

JOGOS EDUCATIVOS NA DISLEXIA

RAFAELA CORREIA DOS SANTOS

CRISÓSTOMO ANTÔNIO DOS SANTOS

MÁRCIA MONTEIRO DA SILVA

WILÁVIA FERREIRA ALVES

LIVÂNIA BELTRÃO (ORIENTADORA)

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

RESUMO

O objetivo deste artigo é discutir causas e diagnóstico da dislexia, como também a importância do lúdico para o desenvolvimento de crianças com este transtorno de aprendizagem, não podendo esquecer o papel mediador do professor na prática pedagógica onde o lúdico está inserido, fazendo com que o indivíduo tenha um bom desenvolvimento em todos os aspectos. Discorreremos ainda sobre a importância da informática para o trabalho com crianças com dislexia, no que se refere aos jogos educativos. A metodologia utilizada foi à pesquisa bibliográfica, verificando que é fundamental compreender: o que é Dislexia? Como diagnosticar? E o tratamento? Compreender também a atividade lúdica para usá-la como recurso pedagógico, como a informática pode ajudar nesse desenvolvimento? A dislexia é um dos vários distúrbios de aprendizagem relacionados à leitura e à escrita que deve ser diagnosticado por uma equipe multidisciplinar. O jogo é utilizado pela escola como um recurso muito eficaz para a realização de atividades com fins educativos, inclusive com crianças com dislexia. Kishimoto(1998) acrescenta que o jogo foi incluído no sistema educativo como um suporte da atividade didática, visando à aquisição de espaço definitivo na educação. A tecnologia também ajuda muito o disléxico, A informática é um processo valioso na construção das funções cognitivas, perceptivas e emocionais das crianças com dislexia, é através desse conhecimento que o professor poderá intervir de maneira efetiva no processo de aquisição de conhecimento e na busca de novos métodos que atendam às reais necessidades de seus alunos com dificuldades de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVES: Dislexia, Lúdico, informática.

ABSTRACT

The aim of this paper is to discuss the causes and diagnosis of dyslexia, as well the importance of playfulness to the development of children with this learning disorder, can't forget the intermediary role of teacher in teaching practice where the play is inserted, causing the individual has a good development in all aspects. We still discourse about the importance of the information technology to work with children with dyslexia, as regard the educative games. The methodology used was the research, checking that it is fundamental understand: what's Dyslexia? How to diagnose? And the treatment? Also understand the play activity to use it as a teaching resource, such as information technology can help in this development? Dyslexia is one of several learning disturbance related to reading and writing that must be diagnosed by a multidisciplinary team. The game is used by the school as a very effective resource for achievement activities for educational purposes, including children with dyslexia. Kishimoto (1998) adds that the game was included in the educational system as a support of teaching activity, for the acquisition of permanent space in education. The technology also helps much the dyslexic. The computing is a valuable process in the construction of cognitive functions, perceptual and emotional functioning of children with dyslexia, it is through this knowledge that the teacher can intervene effectively in the knowledge acquisition process and the search for new methods that meet the needs of students with learning difficulties.

KEYWORDS: Dyslexia, Playful, Informatic.

Introdução

Dislexia é uma dificuldade específica de linguagem, que é percebida nos momentos iniciais da aprendizagem da leitura e da escrita. A dislexia não é uma doença, então não se fala de cura e sim de tratamento, onde pode ser controlada com acompanhamento especializado.

É um distúrbio congênito e hereditário, não se sabe a causa, apesar de existir algumas teorias que tentam explicar a sua origem. Na escola é o local onde os sintomas podem ser percebidos, onde se deve procurar ajuda especializada, uma equipe multidisciplinar que deve garantir uma maior abrangência dos processos de avaliação. Não existe uma linha de tratamento que seja a “melhor”, nesse caso o importante é a aceitação e adaptação do próprio disléxico.

O jogo é utilizado pela escola como um recurso eficaz para a realização de atividades com fins educativos para todas as crianças, inclusive com as que têm dislexia. A atividade lúdica ocorre quando a criança realiza uma ação submetendo outra, de um

caráter simbólico, o professor precisa oferecer uma variedade de materiais adequados às necessidades que foram observadas nos alunos com dislexia.

O uso da informática também é muito importante para se trabalhar com crianças disléxicas. Como diz Amaral(2006) “o dislético é uma pessoa que tem dificuldades no processo das informações [...]” e o computador é um facilitador nesse processo, no que se refere aos jogos eletrônicos pedagógicos sendo eficientes no tratamento.

O objetivo desse artigo é refletir sobre a questão de como trabalhar com os jogos educativos com crianças disléxicas, como o professor mediador desse processo, onde o lúdico esta inserido pode trabalhar utilizando a informática no que se refere à pratica pedagógica que exige adaptações pedagógicas para as dificuldades de aprendizagem apresentada.

A metodologia

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, verificando que é fundamental compreender: o que é Dislexia? Como diagnosticar? E o tratamento? Compreender também a atividade lúdica para usá-la como recurso pedagógico, como a informática pode ajudar nesse desenvolvimento? A dislexia é um dos vários distúrbios de aprendizagem relacionados à leitura e à escrita que deve ser diagnosticado por uma equipe multidisciplinar. O jogo é utilizado pela escola como um recurso muito eficaz para a realização de atividades com fins educativos, inclusive com crianças com dislexia.

1-Dislexia

A palavra dislexia é derivada de dis = distúrbio ou disfunção e lexia, que em grego quer dizer linguagem e em latim leitura. Sendo assim, dislexia é um distúrbio de linguagem e / ou leitura, a criança dislética é capaz de ler, mas não é capaz de entender eficientemente o que lê.

Dislexia é uma dificuldade específica de linguagem, que se apresenta na leitura e escrita. A dislexia vai emergir nos momentos iniciais da aprendizagem da leitura e da escrita, é um dos vários distúrbios de aprendizagem que merece estudos para que haja

uma efetiva ação psicopedagógica, com objetivo de diminuir seus sintomas. (CAMPOS, 2008)

É uma dificuldade específica nos funcionamento do processamento da linguagem para reconhecer, reproduzir, identificar, ordenar e associar os sinais gráficos (grafemas) e os sinais auditivos (fonemas). A dislexia não é uma doença, então não se pode falar em cura e sim de tratamento, onde pode ser controlada com acompanhamento especializado.(ALMEIDA, 2005 *apud* LOPES).

É um modo peculiar de funcionamento dos centros neurológicos de linguagem. É um distúrbio congênito e hereditário. Não existe um consenso no que diz respeito à causa da dislexia, apesar de existir algumas teorias que tentam explicar sua origem.

Segundo Nico (*apud* CAMPOS, 2008) a dislexia pode ser classificada em três grupos: Dislexia Visual, Dislexia Auditiva e Dislexia Mista. Ban Natyne (1996) descreve dois tipos de dislexia: Dislexia Genética e Dislexia por Disfunção Neurológica Mínima. Ele caracteriza o disléxico genético como tendo dificuldades em discriminação auditiva, sequenciação auditiva e associação do fonema-grafema. Já o disléxico com disfunção mínima teria dificuldades viso-espaciais, cinestésico-motoras, táteis e de conceitos.

Na Dislexia Visual – deficiência na percepção visual os sintomas são dificuldade na percepção viso-motora, dificuldade na habilidade visual (não visualiza cognitivamente o fonema).

Na Dislexia Auditiva – deficiência na percepção auditiva os sintomas são deficiente memória auditiva, deficiente discriminação auditiva. (não audibiliza cognitivamente o fonema).

Para se diagnosticar a dislexia, sendo identificado o problema de rendimento escolar ou sintomas isolados, que podem ser percebidos na escola ou mesmo em casa, deve-se procurar ajuda especializada: uma equipe multidisciplinar, formada por Psicólogo, Fonoaudiólogo e Psicopedagogo, essa equipe deve ainda garantir uma maior abrangência do processo de avaliação, verificando a necessidade de um Neurologista, ou Oftalmologista, conforme o caso.

Antes de atribuir a dificuldade de leitura a dislexia, os pais e professores deverão descartar alguns fatores, com um parece clínico: imaturidade para aprendizagem; problemas emocionais; métodos defeituosos de aprendizagem; ausência de cultura e incapacidade geral para aprender.

A FUNDAÇÃO BRASILEIRA DE DISLEXIA (2004) defende que pesquisadores têm enfatizado que a dificuldade de soletração é um sintoma muito forte na dislexia. Há o resultado de um trabalho recente que quanto maior a capacidade de leitura da criança, melhor ativação ela mostra em uma específica área cerebral, quando envolvida em exercício de soletração de palavras. Esses pesquisadores usaram a técnica de Imagem Funcional de Ressonância Magnética, que revela como diferentes áreas cerebrais são estimuladas durante atividades específicas. Essa descoberta enfatiza que essa região cerebral é a chave para a habilidade de leitura, conforme sugerem esses estudos. Essa área, localizada atrás do ouvido esquerdo, é chamada região occipito-temporal esquerda. Cientistas advertem que essa tecnologia não pode ser usada para diagnosticar dislexia. Esses pesquisadores ainda esclarecem que crianças disléxicas mais velhas mostram mais atividade em uma diferente região cerebral do que os disléxicos mais novos. O que sugere que essa outra área assumiu esse comando cerebral de modo compensatório, possibilitando essas crianças conseguir ler, porém com grande esforço.

O principal foco do tratamento para dislexia deve ser nos problemas específicos de aprendizado da pessoa afetada. Não existe uma linha de tratamento que seja a “melhor” ou a “única” o importante é a aceitação e adaptação do próprio disléxico à linha adotada pelo profissional. É sugerido que se adote o método multissensorial cumulativo e sistemático, ou seja, deve-se utilizar ao máximo todos os sentidos.(CAMPOS, 2008).

2- Como os jogos e brincadeiras podem ajudar a crianças com dislexia?

Inicialmente vamos especificar como o jogo, brinquedos e brincadeiras podem ajudar as crianças com dislexia, onde esses termos contem para as crianças na infância referências do adulto, com representações veiculadas pela memória e imaginação. O termo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois subestima a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma,

brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo que é a competição ou desafio, para quais as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou de imediato.

O jogo refere-se a brinquedos ou brincadeiras que termina em perdas e ganhos, isto é, ao jogo de regras. Quanto à palavra brinquedo, refere-se não só à atividade de brincar como a qualquer objeto que for utilizado pela criança ao brincar, seja ele industrializado, artesanal, produzidos pelas pessoas que convivem com a criança ou pela própria criança trazendo sempre ganhos no seu desempenho, visto que a criança com dislexia necessita de meios atrativos para que possa desenvolver a criatividade, inteligência, habilidades, coordenação motora e a memória entre outras coisas.(ANTUNES, 2012).

Devido à influência que exerce no desenvolvimento infantil, o jogo é utilizado pela escola como um recurso muito eficaz para a realização de atividades com fins educativos para todas as crianças inclusive a com dislexia. A esse respeito, Kishimoto (1994) acrescenta que o jogo foi incluído no sistema educativo como um suporte da atividade didática, visando à aquisição de espaço definitivo na educação.

Através do jogo, a criança satisfaz seus desejos de conviver com os trabalhos dos adultos de forma lúdica. O jogo é a atividade principal da criança, dando origem a mudanças qualitativas na psique infantil. A atividade lúdica ocorre quando a criança realiza uma ação subtendendo outra, tendo sempre um caráter simbólico dando a crianças com dislexia a oportunidade de vivenciar aulas menos cansativas e ao professor de torna a aula produtivas a elas.

Também para o disléxico, é fundamental o brincar, pois o brinquedo exerce um simbolismo que o faz refletir e ordenar significados, ampliar vocabulário que é pobre para esse grupo de alunos e expressar-se através de gestos, da escrita e verbalmente.

O jogo proporciona ao sujeito, além do divertimento, o favorecimento do desenvolvimento físico, afetivo, social e moral. Piaget (1982), afirma que o jogo possibilita a construção do conhecimento, principalmente no período sensório - motor e pré - operacional. Antunes (2003) complementa, dizendo

[...] que é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial. Entretanto, o importante não é ter uma enorme quantidade de jogos, brinquedos e realizar uma série de brincadeiras, e sim ter educadores que saibam selecionar, construir com seus alunos e utilizar esses recursos de forma adequada, oportunizando descoberta e exploração.

O professor precisa oferecer uma variedade de materiais adequados às necessidades especiais que foram observadas nos alunos com dislexia, como também alternar situações de brincadeiras dirigidas. Nesse aspecto, o professor tem papel fundamental, pois cabe a ele ter sensibilidade e conhecimento sobre o distúrbio da dislexia para que intervenha de forma adequada e ativa no desenvolvimento do disléxico, criando e adaptando jogos e brincadeiras que realmente atendam às necessidades desses alunos.

O educador precisa ter formação qualificada para atender às crianças portadoras de distúrbios de aprendizagem e estarem sempre alerta aos sinais que os alunos apontam no decorrer no ano letivo. A sensibilidade é outro fator de grande importância para a prática docente, pois permite uma aproximação efetiva entre professor e aluno, tão necessária para o desenvolvimento cognitivo.

Portanto, o professor, enquanto mediador do conhecimento poderá criar situações oportunas para poder observar os indicadores que as crianças com dislexia dão, a partir disso, trabalhar, junto aos jogos e brincadeiras. Através de atividades próprias para cada período do desenvolvimento destas crianças, o professor poderá auxiliá-la a desenvolver sua capacidade de criar hipóteses, de inferir, lembrando aqui, que esse é um dos requisitos básicos para seu desenvolvimento.

3- Como a informática pode ajudar o desenvolvimento das crianças com dislexia?

A informática Educativa é uma ferramenta pedagógica que vem fazendo parte da grade curricular nas escolas. O aluno aprende a informática voltada para os temas transversais, contribuindo para o seu processo e só com a inovação dessa nova ferramenta, podemos romper com as barreiras da educação integrando as disciplinas com a tecnologia que é um salto para o futuro ensino-aprendizagem. O uso de computadores na educação tem que ser construtivista interacionista. Desta forma, o computador deve ser usado como um instrumento de aprendizagem, onde o aluno atua e participa do seu processo de construção de conhecimentos de forma ativa, interagindo com o instrumento de aprendizagem.(AMARAL, 2006).

A escola representa na sociedade moderna, o espaço de formação não apenas das gerações jovens, mas de todas as pessoas. As pessoas procuram na educação escolar a

garantia de formação que lhes possibilitem o domínio de conhecimentos e melhor qualidade de vida. Por sua vez, na ação do professor na sala de aula e no uso que ele faz dos suportes tecnológicos que se encontram à sua disposição, são novamente definidas as relações entre o conhecimento a ser ensinado, o poder do professor e a forma de exploração das tecnologias disponíveis para garantir melhor aprendizagem pelos alunos.

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Na verdade, a expressão “tecnologia” diz respeito a muitas outras coisas além de máquinas. O conceito de tecnologias engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações. A linguagem, por exemplo, é um tipo específico de tecnologia que não necessariamente se apresenta através de máquinas e equipamentos. A linguagem é uma construção criada pela inteligência humana para possibilitar a comunicação entre os membros de determinado grupo social.(CAMPOS 2008).

A tecnologia também ajuda muito o disléxico, sendo possível utilizar programas oferecidos no mercado para montar uma metodologia de apoio e aprendizado. Segundo Amaral. “o disléxico é uma pessoa que tem dificuldades no processamento das informações. E o computador é um processador, um facilitador entre criança e a linguagem”. (AMARAL, 2006). Trabalhando a inabilidade da criança com problemas de aprendizagem, como a dislexia, pode ser compensatório se utilizado as ferramentas corretas, sendo a informática uma delas.

Propôs-se também o trabalho com jogos eletrônicos pedagógicos (cartas, memória, cores, etc), sendo os mesmos comprovadamente eficientes e eficazes no tratamento de disfunções motoras, sensoriais e perceptivos; A informática é um processo valioso na construção das funções cognitivas, perceptivas e emocionais dos disléxicos. A informática irá estimular a *percepção* com o uso, por exemplo, de imagens e textos de forma combinada; estimular a orientação espaço-temporal; o controle de movimentos, com o uso do mouse, por exemplo. A *cognição*, por sua vez, pode ser estimulada na informática através da capacidade de representação, do simbolismo (ícones); através de resolução de problemas; imaginação e criatividade; leitura e escrita. (WHITAKER, 2000 *apud* CAMPOS, 2008).

Na área da *emoção*, a informática vai agir favorecendo o desenvolvimento de atitudes, hábitos e habilidades, autonomia e independência, através da liberdade de exploração. Trabalhando com o erro de maneira construtiva, elevando a autoestima. O

uso do computador também leva ao controle da ansiedade, motivação, conscientização da sua própria cognição, atenção e memória.

Os disléxicos, por sua dificuldade de relacionar as letras com os sons, possuem uma dificuldade maior para memorizar a localização das teclas. Para amenizar esta dificuldade e maximizar a coordenação motriz, ao digitar são recomendados os softwares educativos que dão conta de trabalhar a consciência de teclado e a escrita digital.

Os programas editores de textos fazem uma grande diferença, principalmente para os usuários disléxicos. Eles podem ajudá-los na escrita, tanto na escola como no seu trabalho, sendo úteis para apoiar o processo de escrita, e apresentação organizacional estética do texto.

Conclusão

Vimos então no decorrer deste artigo uma das dificuldades de aprendizagem que afeta as crianças que é a dislexia, de como os pais e professores podem lida com isso, geralmente percebe-se que a criança tem dislexia na escola, então cabe ao professor encaminhar e conversar com os pais sobre isso, a dislexia não é uma doença por isso não existe cura e sim tratamento com uma equipe de profissionais multidisciplinar.

O nosso maior ponto foi mostrar a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança com dislexia, mostramos a importância de como jogo, brinquedos e brincadeiras podem ajudar as crianças a satisfazer seus desejos de conviver com os trabalhos dos adultos de forma lúdica. O professor precisa oferecer uma variedade de materiais adequados as necessidades especiais como também uma formação qualificada para atender as crianças portadoras de distúrbios de aprendizagem.

A informática educativa é uma ferramenta pedagógica que o professor pode utilizar – se desse meio, explorando as tecnologias disponíveis que ajude no desenvolvimento da criança com dislexia. E uma das propostas mostrada foram os jogos eletrônicos pedagógicos sendo os mesmos eficientes e eficazes no tratamento de disfunções motoras, sensoriais e perceptivos.

Referencias

ANTUNES, Celso, - O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15/ Celso Antunes. 8. Ed. – Petrópolis, RJ: vozes, 2012.

KENSKI, V.M. Educação e Tecnologias – O Novo Ritmo Da Informação, Editora Papirus, terceira edição. Campinas, 2007.

KISHIMOTO, I. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

AMARAL, Silvia – Informática na Dislexia – 2006. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br>. Acesso em 25 de Outubro de 2014.

CAMPOS, Vera Lucia de. Informática na Educação auxiliando crianças com Dislexia – 2008. Disponível em <http://www.crda.com.br>. Acesso em: 17 de Outubro de 2014.

FUNDAÇÃO BRASILEIRA DE DISLEXIA. Dislexia. Disponível em: <http://www.dislexia.com.br>. Acesso em: 25 de Outubro de 2014.

LOPES, Cilene Knauf. OLIVEIRA, Carmem Inêz de. A dislexia na ótica do psicopedagogo. Disponível em <http://correio.fdvmg.edu.br>. Acesso em 17 de Outubro de 2014.

PINTO, Cibele Lemes. TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. Disponível em <http://www.catolicaonline.com.br>. Acesso em: 20 de Outubro de 2014.