

GT 03; (INCLUSÃO ESCOLAR: FORMAÇÃO DOCENTE E DESAFIOS PARA IMPLEMENTAÇÃO)

O PROFESSOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE ALUNOS DISLÉXICOS

Thais Faustino Bezerra¹

Aluna da Universidade Regional do Cariri-URCA,
Campus Missão Velha-CE; e-mail: thaisfaustino00@gmail.com

Maria Gleiciane da Silva²

Aluna da Universidade Regional do Cariri-URCA,
Campus Missão Velha-CE; e-mail: mariagleiciane455@gmail.com

Rosa Caroline de Alencar³

Docente da Universidade Regional do Cariri-URCA,
Campus Missão Velha-CE; e-mail: rosacaroline@hotmail.com

RESUMO

Através deste trabalho, buscamos pesquisar sobre a dislexia, ela atualmente vêm sendo um dos grandes fatores em termos de déficit de aprendizagem que vem afetando crianças em sala de aula. Porém a dislexia não impede que a criança desenvolva em sala de aula, assim como apresente um bom desempenho em termos de aprendizagem. A pesquisa é caracterizada como um levantamento bibliográfico, nessa concepção citamos: Alves (2010), Cruz (1999), Mousinho (2003), Monserrat (2004), Perrenoud (2000), Lara (2004), Callois (1990), Bauer (1997), Piaget (1970), Mantoan (2006) e Ajuriaguerra (1984). É possível ensinar alunos com dislexia e realizar uma proposta de um método bastante importante, por exemplo, jogo educativo, ele pode ser usado pelo professor como uma metodologia de aprendizagem inclusiva e colaborativa para todos os envolvidos neste processo, ou seja, o professor pode mudar totalmente isso através do jogo como ferramenta pedagógica no contexto sala de aula para a extração do conhecimento adormecido por intermédio de uma maneira dinâmica e inovadora.

Palavras-chave: Aluno. Aprendizagem. Dislexia. Jogos. Professor.

INTRODUÇÃO

Este presente trabalho começa com a seguinte pergunta: É possível ensinar alunos com dislexia? Eles são considerados desleixados, doentes, indiferentes, sem capacidade de

frequentar uma sala de aula, interagir com seus colegas, professores, de aprender e adquirir conhecimento.

De acordo com (Cruz, 1999: 34), “a dislexia é considerada como uma perturbação da linguagem que se manifesta na dificuldade de aprendizagem da leitura e da escrita”, para colaborar com essa definição citamos Mousinho (2003, p.23) define a dislexia como “um transtorno específico de leitura que prejudica a precisão e a fluência de leitura, podendo prejudicar a compreensão do material lido, o que repercute em todas as áreas do conhecimento”.

Os discentes têm dificuldade na aprendizagem, ou seja, no processamento de informações, porque este distúrbio interfere diretamente na compreensão da letra, escrita, leitura, por exemplo, enquanto um aluno considerado totalmente normal terá mais facilidade no processo de aprendizagem, vale ressaltar que cada criança tem um meio de aprender.

Segundo Monserrat (2004, p. 320) “cada escola deve respeitar essa diversidade, oferecendo à criança aquilo que necessita aquilo que lhe possibilita alcançar seu desenvolvimento integral no limite das próprias potencialidades”, a escola deve procurar trabalhar as habilidades desta criança, pois o setor escolar pode abrir novas oportunidades por meio de propostas educativas viáveis, sendo que muitas vezes, os pais não têm condições de pagarem profissionais capacitados.

A dislexia é um desafio constante para os professores na sala de aula, ou seja, “Face aos desafios atuais, o professor precisa desenvolver as competências adquiridas na formação inicial e na maioria das vezes de construir competências inteiramente novas.” (PERRENOUD, 2000, p. 158), pois eles precisam ofertar um atendimento inclusivo e facilitador de aprendizagem para os alunos.

Os jogos educativos para alunos disléxicos é uma maneira de aquisição, quebrar barreiras no ensino, exploração dinâmica de aprendizagem, pois “são jogos que fazem com que o/a aluno/a crie estratégias de ação para uma melhor atuação enquanto jogador/a, onde ele/a tenha que criar hipóteses e desenvolver um pensamento sistêmico, podendo pensar múltiplas alternativas para resolver um determinado problema” (Lara, 2004: 27), ofertando uma nova experiência de aprendizado.

A pesquisa é caracterizada como um levantamento bibliográfico, analisando conceitos relevantes para a colaboração da nossa ideia, tendo com objetivo questionar se é possível

ensinar alunos com dislexia e realizar uma proposta de um método bastante importante, por exemplo, jogo educativo, ele pode ser usado pelo professor como uma metodologia de aprendizagem inclusiva e colaborativa para todos os envolvidos neste processo.

2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mantoan (2006) destaca que: “A inclusão é um desafio que, ao ser devidamente enfrentado pela escola comum, provoca a melhoria da educação básica e superior” (p. 45), a escola pode e deve programar métodos diversificados, contemplando alunos com dislexia ou não, pois a partir de uma prática em conjunto, os discentes terão mais familiarização com a metodologia aplicada pelo docente.

A indagação do primeiro do início do trabalho pode ser respondida da seguinte maneira: “[...] se o dislético não pode aprender do jeito que ensinamos, temos que ensinar do jeito que ele aprende!”. (BAUER, 1997, p.97). Para Alves (2010: 9) refere que o “jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico.”

Segundo Ajuriaguerra (1984, p. 57), “a escola sairia ganhando se oferecesse às crianças a possibilidade de explorar outras formas de inteligência”. É necessário modificar a maneira de transmitir o conteúdo, fazendo mudanças que possam tornar em grandes frutos para essas crianças, a prática do jogo é mostrar uma nova abordagem de ensino, sendo o docente apenas um mediador de uma forma mais adequada e realizando oportunidades inclusivas ao dislético.

“O jogo é uma pura assimilação que consiste em modificar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo” (Piaget,1970), ou seja, “O jogo é uma escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais.” (Caillois, 1990: 16)

É importante que, o docente goste de ensinar, tenha amor e se coloque no lugar destes alunos, buscando sempre ajudar da maneira mais dinâmica possível nos jogos, para que aconteça uma interação, confiança, e aprendizagem ativa e significativa.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtudes dos fatos mencionados sobre a dislexia, ela não pode ser considerada um empecilho no processo de aprendizagem, o professor pode mudar totalmente isso através do jogo como ferramenta pedagógica no contexto sala de aula.

O jogo abre uma nova porta de conhecimento para os alunos, tornando eles capazes de aprender e transmitir seus saberes para a sociedade geral, quanto mais cedo uma metodologia pelo jogo, mais cedo eles poderão desenvolver suas habilidades de escrita e leitura, reformulando as teorias impostas pela sociedade dizendo que eles não podem aprender nada e conviver no ambiente escolar.

Essa dificuldade pode se tornar uma evolução no processo da vida melhorada do aluno, não podemos considerar a dislexia um ponto totalmente negativo, irá depender apenas como será aplicada a prática de aprendizagem pelo professor para torna-lá um ponto positivo, e ela não poderá atrapalhar a vida do aluno e o desejo de um futuro acadêmico aprendiz, o jogo vem com o intuito de ajudar neste desenvolvimento, ou seja, a extração do conhecimento adormecido por intermédio de uma maneira dinâmica e inovadora feita pelo docente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Luciana, (2010). **O Jogo como recurso de aprendizagem**. Revista Psicopedagogia, vol.27, nº: 83, São Paulo. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext>. Acesso: 10/02/2019.

AJURIAGUERRA, J. **A dislexia em questão: dificuldades e fracassos na aprendizagem da língua e escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas,1984.

BAUER, James J. **Dislexia: ultrapassando as barreiras do preconceito**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997. 104p.

CALLOIS, R. (1990).**Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia.

Cruz, V. (1999). **Dificuldades de aprendizagem – Fundamentos**. Porto: Porto Editora. Eco, Humberto, (2005). Como se faz uma tese de Ciências Humanas. Lisboa: Editorial Presença.

Lara, I. C. (2004). **Jogando com a matemática** de 5ª a 8ª série. São Paulo: Editora Rêspel.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2000. 162p.

PIAGET, Jean. (1970). **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro, Zahar Editores.

MONSERRAT, Antón Rosera et al. **Crianças com necessidades educativas especiais**. In: LLEIXÀ, Arribas Teresa. **Educação infantil: desenvolvimento, currículo e organização escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MOUSINHO, R. **Desenvolvimento da Leitura, Escrita e seus Transtornos**. In: Goldfeld, M. Fundamentos em Fonoaudiologia –Linguagem. 2. ed.. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

MANTOAN, Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** 2. ed. São Paulo: Moderna, 2006.