



O JOGO COMPUTACIONAL COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM CRIANÇAS DIAGNOSTICADAS COM DISLEXIA

KAUANY STAUDT GONCALVES

INTRODUÇÃO: Este trabalho tem por objetivo auxiliar crianças e jovens diagnosticados com dislexia, principalmente no que se refere ao desenvolvimento da consciência fonológica e um melhor desenvolvimento no processo de leitura. **OBJETIVOS:** Portanto, este estudo tem como objeto de análise aplicar e examinar o uso de um software intitulado *EstimuGAME*. O programa foi criado pela coordenadora dos projetos (pesquisa UFFS- Cerro Largo) e está sendo executado em alunos da rede municipal de ensino, de Cerro Largo, os quais foram diagnosticados com o transtorno e participam do Atendimento Educacional Especializado (AEE). O disléxico apresenta dificuldades para realizar atividades de leitura e, conseqüentemente, na escrita. Dessa forma, embora a pessoa com dislexia tenha inteligência normal, o aprendizado das habilidades de leitura e escrita é prejudicado, afetando seu desempenho escolar. **METODOLOGIA:** Para isso, foi desenvolvido um software com atividades que promovem estímulos para aumentar a consciência fonêmica dos alunos, ativando os mecanismos neuronais a partir de tarefas que conduzem à memória visual, à sensibilidade às rimas, à segmentação em fonemas e à recombinação dos sons da fala. Assim o software passa a ser um tratamento de intervenção às necessidades específicas da dislexia. Com isso, espera-se apresentar alternativas que venham a estimular a autonomia das crianças, promovendo maior confiabilidade, motivação, levando-as a refletir sobre o “lugar” das letras nas palavras, auxiliando na pronúncia por meio da combinação simultânea de estimulação visual e auditiva das palavras, permitindo uma reflexão que leve os educadores ao encontro de soluções que tragam novas perspectivas ao ensino inclusivo. **RESULTADOS:** Este projeto de pesquisa buscará analisar os resultados medindo o grau de eficácia e evolução dos participantes no decorrer do processo. **CONCLUSÃO:** Em suma, procuramos, a partir do uso dos jogos, oportunizar aos alunos um olhar acolhedor diante dos efeitos que a dislexia possa ocasionar, possibilitando, assim, que ultrapassem suas limitações de forma prazerosa, sentindo-se cada vez mais incluídos no sistema de ensino, de maneira igualitária.

Palavras-chave: **LEITURA; DISLEXIA; APLICAÇÃO DO SOFTWARE; ENSINO E APRENDIZAGEM; JOGOS**