após a utilização dos jogos.

4.1 BINGO DA LETRA INICIAL

Figura 1: Bingo da letra inicial



Fonte: elaborado pelos alunos do Curso de Letras da UFFS – Cerro Largo.

No Bingo da Letra Inicial ganha o jogador que completar primeiro, e corretamente, a cartela com as letras iniciais que formam a palavra ilustrada. Podendo ter de 3 a 6 jogadores. O jogo é composto por 12 cartelas com imagens e palavras sem a letra inicial; fichas contendo as letras que complementam todas as palavras das cartelas e uma caixa para depositar as fichas das letras. No próximo tópico, são descritos os motivos da escolha desse jogo para trabalhar com a reeducação da leitura de alunos com dislexia.

4.1.1 Objetivo do jogo

O primeiro jogo lúdico tem como objetivo auxiliar o aluno a discriminar os fonemas homorgânicos (p-b, t-d, f-v, k-g, x-j, s-z). Massi (2007) aponta que são constantes as trocas fonéticas, sendo mais evidentes as seguintes: “pato” por “bato”, “faca” por “vaca”. Em relação a esses fonemas homorgânicos Dehaene salienta que:

No seio do léxico, por exemplo, as palavras entram em competição entre os “vizinhos”: assim são nomeadas as palavras muito próximas, que partilham todas as letras menos uma. A palavra “mala”, por exemplo, tem como vizinhas as palavras “bala”, “pala”, “tala”, “gala”, “cala”, “fala”, “vala”, “sala” e “rala”, enquanto “grupo” é um eremita, desprovidos de vizinhos. Conclui-se que o número e, sobretudo, a frequência relativa dos vizinhos joga um papel crucial no tempo de reconhecimento de uma palavra (2012, p. 63-64).

Ainda de acordo com Dehaene, os vizinhos se revelam invasores, ou seja, para compreender e nomear uma palavra é necessário separá-las claramente de suas palavras vizinhas. Desse modo, “bala” será reconhecida com lentidão, pois ela entra em choque com palavras muito frequentes tais como “cala”, “fala”, “vala”, “sala” e “rala”. Assim, durante o jogo o aluno terá a sua disposição diversas palavras vizinhas e precisará identificar qual é o grafema adequado para cada uma.

Esse jogo também permitirá que o aluno perceba que as sequências dos grafemas desempenha um papel importante na composição das palavras, sendo assim, quando trocamos apenas o grafema inicial temos uma nova palavra, com um significado distinto.

Desde uma vintena de anos, vários especialistas de leitura conceberam estratégias eficazes de reeducação. A maior parte visa a aumentar a consciência fonêmica com a ajuda de manipulação das letras e dos sons. Apresenta-se, por exemplo, palavras próximas cujo significado ela conheça (por exemplo, “mala” e “bala”). Mostra-se, então que a substituição de uma letra por outra é suficiente para passar de uma palavra para a outra [...]. Através desses pequenos jogos, a criança toma progressivamente consciência do fonema /m/, de sua correspondência com o grafema “m” (DEHAENE, 2012, p. 274).

Através de pequenos jogos a criança portadora de dislexia poderá desenvolver habilidades e, assim, melhorar a sua consciência fonêmica que está comprometida. No ponto seguinte, apresentamos os resultados obtidos depois da aplicação desse jogo.

4.1.2 Análise dos resultados

Como descrito ao longo deste trabalho, os alunos disléxicos têm dificuldades em jogar com os fonemas das palavras, ou seja, manipulá-los. A primeira vez que os alunos do projeto jogaram, ficou evidente que alguns possuíam dificuldades em relação aos fonemas homorgânicos. Constantemente perguntavam se “faca” se escrevia com “f” ou “v”, o mesmo ocorreu com a palavra “vaca”. Ou ainda, se “pato” era grafado com “p” ou “b”.

Como já apontado na seção 2.1 deste estudo, os alunos com dislexia tendem a fazer confusão entre letras foneticamente semelhantes, porém nem todos os alunos apresentam os mesmos “equivocos”. Partindo desse pressuposto, constatamos que, dos seis alunos participantes, apenas três deles apresentaram o desvio citado. Dessa maneira, o jogo não foi aplicado aos demais alunos.

A análise da leitura desses três alunos permitiu averiguar que eles não conseguiram associar o fonema ao grafema, ou seja, a conversão do fonema em grafema estava comprometida. Durante o jogo usavam, sistematicamente, as letras “b”, “d”, “g” no lugar de “p”, “t”, “c” e vice-versa.

Os alunos praticaram diversas vezes esse jogo e ficou evidente que realizavam um enorme esforço para associar o fonema ao grafema. Ao final, podemos verificar que já não apresentavam tantas trocas de fonemas homorgânicos como arroladas no início. As dificuldades não desapareceram por completo, sendo que os participantes seguiram

apresentando algumas trocas durante o jogo, porém em menor quantidade. Quanto mais praticavam mais se familiarizavam e menos equívocos cometiam.

Concluimos que, apesar das dificuldades na representação dos fonemas e o seu emparelhamento com o signo escrito, os participantes apresentaram uma melhora significativa. Dessa maneira, podemos afirmar que esse jogo auxiliou no desenvolvimento da consciência fonológica dos alunos diagnosticados com dislexia.

4.2 ACERTE A LETRA

Esse jogo consiste em auxiliar o aluno disléxico no desenvolvimento da sua capacidade de leitura, oralidade e consciência fonológica aos pares mínimos das consoantes. Ele é composto por fichas de palavras que iniciam com letras que possuem traços parecidos ou invertidos (p-q; d-b, n-u), duas baquetas, uma bolinha, quatro caixinhas contendo as letras escritas e ilustrações das palavras. Durante o jogo o aluno deve associar a palavra com a imagem correspondente.

Figura 2: Acerte a letra



Fonte: elaborado pelos alunos do Curso de Letras da UFFS – Cerro Largo.

O jogo trabalha com duas vias independentes: a fonológica (letra-som) e a lexical (fotografia da palavra). Assim, o reconhecimento da palavra escrita pode ser realizado tanto pela associação da letra/som como da imagem da palavra (ALMEIDA, 2009).

Podendo ser jogado individualmente ou com mais participantes. O aluno sorteia uma palavra e a lê em voz alta, prestando muita atenção na pronúncia de cada fonema. Logo,

identifica a letra inicial e com as baquetas carrega a bolinha até a caixinha adequada. O jogo termina quando as fichas esgotarem ou até quando o professor julgar necessário.

O jogo utilizado no projeto trabalha apenas com as letras similares no início de cada palavra, porém, o professor poderá adaptá-lo e incluir palavras que solicitam que o aluno identifique essas letras no meio das palavras. Sendo assim, o aluno sorteia a palavra “cadeira” e terá a tarefa de identificar que é composta pela letra “d”.

4.2.1 Objetivo do jogo

Esse jogo parece simples, porém, para o aluno disléxico, o nível de dificuldade é enorme, sendo que, as similaridades dos grafemas fazem com que eles pareçam o mesmo símbolo, o que compromete a leitura. Condemarim e Blomquist (1989) apontam que é recorrente que o aluno disléxico faça confusão entre letras, sílabas ou palavras com grafia similar, mas com diferente orientação no espaço (b-d; b-p; d-b; d-p; d-q; n-u; w-m; a-e). Dessa maneira, é indispensável que as palavras que compõem o jogo estejam na forma minúscula de impressão, sendo que somente nesse tipo de grafia a orientação espacial dos grafemas é parecida.

O jogo lúdico, descrito anteriormente, trabalha especificamente com as letras b-d e p-q, pois a maioria dos alunos participantes do projeto apresentava especificamente essa confusão durante a leitura oral. Dehaene (2012, p. 313) aponta que “a orientação das letras coloca dificuldades particulares a um bom número de crianças disléxicas, que têm tendência em confundir “p” com “q”, ou “b” com “d””. Desse modo, esse jogo objetiva uma reeducação cerebral pela prática de ver/ler, identificar e realizar a tarefa.

4.2.2 Análise dos resultados

Esse jogo foi aplicado apenas para os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, pois, somente eles ainda apresentavam esse tipo de equívoco. O neurocientista Dehaene atesta que:

Aquelas que são efetivamente atestadas poderiam bem não ser senão a consequência de transtornos da fonologia: se não escuto bem a diferença entre os fonemas /b/ e /d/ , que são muito próximos, sem dúvida, precisarei de mais tempo para aprender que as formas visuais “b” e “d” se referem a letras completamente diferentes. Como por um feito expresso, as letras simétricas são também referentes a pronúncia que se assemelham. Não é, pois, de estranhar que esta conjunção de duas dificuldades coloque um problema às crianças que sofrem de transtornos fonológicos (2012, p. 314)

Sendo assim, antes de partir para o jogo todos os alunos leram o poema “Bibita” de Cássia de Oliveira. O poema é composto apenas de duas estrofes e dezenove versos, contendo diversas palavras grafadas com as letras “b”, “d”, “p” e “q”, seja no início ou no meio da palavra. A leitura do texto nos permitiu observar e arrolar se os alunos cometiam esse tipo de desvio durante o processo de decodificação.

A partir disso, verificamos que os alunos do 3º ano do E.F., em diversos momentos, confundiam-se e faziam trocas tanto no início das palavras, como no meio. Ao invés de “birra” pronunciavam “dira”, entre outros desvios apresentados. Após a análise, constatamos que quatro alunos possuíam essa dificuldade e, então, introduzimos o jogo “Acerte a Letra”. Durante o jogo, os alunos demonstraram muito interesse, principalmente quando precisavam acertar a bolinha na caixa certa.

Em relação à leitura das palavras, observamos que era realizada com muita dificuldade e de forma lenta, pois demoravam em identificar o grafema adequado, o que acarretava dificuldades na identificação da palavra como um todo. Para melhor explicar, utilizamos como exemplo a palavra “borracha” que é identificada pelo aluno como “dolacha”. Conforme o aluno interagiu com o jogo, demonstrava memorizar a forma daquelas letras e cometia menos equívocos, conseguindo ler a palavra em menos tempo.

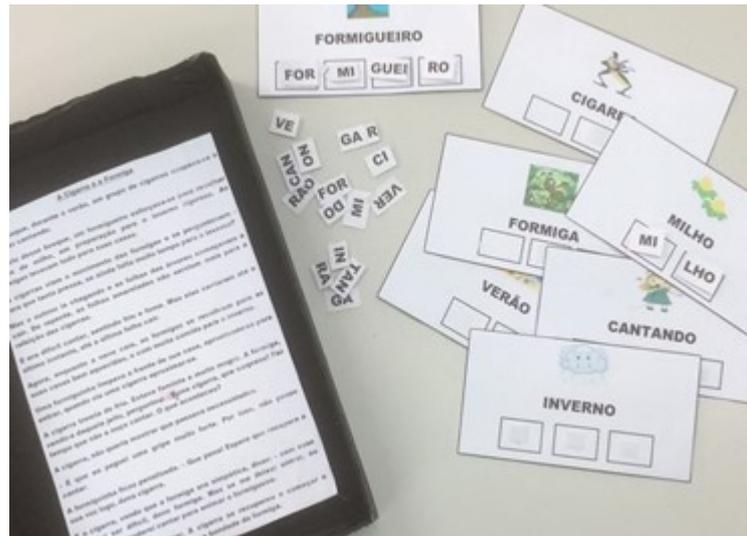
Os alunos interagiram com o jogo, mais ou menos, quinze vezes. Após, foi realizada a leitura do mesmo poema, lido inicialmente. A partir disso, foi possível perceber que os alunos já estavam familiarizados com a grafia das letras semelhantes e conseqüentemente cometiam menos erros, demonstrando melhor fluência durante a leitura.

Com tudo que foi apontado, podemos afirmar que esse jogo é uma ferramenta capaz de auxiliar os alunos a superarem suas dificuldades em relação à leitura, sendo um instrumento de estímulo no processo de aprendizagem. No próximo item, apresentamos outro jogo utilizado ao longo do projeto, denominado “A cigarra e a formiga”.

4.3 A CIGARRA E A FORMIGA

O jogo que é descrito nesta seção é nomeado “A cigarra e a formiga”, pois, foi pensado e posteriormente produzido com base na fábula de Esopo, que leva o mesmo nome. Compõe o jogo: a fábula impressa, cartelas contendo palavras retiradas do texto e pedacinhos de papel contendo as sílabas. Podendo ser jogado individualmente ou com mais participantes.

Figura 3: Jogo a cigarra e a formiga



Fonte: elaborado pelos alunos do Curso de Letras da UFFS – Cerro Largo.

Nessa atividade, o aluno disléxico, inicialmente, vai ler o texto em voz alta. Depois da leitura, escolherá uma cartela contendo uma palavra e sua ilustração, logo, deverá encontrar a sílaba correspondente à construção de cada palavra e montar a cartela. Caso a atividade seja realizada com mais de um participante, vencerá o primeiro que preencher corretamente a sua cartela. Ao final, será realizada uma segunda leitura da fábula a fim de verificar se houve progressos.

4.3.1 Objetivo do jogo

Os jovens e as crianças que possuem dislexia invertem as palavras de modo total ou parcial, por exemplo, “casa” é lida como “saca”. Existe, dessa maneira, uma troca sequencial dos grafemas, uma vez que o processamento da informação, que é de ordem cerebral, está deficiente ou invertida (ALMEIDA, 2018).

Quando não se reconhece a seqüência correta dos grafemas, logo, a separação silábica fica invertida, podendo ocorrer inversões parciais ou totais da palavra. O aluno disléxico, como apontam Condemarim e Blomquist (1989), costumeiramente realizam adições, omissões e repetições de sílabas.

Para que a leitura ocorra de forma fluida, Dehane aponta que “nosso cérebro não para ao nível da letra, mas reagrupa automaticamente estas em grafemas apropriados [...] do mesmo modo, os grafemas se reagrupam em sílabas” (2012, p.38). O aluno disléxico não consegue agrupar corretamente os grafemas nem as sílabas, o que compromete a leitura. Assim o jogo proposto tem como meta auxiliar o aluno a perceber e treinar os grafemas e o

agrupamento destes em sílabas. Na continuação, descrevemos os resultados obtidos após a aplicação desse jogo nos alunos com dislexia.

4.3.2 Análise dos resultados

A primeira tarefa do jogador de “A cigarra e a formiga” foi realizar a leitura do texto, com o mesmo título, dessa forma, observamos que a maioria dos alunos disléxicos demonstraram dificuldades no agrupamento das sílabas, comprometendo a leitura das palavras. Frequentemente adicionavam, omitiam ou repetiam sílabas. Esse desvio de leitura fica muito evidente em alunos com uma leitura silábica¹⁰.

Esse jogo foi praticado por todos os alunos, porque constatamos, a partir da primeira leitura, que todos apresentavam omissões, repetições ou acréscimos de sílabas e/ou letras.

Para exemplificar, tomamos como exemplo o participante do sexo masculino que frequentava o 3º ano. Ele foi diagnosticado com dislexia aos 7 anos de idade, após a escola solicitar avaliação, ao perceber as dificuldades relacionadas à leitura. Esse aluno apresenta uma leitura lenta, vacilante e totalmente silábica, dessa forma, ficando mais evidentes as segmentações incorretas.

Os desvios mais recorrentes foram em relação à palavra “verão”, na leitura silábica de um aluno sem dislexia seria “ve-rão”, já a leitura do aluno com dislexia foi “ve-r” não conseguindo sequer reconhecer o fonema “ão”. Ademais, na palavra “cantando” que foi segmentada como “ca-n-ta-do”, além do equivoco em relação as sílabas, ele omite o grafema “n” em “tan”, esse fato foi constante durante a leitura. Um aspecto que chamou a atenção é que palavras que se repetiam ao longo do texto ora eram segmentadas corretamente, ora incorretamente. Além disso, o aluno realizou a união de uma ou mais palavras e a divisão inadequada de vocábulos: “numbosque, durante overão” por “ num bosque, durante o verão”.

Após ler e jogar o jogo diversas vezes o aluno já não cometia tantos erros em relação à divisão inadequada de vocábulos, em contrapartida, continuou tendo diversos desvios em relação à adição, omissão e repetição de sílabas. A velocidade da leitura melhorou, mas ainda percebemos longas pausas. Os outros alunos possuíam, em sua maioria, as mesmas dificuldades apresentadas por esse participante-exemplo, com exceção da leitura silábica. Eles também apresentaram resultados positivos em relação à divisão silábica, contudo, a leitura continuou lenta, vacilante e com diversos desvios.

¹⁰ A leitura é feita a partir de sílabas.

Dessa maneira, o jogo se torna uma ferramenta lúdica que estimula a criança a superar as suas dificuldades, como já foi apontado no item 3 deste trabalho. É importante destacar que uma pessoa disléxica não é desprovida de inteligência, nesse sentido, Frank assegura que:

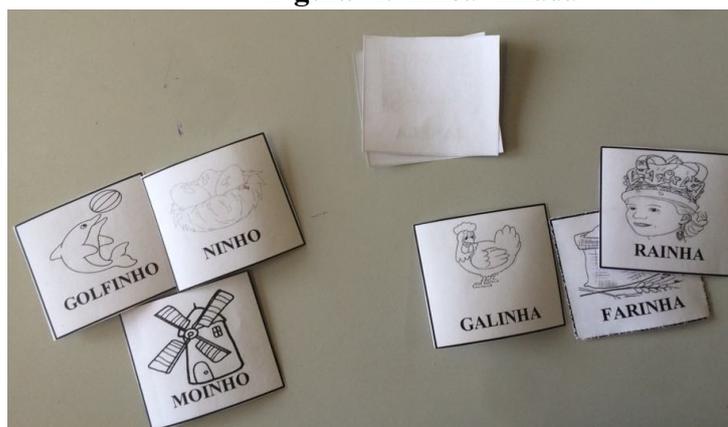
É importante compreender que tudo demora mais para a criança com dislexia: escrever, ler, seguir direções, estudar. Ela tem de se empenhar mais do que seus colegas. Mesmo se usar todas as estratégias de cópia disponíveis, ainda vai demorar mais que a maioria das outras crianças para terminar sua lição. Uma tarefa simples, como procurar um número na agenda de telefones, pode se tornar complicada para uma criança ou adulto com dislexia [...]. O disléxico não é pouco inteligente. O cérebro dele está trabalhando mais que o seu – ele só está levando mais tempo para obter as respostas (2003, p.10).

A criança disléxica não é incapaz, ela é capaz de realizar tarefas que envolvam a leitura, porém apresenta dificuldades. Quanto mais forçamos a plasticidade cerebral maiores serão os resultados obtidos. Na sequência, apresentamos outro jogo lúdico desenvolvido.

4.4 TRINCA RIMADA

Trinca rimada é composto por 81 cartas contendo a ilustração e a palavra de um objeto, animal ou parte do corpo. Esse jogo poderá ser jogado por um grupo de quatro jogadores ou individualmente.

Figura 4: Trinca rimada



Fonte: elaborado pelos alunos do Curso de Letras da UFFS – Cerro Largo.

Cada participante receberá nove cartas e as restantes ficarão em um monte sobre a mesa. Cada jogador, na sua vez, retira do monte uma carta e observa se a palavra rima com alguma que está na sua mão. Se não rimar, ele terá a opção de jogar a carta no lixo ou ficar com ela, porém, terá que, obrigatoriamente, escolher uma carta para colocar no lixo e, assim,

sucessivamente. O objetivo do jogo é agrupar três cartas que rimem entre si (mão, pão e cão). O ganhador será o que conseguir formar o maior número de trincas. Quando não tiver mais cartas no monte, embaralha-se o lixo para compor um novo monte.

4.4.1 Objetivo do jogo

O jogo da trinca rimada tem por meta trabalhar com a rima, sendo que, “as crianças disléxicas [...] têm dificuldade em descodificar a estrutura sonora das palavras e, como resultado, são menos sensíveis à rima” (Shaywitz. 2003 p. 107). O aluno disléxico tem dificuldades de reconhecer se duas palavras rimam ou não entre si.

Trinca rimada objetiva desenvolver e estimular a consciência fonológica, através do jogo de identificação e reconhecimento de rimas e, conseqüentemente, a estrutura sonora da palavra. Ou seja, trabalhar com a habilidade da rima é de extrema necessidade, pois ela desenvolve a percepção dos sons.

4.1.2 Análise dos resultados

Este foi o jogo em que os alunos apresentaram maiores dificuldades, pois muitos ainda não estudaram o conteúdo relacionado à rima, assim, foi necessário explicarmos o conceito de rima para depois partirmos para a prática do jogo. Mesmo após explicarmos e darmos exemplos de palavras que rimam, os alunos demonstraram dificuldades. Também, entre os quatro jogos desenvolvidos, esse foi o que os alunos demoraram mais tempo para finalizar.

Trinca rimada foi jogada por todos os participantes. Como já mencionamos, primeiramente, explicamos aspectos relacionados à rima e depois partimos para a aplicação do jogo. Apontamos que nas dez primeiras vezes que o grupo de alunos jogou foi preciso auxiliá-los constantemente, a todo o momento perguntavam se “tal” palavra rimava com a outra. Salientamos que o jogo possui três palavras que rimam entre si. Além disso, também solicitavam constantemente auxílio para ler a palavra, pois, muitas vezes, não conseguiam identificá-la.

As primeiras tentativas de jogar trinca rimada foram frustradas, pois os jogadores não conseguiam reconhecer as rimas, conseqüentemente, não montavam trios de rimas corretamente. Após jogar diversas vezes, os estudantes apresentaram uma pequena melhora no desempenho e já conseguiam associar ao menos duas palavras que rimavam.

Mesmo sendo um jogo difícil para o aluno disléxico, todos os seis participantes demonstraram gostar do jogo e sempre buscavam se superar. Depois de várias tentativas, quando já estavam familiarizados com as rimas e as palavras que compõem o jogo, conseguiram montar corretamente o trio de palavras e terminar uma partida com um vencedor.

Apontamos que, ao longo do período de treinamento, os alunos foram evoluindo gradativamente, observamos que nos alunos diagnosticados com um grau de dislexia leve, os avanços em relação à consciência fonológica apareceram antes, se comparados aos alunos que apresentavam um grau de dislexia moderado e grave.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa que apresentamos foi produzida com o objetivo de analisarmos a eficácia, ou não, da utilização de jogos lúdicos na reeducação da leitura e estímulo da consciência fonológica de estudantes diagnosticados com dislexia, que frequentam escolas do Município de Cerro Largo. Para a realização da análise, observamos e apontamos, ao longo do período de treinamento, o desenvolvimento dos estudantes disléxicos em contato com os jogos, ademais, em pequenos testes de leituras de textos realizados antes e após o treinamento. A proposta desse objetivo geral surgiu com o intuito de refletirmos sobre a adequação e eficácia de uma, das muitas, ferramentas de ensino e aprendizagem, que tem como finalidade auxiliar estudantes com dislexia.

Ao longo do texto, buscamos situar o leitor sobre o que é a dislexia e quais as dificuldades e desvios de leituras decorrentes desse transtorno. Além disso, como e por quem é realizado o diagnóstico de dislexia e qual o atendimento educacional e os direitos desse estudante. Reafirmamos que como consta na Constituição da República Federativa do Brasil (1988), a educação é um direito fundamental de todo indivíduo. Esse direito é uma garantia constitucional. Apresentamos, também, o motivo pelo qual escolhemos trabalhar com os jogos lúdicos, e na sequência, realizamos a descrição e a análise dos resultados obtidos ao longo do treinamento com o uso dos jogos.

Partimos das observações apontadas após um ano de treinamento com os jogos. A partir disso, foi possível verificar que os estudantes demonstraram melhoras significativas relacionadas à leitura e ao desenvolvimento da consciência fonológica. Observamos que os alunos diagnosticados com um grau mais leve de dislexia apresentaram maior grau de desenvolvimento do que aqueles diagnosticados com dislexia no grau moderado e grave.

Constatamos que, ao longo do desenvolvimento das atividades, os alunos se mostravam motivados e desafiados a superarem suas dificuldades. Apontamos que as melhorias apresentadas foram gradativas, sendo que, quanto mais jogavam menos equívocos apresentavam e mais rápido terminavam o jogo. Além do mais, sempre se mostraram competitivos nos jogos, o que pode ser visto como algo saudável.

Em relação às questões motivadoras desta pesquisa, apontamos o seguinte: os processos desviantes apresentados pelos participantes foram bem distintos e variados. Os mais recorrentes se referiam a troca de letras com grafia parecidas e com sonoridade semelhantes e, também, identificação de rimas.

A outra questão era referente à eficácia dos jogos lúdicos na reeducação da leitura e o estímulo da consciência fonológica. Com os resultados apresentados ao longo da seção 3, podemos afirmar que ocorreu uma evolução dos participantes no processo do treinamento, tanto na leitura como no desenvolvimento da consciência fonológica.

Dessa forma, concluímos que os quatro jogos lúdicos se mostraram adequados para o público-alvo. Vale destacar, ainda, que nem todos os participantes praticaram todos os jogos, sendo que, para cada participante, foi apresentado e aplicado o jogo conforme suas necessidades. Salientamos que é importante estar atento às especificidades apresentadas por cada criança disléxica para poder selecionar o material adequado, pois, de nada adianta ferramentas específicas se não forem utilizadas corretamente.

Aqui é pertinente retomamos Ianhez e Nico (2002) que apontam que a dislexia seguirá o disléxico por toda sua vida, mas isso não é uma condição que o tornará incapaz, ele pode, com auxílio, superar suas dificuldades e aprender a conviver com elas.

Dessa forma, pontuamos que, ao iniciarmos esta pesquisa, levamos em consideração que cada criança aprende de forma diferente, conseqüentemente, é indispensável um atendimento diferenciado com ferramentas adequadas e que facilitem o estudante a desenvolver suas habilidades e potencialidades. Aqui é pertinente retomar Topczewski (2010) quando ressalta que cada paciente disléxico apresenta as suas características, especificidades e dificuldades. Não existem dois disléxicos que apresentam comprometimentos iguais, porém semelhantes.

Diante do exposto, esperamos que a pesquisa realizada possa contribuir de forma significativa para o trabalho com crianças e jovens disléxicos, respeitando as individualidades e particularidades e reconhecendo-os como capazes, mesmo com dificuldades, de construir seus conhecimentos. Um aluno disléxico não é burro, preguiçoso e/ou relapso, como era estereotipado até pouco tempo atrás, mas sim, um aluno, com dificuldades de aprendizagem,

que precisa de um olhar atento e que necessita formas diferentes para poder desenvolver seus conhecimentos e aprendizagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABD - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DISLEXIA. Disponível em: <<http://www.dislexia.org.br/o-que-e-dislexia/>> Acesso em: 12 de abr. de 2019.

ALMEIDA, Marina da Silveira Rodrigues. Dislexia. **Planeta Educação**, 2008. Disponível em:<<http://acervo.plannetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1328>> Acesso em: 28/05/2019.

ALMEIDA, Norma Martins de. **Aprendizagem: normal e prejudicada**. São Paulo: Santos Editora, 2009.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB: nº 9394/96**. Brasília: 1996.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, Distrito Federal - DF, 5 de outubro de 1988. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm>. Acesso em: 12 de abr. De 2019

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.

CONDEMARÍN, Mabel, BLOMQUIST, Marlys. (1989). **Dislexia: manual de leitura corretiva**. 3ª ed. Tradução de Ana Maria Netto Machado. Porto Alegre: Artes Médicas.

CRUZ, Vitor. **Uma abordagem Cognitiva da Leitura**. Lisboa: Lidel, 2007.

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

FAGUNDES, Liliana Maria Rosa. **O sentido da letra: leitura, dislexia, afetos e aprendizagem**. Porto Alegre: Editora/Edições Est. 2002;

FRANK, Robert. **A vida secreta da criança com dislexia**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2003;

GUIMARÃES, Sandra Regina Kirchner. Dislexias adquiridas como referência para a análise das dificuldades de aprendizagem. **Rev Educar**. 2004; 285-306. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/er/n23/n23a17.pdf>>. Acesso em: 09 de abr. de 2019

INHAEZ, Maria Eugênia, Nico, Maria Angela. **Nem sempre é o que parece: como enfrentar a dislexia e os fracassos escolares**. 8ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002.

LARA, Isabel Cristina Machado. (2004). **Jogando com a matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Editora Rêspel.

MARQUES, Daniela de Almeida. **O jogo no desenvolvimento da criança disléxica**. 2014. 146 p. (Mestrado) Ciências da Educação na Especialização em Educação Especial: Domínio Cognitivo e Motor. Escola Superior de Educação João de Deus. Lisboa, março de 2014. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/6190/1/Daniela%20Marques.pdf>> Acesso em: 09 maio 2019.

MASSI, Giselle. **A dislexia em questão**. São Paulo: Plexus Editora, 2007.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (coord). **Classificação de Transtornos mentais e de comportamentos da CID 10**: descrições clínicas e diretrizes diagnósticas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

PETROSSI, Eduardo. O que é Dislexia. **Revista Superinteressante**. Edição 207, dezembro de 2004. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/ciencia/o-que-edislexia>> Acesso em: 12 de abr. de 2019.

SHAYWITZ, Sally. **Vencer a Dislexia**. Como dar resposta às perturbações da leitura em qualquer fase da vida. Porto: Porto Editora, 2003.

TOPCZEWSKI, Abram. **Dislexia**: Como lidar? São Paulo: All Print Editora, 2010.