



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS TERESINA CENTRAL
CURSO ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA

JAILDA CARLOS DE MOURA SOUSA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS
COM DISLEXIA NAS SERIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

VALENÇA-PI

2023



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DOPIAÚÍ
CAMPUS TERESINA CENTRAL
CURSO ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL E
INCLUSIVA**

JAILDA CARLOS DE MOURA SOUSA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS
COM DISLEXIA NAS SERIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso Especialização em Educação Especial e Inclusiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Valença do Piauí .

Orientadora: Dra. Evânia Carvalho dos Santos

VALENÇA-PI

2023

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS COM DISLEXIA NAS SERIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Jailda Carlos de Moura Sousa ¹

Evânia Carvalho dos Santos²

RESUMO

Este projeto de pesquisa objetiva discutir as causas e o diagnóstico da dislexia, bem como a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento de crianças com esse distúrbio de aprendizagem, sem deixar de lado o papel mediador do professor na prática pedagógica onde o jogo está inserido, fazendo com que a pessoa tenha um bom desenvolvimento em todos os aspectos. Adotou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica com base nos conceitos de estudiosos sobre o assunto, foram utilizados artigos e livros para compreensão do tema abordado, fundamental para fazer uma análise interpretativa e pessoal do tema. A dislexia é um dos vários distúrbios de aprendizagem relacionados à leitura e à escrita que deve ser diagnosticado por uma equipe multidisciplinar. O lúdico faz parte da vida de toda criança. Atividades bem elaboradas podem trazer resultados benéficos na vida do aluno inclusivo. O processo de inclusão impõe muitos desafios no ambiente escolar. Os vínculos afetivos do aluno com jogos, brinquedos e brincadeiras facilitam a fase de adaptação a escola, boas relações entre alunos inclusivos e professores de apoio são essenciais para construir lealdade à escola e se comunicar com os colegas.

Palavras-chave: dislexia; inclusão; ludicidade.

ABSTRACT

The purpose of this article is to discuss the causes and diagnosis of dyslexia, as well as the importance of recreational activities for the development of children with this learning disorder. without leaving aside the mediating role of the teacher in the pedagogical practice where the game is inserted, making the person have a good development in all aspects. Bibliographical research was adopted as a methodology based on the concepts of scholars on the subject, articles and books were used for understanding the theme addressed, fundamental to make an interpretative and personal analysis of the theme. Dyslexia is one of several learning disorders related to reading and writing that must be diagnosed by a multidisciplinary team. Play is part of every child's life. Well-designed activities can bring beneficial results in the life of inclusive

1. Graduada em letras português. jaildaazequiel@gmail.com.

² Doutora em Engenharia e Ciências dos Materiais, Departamento de Formação de Professores, Instituto Federal do Piauí - IFPI/PI. E-mail: evania@ifpi.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4992-0038>.

students. The inclusion process imposes many challenges in the school environment. The student's affective bonds with games, toys and games facilitate the adaptation phase to school, good relationships between inclusive students and supportive teachers are essential to build loyalty to the school and communicate with peers.

Keywords: dyslexia; inclusion; playfulness.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Paulo Freire (2001, p. 5), o ato de ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Cada criança é única na construção da sua rotina, transformando-se num espaço ao qual se sente pertencente, como parte de um todo, utilizando o seu mundo imaginário e deixando transparecer os seus sentimentos, desejos, dores e fantasias. A maneira como as crianças brincam se reflete em seu estilo de vida e atividades. A imaginação, a imitação, a atenção e a memória são habilidades que podem ser desenvolvidas através do brincar.

No mundo do brincar, as crianças podem imaginar, criar, recriar, juntar forças, descobrir-se, interagir com outras crianças e adultos, aprender a trabalhar sozinhas e em grupo, aprender a compartilhar e construir juntos. As aulas que utilizam recursos lúdicos devem ser conduzidas de forma a introduzir as crianças na magia dos timbres cores, formas, gestos e movimentos corporais, permitindo que as crianças aprendem musicalmente, artisticamente e de forma divertida e prazerosa.

Assim, este artigo busca entender como o lúdico pode ser beneficente no processo inclusivo da criança disléxica nos anos iniciais do ensino fundamental promovendo através do estudo o melhoramento no seu processo de ensino-aprendizagem na sala de aula regular.

Destarte, a problemática da investigação dessa pesquisa recai sobre a importância do lúdico, podendo-se considerar tanto o desenvolvimento global da criança, bem como as aprendizagens, cujo interesse é entender e resgatar teoricamente como o brincar pode contribuir para o desenvolvimento e para as aprendizagens na infância de crianças com dislexia, no contexto da Educação? Posto isto, ainda se questiona como, efetivamente as crianças desenvolvem as aprendizagens? Acredita-se ser vantajoso ao desenvolvimento cognitivo quando as crianças aprendem brincando e divertindo-se.

Neste trabalho objetiva-se, através de estudos metodológicos, diagnosticar as deficiências na aprendizagem da criança disléxica, lançar um olhar voltado para as posições de quem ensina e de quem aprende. Pois pessoas com transtornos como dislexia conseguem aprender, mas precisam de métodos de ensino apropriados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A DISLEXIA E SUAS CARACTERÍSTICAS

A palavra dislexia é formada pela contração das palavras gregas “dis”, que significa distúrbio e “lexis”, palavra. Ela caracteriza-se por uma dificuldade nas áreas da leitura, escrita e soletração

(ALMEIDA, 2009). Dislexia é, portanto, um distúrbio de linguagem e/ou leitura, uma criança disléxica pode ler, mas não consegue entender efetivamente o que lê. dislexia é um distúrbio específico da linguagem que se manifesta na leitura e na escrita. Portanto a dislexia é um desarranjo da aprendizagem que apresenta dificuldade em associar as letras aos sons que elas representam, além de apresentar obstáculos para ler, escrever, soletrar e compreender textos com fluência.

Para entender-se quando inicia a dislexia, Campos fala do surgimento desta e da necessidade de estudo para melhor compreensão do distúrbio:

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 efetivação psicopedagógica, com objetivo de diminuir seus sintomas. (CAMPOS, 2008)

É uma dificuldade específica na função do processamento da linguagem de reconhecer, reproduzir, identificar, classificar e associar pistas gráficas (gráficos) e pistas auditivas (fonemas). dislexia não é uma doença por isso não podemos falar em cura, mas sim em tratamento, onde poder ser controlada com acompanhamento especializado. (ALMEIDA, 2005 apud LOPES).

Massi (2007), considera dislexia como um atraso congênito do desenvolvimento com prejuízo na capacitância de transcrever sons, letras e compreender a escrita, mas o principal problema não está na compreensão ou discriminação, mas na interpretação dos símbolos. Pessoas com dislexia tendem a ter desempenho de leitura mais baixo do que na escola. As principais características do transtorno de leitura foram significativamente menores do que o esperado isso se deve à idade cronológica do potencial intelectual e educacional de uma pessoa. Para entender o que é dislexia, precisamos entender os problemas humanos internalizados, como memorização, pensamento e linguagem. Deixe de lado a noção de que pessoas boas não precisam necessariamente ser boas em tudo o que fazem.

Segundo Alves (2011), dislexia trespassou por vários termos, como cegueira verbal em 1896, transtorno específico de leitura em 1925 e nos últimos anos. Dislexia congênita, distúrbios do desenvolvimento alexia anormalidades cerebrais menores dislexias constitucionais, etc. No passado, dislexia era vista como um distúrbio sensorial ou visual, mas nas décadas de 70 e 80 era vista como um fator cognitivo e linguístico. outros estudos na década de 1990 voltaram sua atenção para os fatores sensoriais e perceptivos. considerando o fator ruído.

Assim, se ver o que nos fala Olivier sobre o que é dislexia, suas características e sintomas:

Dislexia é uma dificuldade de aprendizagem de origem neurológica. É caracterizada pela dificuldade com a fluência correta na leitura e por dificuldade na habilidade de decodificação e soletração. Essas dificuldades resultam tipicamente do déficit no componente fonológico da linguagem que é inesperado em relação a outras habilidades cognitivas consideradas na faixa etária. Sintomas: nas crianças pequenas (antes do início da fase escolar) é um tanto difícil diagnosticar a dislexia, pois há outros distúrbios que apresentam sintomas parecidos. Portanto a idade que mais facilita o diagnóstico da Dislexia (e de outros distúrbios de aprendizagem) é a idade escolar. É durante a alfabetização que se pode detectar com mais certeza a dislexia, cuja principal característica está na ausência ou grande dificuldade em aprender a ler e/ou escrever (Oliver 2019, p 14).

É importante ressaltar que dislexia é causada por fatores genéticos, congênitos ou múltiplos. As causas genéticas são herdadas ou realizadas de uma educação inadequada. Ou mesmo de problemas durante a gravidez e finalmente causados por muitos fatores, nomeadamente a interação entre a causa gênica e a causa adquirida (ROTTA; OHLWEILERIESGO, 2006). Segundo o DSMV- Manual de

Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais V: Critério de Diagnósticos da Perturbação da Aprendizagem Específica:

Dislexia é um termo alternativo usado para referir um padrão de dificuldades de aprendizagem que se caracteriza por problemas no reconhecimento preciso ou fluente de palavras, decodificação e capacidades de soletração pobres. Se o termo Dislexia é usado para especificar este padrão particular de dificuldades, é também importante especificar quaisquer dificuldades adicionais que estejam presentes, tais como dificuldades na compreensão da leitura ou no raciocínio matemático (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014,p.67).

De acordo com Massi (2007), a família e os educadores costumam classificar os disléxicos como crianças preguiçosas, sem vontade de realizar tarefas, o que também pode resultar em um indivíduo agressivo com comportamento antissocial em relação aos adultos, ou um indivíduo introvertido e isolado socialmente. Mas são atitudes minimalistas, discriminatórias e excludentes que precisam ser combatidas antes de tudo no contexto escolar.

Segundo a Associação Nacional de Dislexia (AND) a criança, o adolescente e o adulto com dislexia têm responsabilidades e direitos:

O direito de ser reconhecido como portador de um transtorno funcional específico; O direito a diagnóstico e tratamento por um profissional de saúde que conheça adequadamente o transtorno. O direito de tomar decisões baseadas nas informações científicas disponíveis acerca dos benefícios, riscos e custos do tratamento de acordo com a individualidade de cada caso. O direito de receber, como aluno, um atendimento especial pelos educadores e instituições (AND, 2016, n.p.).

A dislexia não tem cura, é um problema da infância à idade adulta, no entanto existem formas de proporcionar ao indivíduo adaptações que lhe permitam minimizar as dificuldades existentes, através da estimulação cerebral e da percepção, sem deixar de trabalhar consigo mesmo. O respeito à pessoa e à família com o qual o sofrimento do sujeito que procura atendimento multidisciplinar pode ser amenizado de forma a promover uma aprendizagem significativa em parceria com outros atores profissionais, como fonoaudiólogos, psicopedagogos e psicólogos. (CHAMAT, 2008).

2.2 A DIFICULDADE DO ALUNO DISLÉXICO NO AMBIENTE EDUCACIONAL

Segundo a AND - Associação Nacional de Dislexia, esta é vista como um desafio no ambiente escolar. A reflexão sobre o aluno requer apoio e intervenções especializadas que proporcionem igualdade de oportunidades, condições de permanência na escola e direitos solicitados pela constituição Federal Brasileira. O reconhecimento deste direito deve ser obtido. Assim, todos os educadores precisam proporcionar condições favoráveis de saúde mental, estabelecendo estímulos emocional-sociais, adequados ao desenvolvimento da criança e capazes de proporcionar o desenvolvimento intelectual em condições ótimas de integridade psicossocial do indivíduo em educação continuada.

Selikowitz (2001, p. 50 *apud* MOURA, 2013, p. 15) dizem que há uma série de sinais que podem indicar dislexia. Os alunos leem devagar com muitas pausas devido à incapacidade de identificar um fonema, mas incapaz de escrever e memorizar frases. Eles têm habilidades matemáticas

ruins (contagem, adição, multiplicação, subtração). Segundo a Associação Brasileira de Dislexia (2017), estima-se que 5% a 17% da população tenha dislexia. É um dos distúrbios de aprendizagem mais usuais. que muitas vezes é mostrado durante a idade escolar. As pessoas com esta perturbação têm um processo de aprendizagem lento em resultado das dificuldades de leitura e escrita, apresentando um ritmo próprio que difere do ambiente interveniente que pode afetar o desenvolvimento cognitivo, o desempenho académico e profissional, além do mais a dislexia é um dos muitos distúrbios de aprendizagem caracterizado pela dificuldade de decodificação das palavras simples, mostrando uma insuficiência no processamento fonológico (PESTUN; CIASCA e GONÇALVES, 2002).

Portanto, a escola como ambiente de aprendizagem, é responsável não só pela transmissão do pensamento e letramento, mas também pela formação integral do indivíduo adaptando metodologias, práticas, conteúdos e avaliações para responder à diversidade do mundo escolar. Ter um ambiente capaz de acolher alunos disléxicos significa readequar esse ambiente em termos da relação ensino-aprendizagem, dos meios didáticos, das estruturas e da formação de profissionais com conhecimentos diferenciados para transmitir aos alunos.

A internalização das palavras para o aluno disléxico deve estar diretamente ligada a algo específico, algo que o aluno conhece e com o qual já teve contato anteriormente, o aluno disléxico tem dificuldade em compreender a relação entre a letra (escrita) e o fonema (som). Nesse contexto, torna-se para a criança disléxica obter informações coerentes do texto. A compreensão de um texto consiste em estabelecer uma representação coerente que não comporte contradição e integrada que leve em conta todas as informações da situação escrita e dos eventos relatados (FAYOL, 2014, p.18).

2.3 O LÚDICO E SUAS DEFINIÇÕES SEGUNDO ESTUDIOSOS

Segundo o dicionário Interativo de Educação, o brincar é considerado uma qualidade que tem o potencial de estimular a diversão e o brincar baseado na fantasia e na imaginação, fatores corresponsáveis pela aprendizagem afetiva e cognitiva.

Segundo Vygotsky (1998), as pesquisas voltadas para a aprendizagem principalmente na infância, partem do pressuposto de que o ato de brincar influencia o desenvolvimento da criança pois por meio da criação de jogos “brincados”, mundos paralelos e imaginários, o brincar estimula a ação e a tomada de decisões. em situações cotidianas densas e difíceis. Assim, pode-se dizer que o ato de brincar é coisa séria e desperta curiosidade, aumenta a autoconfiança, iniciativa, desenvolvimento da linguagem concentração e criatividade.

O lúdico também se origina na capacidade simbólica, da captura de imagens transformando-as em instrumentos da construção do conhecimento e da socialização. Histórias, contos, lendas, folclore e um monte de brincadeiras formam, nesse contexto, um abundante banco de dados culturais. Para Winnicott (1995),

A brincadeira permite a associação livre de ideias, pensamentos, impulsos e sensações. Para ele, com base no brincar se desenvolve a comunicação e se constrói a totalidade da existência experiencial do homem. Através do lúdico é possível criar um ambiente atraente e gratificante que serve de estímulo para o desenvolvimento integral da criança, sendo visto, dentro dos mais diferentes âmbitos educacionais, como fator determinante na aprendizagem infantil.

Quando se refere ao lúdico, entende-se como algo muito mais profundo do que o significado dado a ele, algo além de um simples jogo ou brinquedo, ou algo que visa mais a diversão do que o

desenvolvimento educacional e cognitivo, talvez por isso. Alguns teóricos acreditam que o Brincar não pode ser definido com palavras, pois são atividades que se originam na emoção. Outros definem a brincadeira como uma atividade espontânea e sem concessões.

A brincadeira povoa o imaginário infantil, enriquece o cosmo a vida e as experiências da criança pois através da brincadeira ela se apropria de sua imagem, de seu espaço e de seu meio sociocultural, interagindo consigo mesma e com a comunidade. (SANTOS p. 12, 2012) As crianças se desenvolvem por meio de suas próprias brincadeiras e inventando brincadeiras criadas por outras crianças e adultos.

Ao fazer isso, eles gradualmente expandem sua capacidade de imaginar a riqueza do mundo fora de seu corpo, de sua casa, e tentam entender o mundo dos adultos em um nível simbólico. Embora a criança utilize conteúdos específicos de seu contexto infantil, o mundo adulto, suas dificuldades e dilemas estão presentes em suas brincadeiras, tais como: a atividade do ser humano e suas relações sociais e/ou com o mundo. Dessa forma, eles desenvolvem a linguagem e a narrativa e, ao fazê-lo, obtêm uma melhor compreensão de si mesmos e dos outros, em contraste com as coisas e pessoas que fazem parte de seu ambiente e, portanto, são culturalmente definidas.

2.4 O LÚDICO COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM DISLEXIA

Na medida em que o brincar é considerado uma atividade fundamental para a criança pequena Piaget (1978), afirma que ao brincar a criança vivencia, descobre, inventa, aprende e transmite habilidades ao seu conhecimento e interage com seu espaço externo, é por brincar que as crianças desvendam o mundo se comunicam e se inserem em um contexto social.

A brincadeira seja ela qual for, é algo de extrema importância na infância. Por parte dos pais deve ser encarado não só como um momento de divertimento e lazer para os seus filhos, mas também como uma oportunidade para desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que as tornem maduras cognitivamente e emocionalmente, tornando-as responsáveis e autônomas. Brincar é uma atividade essencial, todo mundo sabe brincar desde a infância, então brincar deve fazer parte do aprendizado.

Santos (2010), propõe que a ludicidade se torne uma necessidade da criança, mas para que ela se desenvolva integralmente é preciso que o brincar seja livre, o que não significa que o educador não precise planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Há uma confusão por parte da escola quando se trata do brincar livremente, pois muitos educadores entendem que se a brincadeira for intencional a criança não é livre para brincar, quando na verdade é ele (o educador) que não fica livre no momento do jogo proposto pela criança.

Acrescenta-se dizendo que, o ambiente gerado pelo jogo traz mais confiança em expor dúvidas, dando visibilidade e uma interação maior entre o aluno e o professor e auxiliando em sanar essas dúvidas com o recurso imagético presente que permite a representação dos conceitos químicos, concordando novamente com o referencial de Messeder Neto e Moradillo (2017).

Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que este seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino. Caso contrário, a escola desvirtua o ato de ensinar, em relação ao brincar, estará fazendo o papel de qualquer outra instituição, como o clube ou até mesmo a casa dos amigos, onde as crianças reúnem-se apenas para brincar.

De acordo com Colchesqui (2015), o ato lúdico corrobora com o desenvolvimento infantil ajuda a criança a se expressar com mais facilidade, ouvir, discordar, questionar, respeitar opiniões, exercer a liderança, bem como aceitar e ser liderado por outrem, esse um momento de compartilhamento de alegrias, tristezas e aprendizagens, possíveis somente através do brincar.

Alves e Sommerhalder (2011) completam que “é a partir do jogo e da brincadeira que o ser

humano inicia sua relação com o mundo”, sendo a partir dele que deriva a ampliação das experiências com outras atividades, bem como o esporte, a dança, a ginástica, o teatro, etc. Nota-se, portanto, a importância do lúdico no desenvolvimento da criança da educação infantil, uma vez que, além do surgimento da identidade, autoestima e das aprendizagens relativas as interações com o meio, é também durante este período que se dá um maior desenvolvimento cognitivo da criança, resultando em um maior crescimento e desenvolvimento do cérebro humano.

Neste ínterim, analisando o processo da ludicidade na educação, o brincar é uma estratégia que facilita o desenvolvimento e a aprendizagem conforme já explicado nesta redação, contribui para a formação pessoal, social e cultural, além de qualificar a saúde mental, prepara a criança na infância para conviver com dilemas sociais, desenvolve a expressão e a comunicação associado à construção de novos conhecimentos e à aquisição de informações. Por meio dos brinquedos, a criança ativa sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo encontra dificuldades e tenta satisfazer sua curiosidade de saber tudo. A brincadeira passa a fazer parte do processo de aprendizagem do aluno a partir do momento em que ajuda a criança a desenvolver tais características.

Segundo Macedo (2005), Novamente, a importância do brincar é vista como uma atividade fundamental para o nosso desenvolvimento, principalmente na infância. Quando uma criança está muito cansada, adoentada ou impossibilitada de brincar, parte de sua vida, sua experiência afetiva e cognitiva é esvaziada porque o brincar é envolvente, divertido, interativo, interessante e informativo.

Para Piaget (1975), O jogo é uma forma de ler, como contar ou soletrar". O uso de jogos e brincadeiras para promover o desenvolvimento psicomotor. Desenvolver aptidões de pensamento, como questionamento, imaginação, interpretação, criatividade e decisão. Por meio da brincadeira a criança consegue criar hipóteses, organizar informações e dados, aplicar conhecimentos prévios a eventos específicos e/ou criar alternativas para novos eventos, resolver conflitos e dilemas, ou melhor, preparar-se para os tempos que virão.

Por outro viés Vigotsky diz (1998): [...] O jogo de símbolos é como as atividades da primeira infância e é crucial para o desenvolvimento da criança como resultado da aquisição de linguagem, que geralmente é causada por imitação. A partir daí, a brincadeira pode ser considerada uma atividade muito importante, pois através dela a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas estão em processo de amadurecimento, ou seja, que a criança irá alcançar. no futuro próximo.

A criatividade é estimulada por atividades como dança, esboço, escultura, esboço e movimento. O jogo relacionado ao desenvolvimento social e emocional abrange diversos aspectos, dentre os quais se destacam a empatia, a convivência a cooperação, o trabalho em equipe e o aprendizado. A empatia está diretamente relacionada à simpatia e à sensibilidade, e as atividades em grupo são uma boa estratégia para fomentar a empatia com os outros.

O jogo é entendido como um brinquedo ou um jogo que termina em uma vitória e uma derrota. Esse é um jogo pelas regras. Para a palavra "brinquedo", além de se referir a atividades lúdicas, também inclui quaisquer itens que as crianças usam enquanto brincam, quer se trate de coisas industriais, coisas feitas à mão coisas feitas por pessoas com crianças, ou da própria criança muitas vezes traz sucesso no desempenho. Isso porque as crianças com dislexia precisam de instalações envolventes que lhes permitam desenvolver a criatividade, a inteligência as habilidades de coordenação motora e a memória, entre outras coisas. (ANTUNES, 2012).

Por meio da brincadeira, a criança realiza de forma lúdica seu desejo de viver por meio do trabalho dos adultos. O jogo é a principal atividade da criança provocando mudanças qualitativas no psiquismo infantil. Também para os disléxicos é fundamental o brincar, pois o brincar exerce um simbolismo que os faz pensar, organizar significados, ampliar o vocabulário fraco desse grupo de alunos

e se expressar por meio de gestos, escrita e verbalização. O jogo oferece conteúdo além de entretenimento. Promover o desenvolvimento físico, emocional, social e moral.

2.5 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE ALUNOS DISLÉXICOS

Tanto os brinquedos quanto as brincadeiras ensinam regras, conscientizam e desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança colaborando com a saúde mental ao promover a socialização, a comunicação e a autoexpressão da criança.

Segundo Fantacholi (2011 p.6), jogos e atividades são fontes inesgotáveis de interações lúdicas e afetivas. Para um aprendizado eficaz, os alunos precisam absorver o conteúdo. E os jogos são ótimos recursos para facilitar o aprendizado e as brincadeiras são, sem dúvida, a forma mais natural de despertar o interesse das crianças pelas atividades.

O jogo deve ser introduzido gradualmente, melhorando a observação, a comparação, a imaginação e a reflexão com um jogo simples. Entretanto, para que os jogos tenham sucesso em sua aplicação no ambiente escolar e favoreçam o aprendizado é preciso interceder nos professores que eles precisam planejar suas atividades com metas pré- estabelecidas a serem alcançadas. Através do uso de jogos e atividades, o professor contribui positivamente para o desenvolvimento da criança. Seja verbal, social, cognitivo, motor, físico, sensorial e emocional.

Moyles (2002), defende que a brincadeira pode ser agrupada de três maneiras diferentes, com base no desenvolvimento físico, intelectual, social e emocional. Quando o jogo está relacionado ao desenvolvimento físico, está relacionado ao desenvolvimento da motricidade fina e ampla, lateralidade, psicomotricidade, equilíbrio, atenção visuoespacial, convivência social e experimentação do próprio corpo.

Segundo Oliveira (2000), brincar não é apenas diversão, mas muito mais, caracteriza-se como uma das formas mais complexas de a criança se comunicar consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento se dá por meio de trocas recíprocas que se estabelecem ao longo de sua vida. Os jogos de desenvolvimento de inteligência abrangem os campos da linguística, ciências, matemática e criatividade. Zanluchi (2005, p. 89) reitera que quando brincam, as crianças se aprontam para a vida pois através de suas atividades ridículas entram em contato com o mundo físico e social e compreendem como as coisas são e funcionam desenvolvida a partir de brincadeiras e brincadeiras mediadas pelo professor. Pode ser uma ferramenta valiosa na aprendizagem das crianças.

Almeida (2014), acredita que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento e aprendizado das crianças pois as ajudam a se moldar, a se desenvolver física, emocional, psicológica e cognitivamente e, por fim, a melhorar sua autoestima.

2.6 O PAPEL DO PROFESSOR COM MEDIADOR DO LÚDICO NA SALA DE AULA

O papel da escola é fundamental no diagnóstico precoce dos alunos com dificuldades de aprendizagem, o aluno disléxico traz para sua vida acadêmica tais fardos e um histórico de deficiência que muitas vezes pais e professores assumem, essa demanda gerada em torno da criança faz com que ele desista da escola, para o professor tirar a criança da hibernação exige mais esforço do que costuma demonstrar regularmente.

Nesse sentido, os técnicos de ensino e as oportunidades de aprendizagem que são expostas a esses alunos devem ser diferenciadas das demais, o disléxico exige do professor além de um percurso

acadêmico específico e especializado, muita paciência e determinação, pois o o ritmo das atividades e a dificuldade que o aluno apresenta ao processar as informações devem ser respeitados.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC - 2019),

[...] o corpo das crianças ganha centralidade, pois ele é o partícipe privilegiado das práticas pedagógicas de cuidado físico, orientadas para a emancipação e a liberdade, e não para a submissão. Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo. (BNCC, p. 41, 2019).

Portanto, a BNCC orienta que os professores incentivem as crianças a possuir a oportunidade de tocar o próprio corpo por meio da brincadeira incentivando novas descobertas e aprendizado nos alunos, os educadores devem sempre participar das ofertas de ensino das instituições educacionais participantes dos movimentos e aprendendo de uma forma que é sempre conveniente.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é o documento que definirá o que as escolas devem ensinar em cada ano. O mais importante é que ela dita como “eixo estruturante” para as aulas na educação, a saber, o ato de brincar e suas interações. É importante que as instituições tenham um plano educacional que inclui o brincar como parte da aprendizagem. As escolas que seguem esse modelo são cheias de brincadeiras. Tente desenvolver a criatividade, explorar o mundo e se comunicar uns com os outros. Além disso as atividades ao ar livre, como brincar no parquinho, também são importantes. Porque brincar na rua com vizinhos e amigos é praticamente inexistente hoje em dia.

Durante a brincadeira as crianças começam a tomar decisões e fazer escolhas, pois muitas situações podem surgir durante a brincadeira. Algumas crianças começam a escolher roupas, usar acessórios, vestir-se e fazer a própria higiene nesta fase. Dallabona e Mendes (2004) partilham a mesma opinião, defendendo que o brincar é fundamental para a construção do caráter acreditando que é no brincar que a criança aprende a partilhar, cooperar e fazer amizade.

Esses dois autores também afirmam que o jogo incentiva e estimula a autonomia, isso porque as crianças se tornam mais independentes, pois precisam lidar com contratempos, superar obstáculos e tomar suas próprias decisões enquanto brincam. Por vezes emergem conflitos entre as crianças durante as brincadeiras ou brincadeiras e são elas que têm de resolver o problema de preferência sem a ajuda do adulto responsável. O brincar não é uma atividade específica inerente apenas à criança pois implica uma prática cultural e uma compreensão do mundo.

Os professores precisam oferecer uma variedade de materiais adequados às necessidades especiais achadas nos alunos com dislexia. bem como situações alternativas de jogo direto. Nesse sentido, o professor tem papel fundamental, pois dele depende ter sensibilidade e conhecimento sobre o transtorno disléxico para que possa intervir de forma adequada e ativa no desenvolvimento do disléxico, criando e adaptando jogos e brincadeiras. que realmente atendam às necessidades desses alunos.

Os educadores devem ter também formação de qualidade para atender crianças com dificuldades de aprendizagem e devem estar sempre atentos aos sinais notados pelos alunos ao longo do ano letivo. A sensibilidade é outro fator de grande importância para a prática do ensino pois permite uma aproximação efetiva entre o professor e o aluno tão necessária para o desenvolvimento cognitivo.

Assim, o professor como agente do conhecimento poderá criar situações apropriadas para observar os indicadores que as crianças com dislexia dão, como trabalho, jogos e brincadeiras. Por meio de atividades especiais para cada fase do desenvolvimento dessas crianças, os professores desenvolvem

a capacitância de formular hipóteses, raciocinar e lembrar que esse é um dos requisitos básicos para seu desenvolvimento.

3 METODOLOGIA

Quanto aos procedimentos, este utilizou a pesquisa bibliográfica, com uma breve revisão da literatura cujo objetivo principal é analisar determinados estudos do campo de pesquisa, tendo como objetivos principais verificar os documentos relacionados aos textos em estudo, a temas da mesma área e que já tenham sido publicados, a fim de contextualizar o tema da pesquisa. Assim, a abordagem metodológica utilizada neste estudo é qualitativa.

A pesquisa é uma análise bibliográfica qualitativa sobre a importância dos jogos e brincadeiras na inclusão escolar de alunos disléxicos da primeira série inicial do ensino fundamental, baseando-se em autores de grande importância para descrever toda a situação conceituando ludicidade e inclusão, além de seus benefícios no ambiente escolar.

A pesquisa bibliográfica, conforme Amaral (2007) é uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que der o embasamento teórico em que se baseará o trabalho. Consistindo no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa.

4 CONCLUSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dislexia é um problema nas escolas, e os métodos de ensino e aprendizagem para essas crianças que apresentam dificuldades na aquisição da linguagem escrita ainda são muitas vezes vistos com desconfiança. Nesse sentido, objetivamos buscar mais informações sobre a dislexia, incluindo práticas atuais adotadas por profissionais de diversas áreas como psicoeducadores, psicólogos, fonoaudiólogos, psiquiatras e educadores. Sugestões e ideias para minimizar esse problema são comparadas a tratamentos, como a alfabetização através do jogo. Também é discutida a importância da tecnologia da informação e das novas tecnologias para os alunos com dislexia, principalmente em relação aos jogos educativos.

O trabalho pedagógico consiste em um compromisso onde o educador vivencia experiências novas e únicas no decorrer de todo o processo ensino-aprendizagem, por meio de atividades lúdicas é possível que se tenha um maior fortalecimento no aprendizado dos alunos inclusos.

Assim, nota-se que o brincar no meio educacional incide em um instrumento de ilustração prática que completa a teoria, sendo esse muito enriquecedor, fazendo com que esses espaços promovam o respeito às regras, a clareza de comunicação e o fortalecimento do vínculo afetivo entre os alunos.

Do trabalho feito e depois de analisar o papel da ludicidade na educação. Descobrimos a importância da diversão para alunos com dislexia, bem como como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento emocional, motor e cognitivo de alunos com dislexia, o público-alvo da educação especial.

O jogo tem um papel significativo no processo lúdico, tem uma capacitância estimulante, e independente de sua origem, a alegria e o prazer que proporciona é o que importa para a criança. Os jogos também são de fundamental importância para o desenvolvimento de habilidades, tanto fisicamente quanto mentalmente que é a base do desenvolvimento cognitivo.

Por meio dessa pesquisa bibliográfica, viu-se que os objetivos foram alcançados, entende-se

que a inclusão deve ir além da proposta pedagógica e estar inserida nos espaços educativos, por meio de uma educação de qualidade, voltada para o respeito à diversidade, acessibilidade, respeitando as características e potencialidades de cada aluno.

A pesquisa tem sido de grande valia para adquirir conhecimento e formar uma opinião sobre a sociedade em geral, sendo ao mesmo tempo crítica e reflexiva. Com este estudo, pode-se afirmar que as crianças não devem ser privadas da ligação com o brincar, brincar como uma colaboração no processo de ensino e aprendizagem, pois isso garante que os alunos autistas desenvolviam aptidões essenciais para se tornar cada vez mais independentes.

Assim é sabido dizer que a escola tem papel fundamental nesse processo, sendo um espaço que deve desenvolver ações, com práticas inovadoras de ensino significativo para uma melhor aprendizagem do aluno onde oferece intervenções no contexto escolar e familiar.

Portanto, realizar intervenções com alunos disléxicos significa analisar uma reestruturação ambiental e profissional, permitindo um vínculo para o desenvolvimento de aptidões por meio de materiais e metodologias adequadas à realidade de cada aluno.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, G. S. S. Dislexia: **O Grande Desafio em Sala de Aula**. Revista Eletrônica de Divulgação Científica da Faculdade Don Domênico, 2ª ed. 2009. Disponível em: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/wp-content/uploads/2014/07/DISLEXIA-O-GRANDE-DESAFIO-EM-SALA-DE-AULA.pdf>. Acesso em: 15 março. 2023.

ALVES, L. M.; MOUSINHO, R.; CAPELLINI, S. A. **Dislexia: Novos temas, novas perspectivas**. Wak editora, 2ed. Rio de Janeiro, 2011.

AND - Associação Nacional de Dislexia . <https://www.andislexia.org.br/> acessado em 14 de outubro de 2023

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.

ASSOCIATION, A.P. **Manual de Diagnóstico e Estatístico de Distúrbios Mentais**. 5ª ed. Editora Artes Médicas, 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DISLEXIA – ABD. Estatísticas 2013-2011. **ABD/ Associação Brasileira de Dislexia**, 2017. Disponível em: <https://www.dislexia.org.br/estatisticas-2013-2021/> Acesso em: 25 abril. 2023

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação especial nacional**. Diário oficial da República Federativa do Brasil, Poder Legislativo, Brasília, DF, 23 dex.1996.

CAMPOS, Vera Lucia de. **Informática na Educação auxiliando crianças com Dislexia** – 2008. Disponível em <http://www.crda.com.br>. Acesso em: 27 de abril de 2023.

CHAMAT, L. S. J. **Técnicas de Diagnóstico Psicopedagógico**. São Paulo. Editora Vetor. São Paulo, 2008.

COLCHESQUI, Mariana Nassar Costa, **A importância do ato de brincar na educação infantil**. Revista Científica Eletrônica da Pedagogia – ISSN: 1678-300X Ano XIII – Número 25 – Julho de 2015 – Periódico Semestral, faef.revista.inf.br › imagens_arquivos › arquivos_destaque, acesso em 30/03/2023.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras** – Um Olhar Psicopedagógico. Revista Fundação Aprender. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78> acesso em: acesso em 28/03/2023.

FAYOL, M. A criança diante da escrita. In: FAYOL, M. Aquisição da escrita. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2014, p. 33-47.

MACEDO, Lino de; MACHADO, Nilson José. **Jogo e projeto**. São Paulo: Summus Editorial, 2005.

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

MESSEDER NETO, H. S.; MORADILLO, E. F. O jogo no ensino de Química e a mobilização da atenção e da emoção na apropriação do conteúdo científico: aportes da psicologia histórico-cultural. *Ciência & Educação*, Bauru, v. 23, n. 2, p. 523-540, abr./jun. 2017.

MOURA, S. P. P. T. de. **A dislexia e os desafios pedagógicos**. Monografia (Especialização em Orientação Educacional e Pedagógica) – Universidade Cândido Mendes, Niterói, RJ, 2013.

NICO, M. Â. N. 1995 - Como Lidar com a Dislexia: guia prático para pacientes, família e profissionais da educação e da saúde/ Maria Ângela Nogueira Nico, Aurea Maria Stavale Gonçalves. -2 ed.- São Paulo: Hogrefe, 2020.

OLIVIER, A. L. Dislexia, Dislexia Adquirida e Disgrafia: como detectar, diferenciar, entender e tratar/ Anna Lou Olivier. RJ: Wak Editora, 2019.

PESTUN, M. S. V.; CIASCA, S.; GONÇALVES, V. M. G. **A importância da equipe interdisciplinar no diagnóstico de dislexia do desenvolvimento**. *Arquivos de Neuropsiquiatria*, v. 60, n. 2, p. 328-332, 2002. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0004-282X2002000200029>. Acesso em: acesso em 30/03/2023 às 22:00.

Paulo Freire. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 49ª ed. Paz e Terra, 2014. 143p.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola.** Metodologia lúdico- vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

ROTTA, N. T.; OHLWEILER, L.; RIESGO, R. S. **Transtorno da Aprendizagem: Abordagem Neurobiológica e Multidisciplinar.** Artmed editora, Porto Alegre, 2006.

SOMMERHALDER, Aline. ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação da infância:** muito prazer em aprender. Curitiba, PR: CRV, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

<https://www.soescola.com/2018/10/o-processo-de-aprendizagem-no-brincar-segundo-vygotsky.html>
acessado em 23/03/2023 às 22:30

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Tradução J.O.A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e educação.** Londrina: O Autor, 2005.