

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS COM DISLEXIA POR MEIO DE JOGOS PEDAGÓGICOS

Douglas Rafael de Arruda Rodrigues¹
Sandra Cristina da Silva²

RESUMO

Sabe-se que há diversos métodos, na construção de um sujeito leitor, que envolve o processo de ensino-aprendizagem. Dentre eles destacam-se os jogos pedagógicos, como um meio fundamental para crianças com dislexia. Nessa perspectiva, este trabalho tem como objetivo discutir a relevância dos jogos pedagógicos como possíveis ferramentas de ensino-aprendizagem para as crianças com dislexia durante o processo de alfabetização. Desse modo, busca-se mostrar possibilidades que possam amenizar o agravamento das dificuldades de leitura, que comumente apresentam a crianças com esse transtorno específico da aprendizagem. O presente estudo também busca apontar viabilidades para os profissionais da educação com as possibilidades de alfabetizar e letrar de forma mais significativa e prazerosa, mostrando parâmetros teóricos e concretos. Este estudo de revisão integrativa, utilizou as bases de dados, Google acadêmico e Periódicos Capes, através das palavras-chave em português e inglês: Alfabetização e Letramento, Crianças, Dislexia, Jogos Pedagógicos. Literacy, Kids, Dyslexia, Educational Games. Com o resultado do processo metodológico foi possível encontrar 08 artigos que obedeceram aos critérios de elegibilidade. Além disso, busca-se apresentar a realidade quantitativa de pesquisas acadêmicas nas bases de dados pesquisadas, que trazem propostas pedagógicas que sirvam de subsídios, que possibilitassem o uso de jogos como meio pedagógico para letrar e alfabetizar crianças, sendo eles métodos eficazes para as práticas de ensino-aprendizagem. Por esse ângulo, observa-se que, mesmo com a BNCC destacando o brincar como um dos eixos e direitos no âmbito de aprendizagem e desenvolvimento da criança, e também comumente enfatizado pelos psicopedagogos, nas bases de dados, observa-se muitas discursões teóricas e poucas propostas presentes nos trabalhos acadêmicos, que possam abranger o conhecimento a respeito e as possibilidades de materiais eficazes, que sirvam de exemplos na construção de materiais e métodos para formação leitora da criança com dislexia.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, Crianças, Dislexia, Jogos Pedagógicos.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que viver em sociedade exige do ser humano diversas habilidades, entre elas pode-se dizer que a leitura e a escrita se fazem essenciais para a convivência do ser e o meio social. Mesmo destacando essa capacidade humana como essencial no contexto sociointeracionista, pontua-se que uma porcentagem da população traz consigo certas limitações e dificuldades quando busca-se desenvolver essa compreensão humana a respeito da língua. Para desenvolver as habilidades da escrita e compreensiva da língua, pode-se destacar

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, douglas.arruda@ufpe.br;

² Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, sandra.cristina@ufpe.br.

como meios úteis, o processo de alfabetização e letramento. Tendo em vista essa ênfase, pontua-se a alfabetização como processo de ensino do sistema linguístico, que possibilita a aprendizagem da leitura e da escrita, ou seja, desempenha no ser a capacidade de codificação e decodificação da escrita. Adiante, tem-se o letramento, que só ocorrerá se o sujeito for alfabetizado, pois será a partir dessa habilidade, que o sujeito desempenhará suas capacidades interpretativas das ideias discutidas, nas frases e nos textos. Possibilitando o sujeito fazer discursos, interpretações e reflexões sobre as escritas em diversos contextos. Desse modo, destaca-se como fundamental que esses dois mecanismos sejam desenvolvidos no ser simultaneamente.

Porém, sabe-se que por muito tempo as crianças que apresentassem algum tipo de distúrbio na aprendizagem eram incompreendidas, e muitas vezes julgadas por educadores, por possuírem pouco ou nenhum conhecimento a respeito das mais variadas dificuldades na aprendizagem que o ser humano possa vir a apresentar. Nessa perspectiva, destaca-se como foco da pesquisa, desenvolver discussões a respeito das complexidades específicas da aprendizagem caracterizada pela dificuldade de leitura, a dislexia.

Tendo em vista essa realidade, o presente artigo justifica-se a partir de um olhar psicopedagógico, que busca apresentar várias metodologias fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem na construção de um sujeito leitor, destacando entre elas, os jogos pedagógicos, como um meio fundamental para crianças com dislexia.

Este estudo utilizará as bases de dados, Google acadêmico e Periódicos Capes, buscando comprovar a realidade quantitativa de pesquisas acadêmicas que trazem propostas pedagógicas que sirvam de subsídios que possibilitassem o uso de jogos pedagógicos como meio pedagógico para letrar e alfabetizar crianças, sendo eles significativos para as práticas de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

Foi feito um levantamento da literatura no mês de outubro de 2021, nas bases de dados Periódicos CAPES e Google Acadêmico. Os descritores utilizados foram os seguintes: “Alfabetização” AND “Letramento” AND “Crianças” AND “Dislexia” AND “Jogos Pedagógicos” AND “Literacy” AND “Kids” AND “Dyslexia” AND “Educational Games” em ambas as bases de dados. Foram selecionados 07 artigos sendo incluídos segundo os critérios de elegibilidade. Os critérios de inclusão foram: Artigos nos idiomas inglês, espanhol



e português, nos últimos cinco anos, envolvendo o conhecimento sobre Alfabetização e Letramento de Crianças com Dislexia por meio de Jogos Pedagógicos. Os critérios de exclusão foram Artigos de revisão de literatura e sites de internet.

Desse modo, a metodologia utilizada para o desenvolvimento da presente pesquisa foi a bibliográfica, além disso, o presente estudo apresentará abordagens qualitativas e quantitativas, a fim de analisar as contribuições feitas por pesquisadores nas bases de dados explorada a respeito da temática, a dislexia, e as mais variadas formas pedagógicas advindas de jogos educativos para a formação da criança com dislexia como um sujeito alfabetizado e letrado, refletindo as contribuições teóricas encontradas nas bases de dados, e analisar a quantidade de pesquisas que se empenharam a tratar-se da questão a que se dedica esse estudo.

REFERENCIAL TEÓRICO

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS COM DISLEXIA POR MEIO DE JOGOS PEDAGÓGICOS

Por muito tempo, as crianças disléxicas eram incompreendidas e culpadas por seu baixo desenvolvimento nas capacidades leitora durante a realização das atividades escolares, porém, atualmente, essa visão limitada sobre a pluralidade dos diferentes saberes foi corrompida devido aos avanços nos estudos psicopedagógicos.

Nessa perspectiva, atualmente, entender que as crianças disléxicas apresentam um distúrbio neurobiológico que dificulta o aprendizado, sendo essa dificuldade específica presente na capacidade de leitura e consequentemente na escrita.

[...] a dislexia é uma incapacidade específica de aprendizagem de origem neurobiológica. É caracterizada por dificuldades na correção e/ou fluência na leitura de palavras e por baixa competência leitora e ortográfica. Estas dificuldades resultam de um déficit fonológico, inesperado, em relação às outras capacidades cognitivas e às condições educativas. Secundariamente podem surgir dificuldades de compreensão leitora, experiências de leitura reduzida que pode impedir o desenvolvimento do vocabulário e dos conhecimentos gerais (PINTO, 2012, p.22).

Nesse interim, é inegável a importância da leitura para qualquer cidadão dentro da esfera social, pois ler capacita o aprimoramento do vocabulário e amplia o repertório linguístico e cultural, e essa aprendizagem adquirida com a leitura desenvolve a capacidade de compreender melhor o mundo.

Logo, os indivíduos que não desenvolverem essa capacidade leitora estará limitado e não possuirá uma base literária para formar com maior significância suas opiniões.



Pessoas que não são leitoras têm a vida restrita à comunicação oral e dificilmente ampliam seus horizontes, por ter contato com ideias próximas das suas, nas conversas com amigos. [...] é nos livros que temos a chance de entrar em contato com o desconhecido, conhecer outras épocas e outros lugares – e, com eles abrir a cabeça. Por isso, incentivar a formação de leitores é não apenas fundamental no mundo globalizado em que vivemos. É trabalhar pela sustentabilidade do planeta, ao garantir a convivência pacífica entre todos e o respeito à diversidade (GROSSI, 2008, p.03).

Assim, pode-se afirmar a importância da leitura na vida das crianças disléxicas, entretanto saber ler e poder ter uma boa linguagem oral, dar-se a partir do sócio interacionista e assim ela poderá construir o seu conhecimento. Então conseqüentemente quando esses indivíduos com dificuldades são instigados a estar no meio social durante sua vida, a construção da aprendizagem e os objetivos poderão ser alcançados.

Imagine como é para o ser humano frequentar o ambiente escolar e não conseguir se sentir ativo no que diz respeito a dois dos processos importantes da educação que é a leitura e escrita. Isso gera um constrangimento sócio pessoal enorme, causando muitas vezes baixa autoestima e evasão escolar.

A velha casa, seus quartos, seu corredor, seu sótão, seu terraço - o sítio das avencas de minha mãe -, o quintal amplo em que se achava, tudo isso foi o meu primeiro mundo. Nele engatinhei, balbuciei, me pus de pé, andei, falei. Na verdade, aquele mundo especial se dava a mim como o mundo de minha atividade perceptiva, por isso mesmo como o mundo de minhas primeiras leituras. Os "textos", as "palavras", as "letras" daquele contexto - em cuja percepção rio experimentava e, quanto mais o fazia, mais aumentava a capacidade de perceber -se encarnavam numa série de coisas, de objetos, de sinais, cuja compreensão eu ia apreendendo no meu trato com eles nas minhas relações com meus irmãos mais velhos e com meus pais (Freire, 1981, p.9).

Diante disto, Paulo Freire traz a confirmação que outros recursos podem ser utilizados para se estimular a leitura. Que nós como psicopedagogos devemos ter um olhar aprofundado em relação ao ambiente que a criança vive, e assim utilizar dela para motivar a leitura. Neste sentido os jogos pedagógicos no processo de leitura são de grande relevância, uma vez que eles promovem situações de ensino-aprendizagem favorecendo na construção do conhecimento de forma lúdica.

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO,2007,p.6).

Desse modo, é pertinente destacar os jogos pedagógicos como ferramentas importantes para despertar o interesse e a concentração dos aprendizes no ato de ensino-aprendizagem, pois o lúdico acompanha o ser humano desde o seu nascimento, a defesa desse conceito também se dar por Jean Piaget no livro “A formação do Símbolo na Criança” de 1945.



Os jogos pedagógicos desenvolvem muitos benefícios na aprendizagem, como atenção, observação, estratégia, interação, motricidade, cognição, afetividade e moralidade. Essas habilidades permitirá o aumento do nível de interesse dos alunos em atividades que envolvam os jogos, então incentivar a imaginação na hora de aprender, mudará a forma de como os alunos enxergam o mundo, e certamente fará com que aprendam de uma forma mais efetiva.

De tal modo, observa-se a importância e a relevância dos jogos pedagógicos como uma ferramenta de ensino eficaz, sendo esses materiais aplicáveis às crianças com dislexia, quando se trata do desenvolvimento da leitura.

Os jogos de letras e palavras podem ser de grande ajuda no processo de alfabetização, pois, para que uma criança aprenda a ler, são fundamentais a motivação para a leitura e a capacidade de discriminar a forma e o som das letras. O desafio proposto pela dinâmica dos jogos de alfabetização desperta o interesse pela leitura e proporciona oportunidade de exercício (CUNHA, 2007, p. 125).

Portanto, tais metodologias são fundamentais para a participação efetiva dos alunos durante o processo de ensino, garantindo, dessa forma, a ampliação linguística dos alunos disléxicos na progressão como sujeito leitor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mediante aos critérios de seleção e inclusão dos artigos para embasamento do estudo integrativo, pontua-se que no universo de 738 artigos encontrados em ambas bases de dados, periódicos CAPES e Google Acadêmico, passaram-se pelo processo de análise, buscando integrar na síntese os estudos que converse integralmente com a proposta dessa pesquisa, desse modo, no processo de triagem e elegibilidade, 721 artigos foram excluídos pelo título, seguido por mais 07 artigos excluídos consequente da leitura do resumo/abstract, além da exclusão de mais 02 artigos a partir da leitura de todo o texto, dessa forma, os estudos incluídos na síntese quantitativa foram de 08 artigos.

Na pesquisa de Almeida e Santos (2021), foi apresentado que o professor alfabetizado deve desenvolver em suas práticas educativas, meio didáticos que busque respeitar as necessidades do seu aluno.

Além de destacar o ensino significativo atrelado a uma linguagem lúdica, no processo de alfabetização e letramento, desenvolverá em seu aluno maior protagonismo na sua aprendizagem. (ALMEIDA; SANTOS, 2021)

A pesquisa de Prado (2021), apontou melhoria no desempenho dos alunos na capacidade de leitura, através da investigação feita sob a utilização de jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica das crianças com dificuldades no sistema alfabético.

Também, vem a contribuir para a síntese, o estudo de Pereira, Carvalho e Bonfim (2019), que além de mostrar como os professores contribuintes da pesquisa, tratam as dificuldades de leitura e escrita dos seus alunos, com esse intuito, a pesquisa nos fornece reflexões sobre metodologias progressivas para a integração das crianças no processo formativo.

Some-se, também, a pesquisa feita por Almeida (2019), que trouxe ferramentas lúdicas essenciais para o desenvolvimento da crianças no processo de letramento e alfabetização, não só as crianças, mais propícia aos estudantes e profissionais de educação, bons métodos.

Já nos estudos de Santos (2018), vem a defender os jogos pedagógicos como instrumentos para o desenvolvimento das funções psicológicas das crianças com dislexia, em especial na linguagem verbal e não verbal.

Melo (2018), com o intuito de analisar mecanismos de intervenções pedagógicas, apresenta-nos métodos e técnicas que desempenham melhoria no ensino-aprendizado no aluno disléxico.

Soma-se a estas contribuições, a pesquisa de Batista (2018), que investiga a teoria de autodeterminação como instrumento de apoio aos discentes na etapa de alfabetização, afirma que os recursos lúdicos e interativos utilizados em sua pesquisa são essenciais.

Por fim, Baum, Wolff e Silva (2018), apresenta nos seus estudos o desenvolvimento da consciência fonológica mediante ao o uso de recursos pedagógicos lúdicos, apontando, dessa forma, a ampliação linguística do aprendiz.

É notório que, mesmo existindo discussões entre pedagogos e psicopedagogos que demonstram a importância e a relevância dos jogos pedagógicos como uma ferramenta de ensino eficaz, observa-se pouco materiais acadêmicos que sirvam de embasamento para a aplicabilidade desse método às crianças com dislexia, quando trata-se do desenvolvimento da leitura. Dessa forma, posto às dificuldades, busca-se através dessa pesquisa, apresentar aos profissionais responsáveis, discussões pertinentes a metodologia em questão, além de expor exemplos de recursos que possam servir parâmetros possíveis para a aplicabilidade da prática pedagógica.

Pode-se, pontuar, que o ato de ler como uma capacidade fundamental para o desenvolvimento social e cultural do ser humano. Nessa perspectiva, é fundamental compreender as necessidades individuais de cada ser no processo de aquisição da língua, a fim de aplicar metodologias de ensino adequada às suas necessidades. Para entender de fato essas necessidades individuais da criança, é válido destacar que as crianças passam por níveis até que de fato seja alfabetizada, de início a esse processo a criança encontra-se no nível pré-silábico, etapa esta que a criança vai representar em sua escrita a maneira que ela compreende, resultado em escrita de letras aleatórias, símbolos e desenhos, entretanto, isso faz parte do processo de construção.

Tendo isso em vista, observa-se que nessa fase, a criança ainda não conseguiu compreender as letras como uma representação de sons, desse modo, para que aconteça de fato a alfabetização, a criança precisa desenvolver habilidades fonológicas para avançar na escrita, essa dificuldade não se restringe apenas as crianças com dislexia, mas para todas elas durante o aprendizado da leitura.

Entretanto, as crianças com dislexia vem a ter mais dificuldades uma vez que traz consigo um transtorno de aprendizagem que vem a prejudicar o seu desempenho escolar, essa disfunção neurobiológica, limita a criança reconhecer e acessar os sons da letras, identificar visivelmente as formas das letras, desenvolver a fala e a linguagem, perceber leves diferenças, conseguir unir e formar palavras. Visto que todos esses processos dependem de circuitos cerebrais e conexões neuronais integras e preparadas para serem expostas a aprendizagem, desse modo, quando a criança tem a dislexia, esses circuitos e conexões neuronais não se estruturam direito, o que resulta em uma insuficiência de ligações entre as áreas responsáveis pela formação da competência de leitura e da escrita e conseqüentemente, a criança passa a ter uma dificuldade muito maior para adquirir a capacidade de entender, memorizar, interpretar e raciocinar conteúdos veiculados pela leitura e pela escrita.

Diante dessa problemática, vê-se a necessidade de profissionais capacitados que possam por meio de metodologias ativas, desempenhar significativamente a capacidade dessas crianças a alcançarem positivos resultados na prática de leitura e escrita, é uma tarefa desafiadora, mas não impossível. É por esse motivo que nasce essa pesquisa, para mostrar aos profissionais da educação a relevância da utilização dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento de crianças disléxicas, além de apresentar métodos concretos já utilizado em prática de ensino-aprendizagem nas pesquisas que integraram essa síntese. Nesse viés, é válido destacar a importância do incentivo direto das crianças no desenvolvendo do hábito pela leitura, sendo

esse processo dado de forma divertida e prazerosa, contribuindo, assim, com um ensino significativo. Desse modo, as práticas de atividades que exploram o lúdico como umas das principais ferramentas de ensino, apresenta-se como método relevante na construção do saber.

Diante do exposto, o jogo educativo, caracterizam-se em dois sentidos, o amplo, como material metodológico que possibilita a livre exploração para o desenvolvimento geral da criança, e o restrito, material com ações orientadas (ALMEIDA; SANTOS, 2021, apud FURTADO, 2008).

Desse modo, desenvolvem práticas essenciais para a alfabetização efetiva, sendo essas ferramentas possíveis para aplicação durante o processo de ensino, detalhando sua aplicabilidade, a fim de promover a quem interesse um material pedagógico rico e instruído à prática.

Conforme o ponto discutido, apresenta-se, a seguir, recursos didáticos que permite ao aplicador desenvolver na criança a apropriação do sistema de escrita alfabética, a caminho da formação de um sujeito leitor.

Dessa maneira, Almeida e Santos (2021) apresenta o material “Animal surpresa” como um possível recurso para se trabalhar leitura, desenvolve o procedimento para seguir, além de mostra os indicadores de qualidades.

Mediante a proposta, destaca-se a capacidade do aluno em observar as posições das letras, observações silábicas, compreensão fonéticas, além da estruturação das palavras (ALMEIDA; SANTOS, 2021).

Adiante, Almeida e Santos (2021) apresenta como propostas os materiais “Textos com rimas”, “Dominó a partir do livro Clara”, “Dado silábico”, “Batalha das palavras”, “Roleta do Alfabeto”, “Bingo da sílaba inicial”, “Leitura compartilhada”, “Palavra dentro de palavra”.

Observando essas propostas apresentadas acima pelos autores que fundamentam o estudo, observa-se que muitas delas tem como objetivo desempenhar sobre a criança o amadurecimento cognitivo e uma consciência fonológica, mecanismo essencial no processo de associação dos fonemas com a forma escrita. Dessa forma, as propostas mencionadas nos permite observar ferramentas pedagógicas que desenvolvem a capacidade de letrar e alfabetizar mediante a jogos pedagógicos.

Para além disso, os jogos digitais também destacam-se como um recurso fundamental, pois integra o ensino-aprendizado com vários subsídios, como os signos, sons e imagens.



Porém, é válido frisar que o conceito mostrado se trata de uma possibilidade estratégica de ensino, e não um método, busca da utilização desses recursos alcançar uma contribuição significativa de ensino. Nesse seguimento, apresenta-se a seguir alguns jogos como possíveis possibilidades de ensino para o desenvolvimento da consciência fonológica à alfabetização.

Dentre os jogos digitais pautados na síntese, dar-se como primeiro, titulada como “Primeira letra da palavra”, que trabalha a competência de aliteração, promovendo a capacidade de reconhecer o som da letras inicial (PRADO, 2021).

Nesse ínterim, Prado (2021) destaca posteriormente o jogo digital “Quantos pedaços tem a palavra”, que desempenha a função de análise silábica a partir das figuras apresentadas.

Considera-se também, os jogos digitais, “Duolo de palavras”, “Sílabas e figuras”, “Encaixa vogais”, “Jogos das 3 letras”, “Formar palavras – Alfabetização”, “Silabando”, “Lelê – Sílabas”, “Dom e letras” (PRADO, 2021).

Essas propostas de jogos digitais são apontadas como boas ferramentas que permitem fazer análises das sílabas na palavra, o processo de letramento de alfabetização, o desenvolvimento efetivo de habilidades de reconhecimento de sons/fonemas, o desempenho da consciência fonética, desempenho na formação de palavras mediante as ilustrações, complementação e organização silábica. Conclui-se, portanto, que a utilização desses jogos digitais contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais para o processo de alfabetização e para o desenvolvimento fonológico, dessa forma, esses métodos lúdicos, mostra-se essenciais para desempenhar a capacidade leitora em crianças com dislexia.

Segundo Pereira, Carvalho e Bonfim (2019), os métodos diferenciados são fundamentais para alfabetizar, nessa perspectiva, busca-se destacar a importância de aplicabilidades de didáticas inovadoras, que envolva e encante.

Almeida (2019), apresenta em sua síntese, jogos pedagógicos de alfabetização, dentre eles observa-se o “Jogo código secreto”, que objetiva desempenhar a capacidade de identificar as letras e formar palavras.

Também, apresenta-se como propostas os jogos pedagógicos “Pregador de letras”, “Jogo monte o triângulo”, “Jogo forme a música misteriosa”, “Junta palavra”, “Jogo da memória do alfabeto”, “Pescaria das palavras”, “Corrida das palavras”.

Tais propostas buscam desenvolver a capacidade de identificar as formações silábicas, busca a associação das palavras com as figuras, tornar-se capaz de organizar a ordem das



palavras para formação de frases, sendo meios fundamentais para a construção de um sujeito leitor.

Diante dessa pauta discursiva, pode-se definir os jogos pedagógicos como ferramenta essencial no desenvolvimento de crianças com deficiência intelectual, porém o professor deve se responsabilizar pelas elaborações e aplicações das atividades lúdicas enquanto recurso educativo, valorizando ao máximo tudo que o jogo pedagógico tem a proporcionar a criança. Além disso, nota-se a grande relevância desses jogos desenvolvidos com as crianças que apresentam diferentes desenvolvimentos, pois fortalece e estimula o companheirismo e confiança na relação entre aluno/professor.

Desse modo, Santos (2018) enfatiza que os jogos educativos revela-se como instrumento de grande importância no desenvolvimento da criança, porém torna-se benéfica quando aplicada de maneira precisa e organizada.

Dessa forma, tem-se como finalidade pedagógica, sistematizar e conduzir as crianças com dificuldade intelectual à contrariar suas limitações, permitindo-os sobre tudo, transformações significativas de suas funções psicológicas (SANTOS, 2018).

É válido ressaltar que mesmo existindo vários métodos de ensino, há um fator que dificulta bastante a inclusão de crianças com dislexia, pois destaca-se um despreparo na formação por boa parte dos profissionais da educação. Mediante aos levantamentos dos artigos para o desenvolvimento desse estudo, fez-se possível encontrar estudos com alternativas que promovem a implementação de jogos com finalidades pedagógicas na categoria digital, viabilizando maior participação das crianças no processo de alfabetização.

Observa-se como uma dessas alternativas metodológicas, o jogo “Ache a letra”, que busca como objetivo de aprendizagem, a capacidade de reconhecimento das letras, sendo bem atrativo para a criança, presente no estudo de Batista (2018).

Soma-se também o jogo pedagógico digital “Pega letras”, “Clique no objeto”, “Letra inicial”, “Trem das sílabas”, “Montando palavras”, “Roda roda”, “soletrando”, “Manda letras”, “Viagem espacial” (BATISTA, 2018).

Essas propostas estimula a formação silábica, desempenha a capacidade de formar frases e segmentação de palavras, e sobretudo o desempenho da leitura e escrita.

Nessa perspectiva, Baum, Wolff e Silva (2018), ressaltam em sua síntese que o uso de atividades lúdicas proporciona efetivos resultados na contemplação da consciência fonológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o lúdico como uma positiva ferramenta de ensino da leitura e escrita, o desenvolvimento do presente estudo possibilitou visualizar possíveis soluções sobre o quadro atual das práticas educativas que pauta alfabetizar e letrar crianças com dislexia, através de uso de jogos pedagógicos como ferramenta de ensino-aprendizagem, sendo eles, divididos em duas categorias, os jogos pedagógicos enquanto ferramenta física e os jogos digitais.

Os jogos físicos encontrados no levantamento quantitativo que integra a síntese titulam-se como “Animais surpresa”, “textos com rimas”, “Dominó a partir do livro Clara”, “Dado silábico”, “Batalhas das palavras”, “Roleta do alfabeto”, “Bingo da sílaba inicial”, “Leitura compartilhada”, “Palavra dentro de palavra”, “Código secreto”, “Pregador de letras”, “Jogo monte o triângulo”, “Forme a música misteriosa”, “Junta palavra”, “Jogo da memória do alfabeto”, “Pescaria das palavras” e “Corrida das palavras”.

Já os jogos de categoria digital que apresentam-se no estudo nomeiam-se como “Primeira letra da palavra”, “Quantos pedaços tem a palavra?”, “Duelo de palavras”, “Sílabas e figuras”, “Encaixa vogais”, “Encontre as rimas”, “Jogos das 3 letras”, “Formar palavras – Alfabetização”, “Silabando”, “Lelê – Sílabas”, “Dom e letras”, “Palma escola”, “Ache a letra”, “Pega letras”, “Clique no objeto”, “Letra inicial”, “Trem das sílabas”, “Montando palavras”, “Roda roda”, “Soletrando”, “Manda letras” e “Viagem espacial”.

Tendo em vista estas propostas, faz-se importante destacar que o uso desses jogos pedagógicos, deve-se respeitar cada realidade a qual está se aplicando tais ferramentas metodológicas, aos limites e as subjetividades de cada aluno.

Desse modo, o intuito de apresentar a relevância dessa metodologias e exemplos aplicados, surge com a necessidade de não apenas trazer discussões e teorias sobre a utilização do lúdico e dos jogos pedagógicos durante essas práticas de ensino, mas também mostrar exemplos dados por profissionais da educação num contexto de ensino-aprendizagem, interligando a teoria e a prática, possibilitando adeptos nos mais diversos contextos de ensino. Nesse ínterim, conclui-se então, que tais metodologias são fundamentais para a participação efetiva dos alunos durante o processo de ensino, garantindo, dessa forma, a ampliação linguística dos alunos disléxicos na progressão como sujeito leitor.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Juliana Gonçalves de. *RecreArte: suporte pedagógico: um projeto de alfabetização e letramento*. Brasília: Biblioteca digital da produção intelectual discente, 2019.
- ALMEIDA, Catiene Lemos; SANTOS, Sabrina Gouveia. *Alfabetização e Letramento: reflexão teórico-práticas sobre as dificuldades de aprendizagem*. Bahia: SaberAberto – Repositório Institucional da Universidade do Estado da Bahia, 2021.
- BATISTA, Karina. *Aprendizagem, motivação e jogos: uma análise a partir da teoria da autodeterminação*. Araraquara/SP: Repositório Institucional UNESP, 2018.
- BAUM, Virginia Dornelles; WOLFF, Clarice Lehnen; SILVA, Fernanda Lanhi da. *Alfabetização e desenvolvimento da consciência fonológica através de atividades lúdicas: o percurso de um grupo de primeiro ano*. Porto Alegre: Repositório Institucional PUCRS, 2018.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. *Criar para brincar: a sucata como recurso pedagógico: atividades para a psicomotricidade*. 2. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.
- FREIRE, PAULO, 1921 – *A importância do ato de ler*: em três artigos que se completam / Paulo Freire. –São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- FIALHO, Neusa Nogueira. *Jogos no Ensino de Química e Biologia*. Curitiba: IBPEX, 2007.
- GROSSI, Gabriel Pillar. *Leitura e sustentabilidade*. Nova Escola, São Paulo, SP, n° 18, abr. 2008.
- MELO, Adriana Cordeiro Leão. *Dislexia: métodos e técnicas para auxiliar o aluno disléxico no contexto escolar*. Porto: Repositório Institucional da Universidade Fernando Pessoa, 2018.
- PEREIRA, Juliana Aparecida Simões; CARVALHO, Zilda Pacheco de; BONFIM, Rosa Jussara. *A dislexia e os desafios no processo de ensino e aprendizagem*. Anais do 1º Simpósio de TCC, das faculdades FINOM e Tecsoma. 2019; 1731-1478.
- PRADO, Luciana Augusta Ribeiro do. *Alfabetização em Jogo: O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do sistema de escrita alfabética*. Florianópolis - SC: Repositório UFSC, 2021.
- PINTO, C. M. R.G. F. *O dia-a-dia da dislexia em sala de aula: Os conhecimentos dos professores do 1º ciclo sobre alunos disléxicos*. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) - Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco, 2012.
- SANTOS, João Paulo dos Passos. *Jogos educativos no desenvolvimento das funções psicológicas superiores em crianças com deficiência intelectual*. Maringá: Repositório Institucional da UEM/PPE, 2018.