

ESTIMUGAME: UM *SOFTWARE* DE ESTÍMULO PARA A LEITURA DE ALUNOS DIAGNOSTICADOS COM DISLEXIA

Educação

Jeize de Fatima BATISTA¹

Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS)

Mônica Seidel VORPAGEL²; Ana Cecília Teixeira GONÇALVES³; Cleusa Inês

ZIESMANN⁴

Resumo

No Brasil, uma das principais causas que influenciam os estudantes a apresentarem dificuldades durante o processo de leitura são os distúrbios de aprendizagem, entre eles podemos citar a dislexia. Buscamos com esse trabalho apresentarmos uma proposta de intervenção para trabalhar a leitura de alunos diagnosticados com dislexia que frequentam uma escola do município de Cerro Largo. A proposta consiste em aplicarmos um *software* denominado “Estimugame”, este que auxiliará como estímulo para elevar a consciência fonêmica, através de jogos de identificação e reconhecimento de sons, letras, palavras, frases e rimas, analisando sua efetividade por intermédio da comparação dos desempenhos atingidos em testes de leitura efetuados antes e após a utilização do programa. As atividades estão em fase de desenvolvimento, porém já podemos comprovar uma evolução positiva na leitura dos participantes disléxicos. Assim, esse *software* mostra que são necessárias metodologias diferenciadas e desenvolvidas especialmente para atender às individualidades e dificuldades apresentadas por esses alunos, sempre buscando uma educação de qualidade e inclusiva.

Palavra-chave: dislexia; leitura; *software*.

Introdução

Para o sujeito que aprendeu a ler e escrever com facilidade fica difícil imaginar que para muitos estudantes o processo de aprendizagem da leitura é longo com muitos obstáculos. Na educação fundamental é requisitado do aluno, que ele seja capaz de ler e escrever fluentemente, o que para muitas crianças que apresentam algum distúrbio de aprendizagem, essa tarefa é sentida como quase impossível, ainda mais, se não disporem de um acompanhamento diferenciado e o desenvolvimento de metodologias específicas.

1Jeize de Fatima Batista, servidora docente, curso de Letras: Português e Espanhol - Licenciatura. Coordenadora do programa.

2 Mônica Seidel Vorpagel, aluna, curso de Letras: Português e Espanhol - Licenciatura. Bolsista.

3 Ana Cecilia Teixeira Gonçalves, servidora docente, curso de Letras: Português e Espanhol - Licenciatura. Colaboradora.

4 Cleusa Inês Ziesmann, servidora docente, curso de Letras: professora de Libras. Colaboradora.

Dentre os muitos distúrbios de aprendizagem que são amplamente discutidos, principalmente por pesquisadores e docentes, está a dislexia. A Associação Brasileira de Dislexia (ABD) classifica a dislexia como um transtorno específico de aprendizagem de origem neurobiológica, caracterizada por dificuldades no reconhecimento preciso e/ou fluente da palavra, na habilidade de decodificação e soletração. Essas dificuldades normalmente resultam em um déficit no componente fonológico da linguagem e são inesperados em relação à idade e outras habilidades cognitivas.

De acordo com pesquisas estatísticas realizadas pela ABD, a dislexia é um dos distúrbios mais recorrentes nas salas de aulas e acomete entre 0,5% e 17% da população mundial. Segundo avaliações multi e interdisciplinares/ 2013-2016, dessa mesma instituição, 56% dos estudantes brasileiros são disléxicos, sendo que, 41% apresentam um grau severo de dislexia, 42% um grau moderado e 17% um grau leve.

As porcentagens mencionadas anteriormente revelam a existência de um enorme número de disléxicos inseridos no meio escolar, reforçando ainda mais a necessidade e urgência de professores, famílias e alunos das licenciaturas conhecerem sobre o assunto, o que raramente acontece. Vale destacar que, quanto mais cedo for diagnosticada a dislexia, mais cedo se poderá desenvolver uma intervenção adequada para cada caso buscando mecanismos para uma reeducação da leitura.

Buscando estratégias e metodologias que visam estimular o processo de leitura de crianças e jovens diagnosticados com dislexia, o programa de extensão “Monitoramento da sala de recursos das escolas municipais de Cerro Largo - uso de software para práticas de leitura em alunos com dislexia”, propõe a aplicação de um *software* com jogos e atividades desenvolvidas especificamente para esse público alvo. O referido projeto está em fase de desenvolvimento, o mesmo é uma parceria entre o curso de Letras da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) e a Secretária Municipal de Educação do Município de Cerro Largo.

O projeto de extensão, aqui descrito, tem como objetivo principal aplicar o *software* “Estimugame” na reeducação da leitura de alunos diagnosticados com dislexia. O matemático e neurocientista francês Stanislas Dehaene (2012) destaca que a grande maioria das crianças disléxicas pode, assim, aprender a ler, mesmo com uma discrepância em relação a outros estudantes com a mesma idade. Ademais, os benefícios alcançados se mantêm por um longo período. No geral, a decodificação das palavras se torna mais eficaz. A fluência na leitura é algo que continua a incomodar essas crianças: depois da reeducação

elas sabem ler, mas com lentidão. É necessário, portanto, que essas crianças continuem a ler mais e mais, a fim de enriquecer seu vocabulário visual dos grafemas e dos morfemas.

Metodologia

Pesquisas referentes à dislexia apontam que as dificuldades de leitura na maioria dos indivíduos são oriundas por *déficits* básicos na decodificação fonológica ou falta de organização segmental no nível das palavras e frases. Sabe-se que a dislexia não possui cura nem uma medicação específica para o seu tratamento, entretanto, é possível buscar caminhos para amenizar os sintomas através de metodologias e tratamentos que diferenciam na forma de ensino-aprendizagem.

Uma metodologia que tem sido proposta por pesquisadores, que se dedicam a esse tema, são os *softwares* educativos. Dehaene (2012) aponta que a informática fascina as crianças e sugere que uma das possíveis estratégias consista em apresentar a reeducação sob forma de jogo no computador. Também, evidencia que os *softwares* podem ser adaptados a cada criança considerando suas individualidades e dificuldades.

Nessa mesma perspectiva, Castrillon (2013) destaca que os programas computadorizados apresentam possibilidades distintas para a sua prática, assim como ajuste com o grau de dificuldades conforme o nível instrucional de cada estudante; interface motivadora; registro sistemático do progresso; facilidade de acesso, podendo ser tanto na escola como em casa. Esse autor evidencia que os *softwares* de remediação não são somente joguinhos, mas atividades que proporcionam desafios gradativos.

Adotando a metodologia sugerida por Dehaene (2012) e Castrillon (2013), os *softwares* educativos podem ser uma ferramenta de apoio no ensino de discentes com dislexia. Dessa maneira, o público-alvo desse estudo são alunos diagnosticados com dislexia que frequentam a Escola Municipal Padre José Schardong, localizada no município de Cerro Largo. Para tanto, juntamente com a coordenação pedagógica e professores da escola buscou-se os alunos disléxicos. Assim, ao todo foram selecionados oito participantes, na faixa etária de seis a catorze anos.

Selecionados os alunos participantes, a primeira atividade realizada foi à gravação da leitura de texto narrativo “Espelho no cofre”, para posteriormente comparar os desempenhos obtidos em testes de leitura e consciência fonológica, aplicados antes e após a utilização dos jogos. Como já mencionado, o programa está em fase de desenvolvimento, consequentemente os resultados apresentados são parciais. Ao final desse programa de

extensão pretendemos verificar se houve melhoras ou não no processo da leitura, principalmente quanto às dificuldades arrolhadas na primeira leitura.

Em relação ao *software*, este foi desenvolvido pela coordenadora do projeto, o aplicativo foi nomeado como Estimugame (jogos de estímulo). De acordo com a coordenadora Jeize de Fátima Batista (2017), as atividades que compõem o aplicativo baseiam-se nas tecnologias assistidas, bem como no material Confias e em embasamentos teóricos sobre o assunto. Os jogos propostos solicitam que os alunos repitam palavras/frases (com reconhecedor de voz), encontrem o par (letras e sílabas), achem letras iguais, encontrem a palavra diferente, encontrem a linha da palavra (espécie de caça-palavras, ou seja, entre várias letras há a palavra que precisa ser encontrada) e que encontrem a palavra que rima. Vale destacar que todas as palavras e sílabas do jogo estão presentes no texto narrativo selecionado. O *software* é aplicado aos alunos, na escola, uma vez por semana durante uma hora. O projeto iniciou no segundo semestre do ano de 2018 e tem previsão de término no final do ano de 2019.

Desenvolvimento e processos avaliativos

Até o momento, todos os oito participantes vêm demonstrando progressos positivos em relação à leitura. Os discentes têm sido assíduos e participam ativamente das tarefas propostas pela bolsista de Letras. Os níveis de dislexia entre os participantes variam, apresentam um grau leve, moderado ou grave. Todos os envolvidos estão motivados, conseqüentemente, esperam alcançar resultados positivos no final do processo.

Como exemplo podemos citar o caso da participante A, menina de oito anos de idade que foi indicada para atendimento clínico-fonoaudiológico aos sete anos de idade por apresentar, segundo posicionamento da escola, dificuldades de leitura. Em função dessa observação, ela se submeteu a um acompanhamento fonoaudiológico, bem como realizou mapeamento cerebral para um diagnóstico mais preciso. Dessa maneira, a estudante teve seu diagnóstico de dislexia moderada aos sete anos de idade. Desde então, é realizado um tratamento regular com fonoterapia.

Na primeira leitura do texto narrativo identificamos que a aluna A constantemente confunde letras que possuem formas visuais parecidas. Dessa maneira, a participante troca, por exemplo, as letras “b” por “d”, “p” por “q”, “n” por “u”, e vice-versa. Dehaene (2012) esclarece que isso ocorre por erros espaciais, ou seja, ela confunde “b” por “d” por serem parecidas, em contraste, quase nunca se engana com letras que não necessitam da orientação, como “r” e “s”. A maioria dos participantes do projeto apresentam essas trocas.

Durante a primeira leitura, percebemos também que ocorre a omissão de letras (como na leitura de “longa” por “loga”, “compra” por “copra”, entre outros). Ademais, comete equívocos na junção intervocabular de palavras (como em “devolta” para “de volta” e, também, em “nacasa” para “na casa”). Logo, a sua dificuldade fonológica ocorre na percepção das partes sonoras diferentes que compõem a palavra, assim, a leitura realizada do texto é lenta e regularmente apresenta longas pausas, sendo que, a aluna tenta separar corretamente as palavras nas frases.

De acordo com os dados indicados pelo *software*, até agora a estudante teve 235 acessos aos jogos, 520 erros e 800 acertos em atividades de nível fácil ao difícil. Analisamos no início da realização dos jogos, que a aluna demorava em média dez minutos para realizar atividades que focam em suas dificuldades, dessa forma, quando realizava a tarefa de encontrar: o par, letras iguais, a palavra diferente e a linha da palavra, demonstrava grandes dificuldades em acertar e realizar a tarefa. Agora, na última análise a estudante levava em média cinco minutos para realizar as mesmas atividades.

Observamos também uma evolução positiva na segunda leitura do texto, dado que, a participante já não realiza tantas pausas longas e consegue, ainda que com dificuldades, separar corretamente as palavras das frases. Em relação a trocas de letras semelhantes, estas continuam ocorrendo, porém com menor recorrência, e muitas vezes a própria aluna corrige equívocos realizados durante leitura. Com isso é possível afirmar que a menina vem demonstrando uma evolução positiva em relação às atividades e a leitura. Os erros foram mais recorrentes nas primeiras semanas da iteração, enquanto a participante ainda estava se adaptando aos jogos e treinando suas dificuldades. Notamos, também, que o índice de erros vai diminuindo à proporção que joga e realiza as leituras.

Para concluir esse tópico podemos destacar que tanto a Secretaria da Educação como a comunidade escolar receberam de braços abertos a proposta. Durante o desenvolvimento do projeto ocorrem diálogos entre a professora regente da turma do participante e a bolsista responsável, com a finalidade de fazer um parecer em relação ao desenvolvimento do aluno, tanto em sala de aula como no projeto.

Com esse projeto tivemos a possibilidade de entender melhor as limitações, dificuldades, inquietações e individualidades apresentadas por cada aluno disléxico. Além disso, como discentes e acadêmicos do curso de letras, estamos construindo conhecimentos referentes à dislexia e as diferentes metodologias que estão a nossa disposição para atender as necessidades específicas desses alunos.

Considerações Finais

Este artigo foi elaborado com o objetivo de descrever o desenvolvimento de um projeto de extensão que têm como proposta o uso de um *software* como tratamento remediativo para estudantes diagnosticados com dislexia. As atividades que ainda estão em desenvolvimento, promovem estímulos para amplificar a consciência fonêmica apoiado no jogo “Estimugame”, que trabalha com a identificação e reconhecimento de letras, palavras, rimas, sons e frases. A eficácia do uso de jogos computacionais é analisada em testes de leitura realizados antes e após a utilização dos jogos.

Desse modo, as análises parciais dos resultados revelam que o *software* é uma alternativa metodológica que vem demonstrando resultados positivos. Os alunos manifestam um fascínio pelo jogo computacional, e a cada encontro estão motivados a superar suas dificuldades mesmo apresentando diversos obstáculos.

Dessa forma, a coordenadora e a bolsista envolvidos no programa têm um papel fundamental na intervenção com estudantes disléxicos. A dislexia não simboliza pouca inteligência; ela solicita uma forma especial de aprender. Deste modo, é necessário reestabelecer a confiança da criança, valorizando cada nova conquista e demonstrando vontade em ajuda-la a superar suas dificuldades. A dislexia deve ser reconhecida como uma maneira diferente de aprender. Partindo dessa premissa, é necessário abrir caminho para novas e diferentes propostas escolares que englobam as inúmeras dificuldades dos estudantes, viabilizando, assim, uma educação igualitária e inclusiva para todos.

Referências

ABD- **Associação Brasileira de Dislexia**. Disponível em: <<http://www.dislexia.org.br/o-que-e-dislexia/>> Acesso em: 07/05/2019.

BATISTA, Jeize de Fátima. **O software como ferramenta de ensino: estimulando a leitura de crianças e jovens diagnosticados com dislexia**. 2017. 151 f. Tese (Doutorado em leitura e linguagens). UniRitter/FAPA, Doutorado em Letras, Porto Alegre, 2017.

DEHAENE, Stanislas. **Os neurônios da leitura: como a ciência explica nossa capacidade de ler** / Stanislas Dehaene; tradução: Leonor Scliar-Cabral. Porto Alegre: Penso, 2012.

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. (Orgs). **Dislexia: novos temas, novas perspectivas**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013, p. 371-40.