



A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS COM DISLEXIA

Hugo Leonardo dos Santos Santana¹
Romilson Augusto dos Santos²

PALAVRAS-CHAVE: Jogos - Brincadeira - Dislexia - Criança.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo investigar a importância dos jogos e brincadeiras na educação de crianças com dislexia, além de compreender a importância do jogo no contexto escolar e sua aplicação pedagógica enquanto processo de ensino-aprendizagem.

JUSTIFICATIVA

O estudo nasce da inquietação enquanto estudante de Educação Física da UFBA, onde existe o questionamento sobre a existência dentro os conteúdos que tratam da cultura corporal, algum elemento que pudesse dar conta das demandas reais no campo da educação de crianças com dislexia. Outro fator de interesse em desenvolver a pesquisa é que durante a minha passagem pela universidade este tema não foi abordado. A intenção foi aprofundar os estudos sobre a temática e mostrar como os professores podem contribuir para o desenvolvimento de crianças disléxicas através de propostas didático-metodológicas tendo os jogos e brincadeiras como ação fundante no processo pedagógico, perspectivando a superação das dificuldades vivenciadas pelas crianças em sala de aula.

OBJETIVOS

GERAL

- Investigar qual a importância dos jogos e brincadeiras na educação da criança com dislexia.

ESPECIFICO

- Compreender a importância do jogo no contexto escolar para a criança com dislexia.

¹ Universidade Federal da Bahia (UFBA), hugoleonardoedf@gmail.com

² Universidade Federal da Bahia (UFBA), romiss@ufba.br

METODOLOGIA

Como método de pesquisa este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa. A busca pelas respostas as quais a pesquisa se motiva foi realizada através de material advindo de livros, artigos, teses e dissertações, acreditando que esta seja uma forma adequada para a fundamentação teórica do trabalho. A pesquisa foi organizada em duas fases. A primeira de caráter exploratório, pois a intenção foi o aprofundamento no estudo do objeto da pesquisa. A segunda fase foi à abordagem qualitativa onde a revisão bibliográfica foi realizada de fato.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

Dislexia trata-se de uma dificuldade de aprendizagem de origem neurológica. É caracterizada pela dificuldade com a fluência correta na leitura e pela complicação na habilidade de decodificação e soletração. A dislexia é uma das maiores causas de evasão escolar e fazer com que o aluno não abandone os estudos é uma tarefa da escola. Dentro do contexto escolar, o jogo tem uma importância fundamental que é o auxílio para o desenvolvimento cognitivo da criança disléxica e isso vai fazer com que o aluno tenha um ganho na habilidade de leitura e escrita. O brincar para o disléxico é vital porque o simbolismo exercido pelo brinquedo o faz refletir e ampliar o seu vocabulário. A fantasia proporcionada pelo ato de brincar e suas representações simbólicas podem trazer significados para o seu aprendizado e com isso o aluno cria as condições para vencer as suas limitações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a pesquisa, foi possível perceber o quanto os jogos e brincadeiras são importantes no desenvolvimento da criança com dislexia. Brincar impõe diversos desafios e a resolução dos problemas que aparecem durante as práticas fazem com que a criança desenvolva cognitivamente, interaja socialmente, se torne mais criativa, aprenda a respeitar os colegas e a cada problema resolvido desenvolva autoconfiança. Os jogos e brincadeiras são ferramentas bastante úteis dentro de todo plano docente. O professor então precisa criar o ambiente perfeito e dentro da metodologia correta aplicar a brincadeira para que então, no papel de mediador ele estimule os alunos a desenvolverem todo o potencial.

Fazer com que toda essa dinâmica tenha êxito é o desafio da escola que por é o local apropriado enquanto espaço social de produção do conhecimento e de aprendizagem. A prática pedagógica deve implicar numa aprendizagem de excelência e que vise à apropriação de saberes e desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos. A escola então tem a oportunidade de ofertar atividades lúdicas e criativas no seu plano de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AJURIAGUERRA, J de e outros. **A Dislexia em Questão: Dificuldades e Fracassos na Aprendizagem da Língua Escrita.** Trad. Iria Maria Renault de Castro Silva. Porto Alegre, Artes Médicas, 1984.

CAPOVILLA, A. G. S. Compreendendo a dislexia: definição, avaliação e intervenção. **Cadernos de Psicopedagogia**, v. 1, n. 2, p. 36-59, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001. 243 p.

INHAEZ, Maria Eugênia; NICO, Maria Angela. **Nem sempre é o que parece**: como enfrentar a dislexia e os fracassos escolares. São Paulo: Alegro. 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2001.