

IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: "Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais"



OS JOGOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM DISLEXIA: UMA PRÁTICA EDUCATIVA CONSTRUIDORA DE APRENDIZAGEM

Thais Faustino Bezerra¹, Joana Darc Costa Silva Bezerra², José Freitas Araújo³, Viviana Freitas Araújo⁴, Rosa Carolline de Alencar⁵, Antônio Carlito Bezerra dos Santos⁶.

Resumo: A dislexia é um distúrbio na aprendizagem, causando contrariedade na parte de assimilação e identificação da escrita e leitura. Dessa forma, tornam-se indispensáveis práticas educativas inovadoras e estimulantes para os discentes, pois, podemos amenizar os sintomas causadores de desentendimento na aprendizagem. Nossa pesquisa é designada como um levantamento bibliográfico e aplicada no contexto escolar, nessa concepção estudamos os seguintes autores: Alves (2010), Amaral (2006), Borba (2006), Mantoan (2006), Monserrat (2004), Perrenoud (2000), Lara (2004), Mousinho (2003), Antunes (2003), Rizzo (2001), Oliveira (2001), Callois (1990), Bauer (1997), Cruz (1999), Piaget (1970), Ajuriaguerra (1984), e entre outros. Neste contexto, o presente trabalho tem a finalidade relatar práticas educativas pelo jogo, ocasionando rendimento satisfatório no desempenho dos alunos do 6º e 7º ano da escola de rede pública do município de Missão Velha, Ceará. Trabalhamos jogos voltados para o livro de Ciências, como por exemplo, os planetas do sistema solar e classificação das plantas. Além disso, optamos por trabalhar jogos educativos com temáticas relacionadas ao convívio dos discentes, trazendo datas comemorativas (dia da páscoa, pátria, dia do livro, entres outras), e adaptando os conteúdos das outras áreas do conhecimento e desenvolvendo jogos educativos. Os jogos são um recurso pedagógico substancial e fundamental, pois, impulsiona e motiva o processo de ensino-aprendizagem, isto é, compreensão e interpretação dos alunos no período aquisitivo do estudo no contexto escolar. O docente deve procurar adotar o jogo como um instrumento na facilitação de ensino-aprendizagem,

¹Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri-URCA, Campus Missão Velha-CE; e-mail: thaisfaustino00@gmail.com

²Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri-URCA, Campus Missão Velha-CE; e-mail: joana26free@gmail.com

³Graduando em Letras pela Universidade Regional do Cariri-URCA, Campus Missão Velha-CE; e-mail: jfreitasa19@gmail.com

⁴Graduando em Letras pela Universidade Regional do Cariri-URCA, Campus Missão Velha-CE; e-mail: viviana-araujo@outlook.com

⁵Docente da Universidade Regional do Cariri-URCA, Campus Missão Velha-CE; e-mail: rosacarolline@hotmail.com

⁶Orientador - Docente da Universidade Regional do Cariri-URCA, Campus Missão Velha-CE; e-mail: carlito.santos@urca.br

IV SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXII Semana de Iniciação Científica

21 a 25 de outubro de 2019

Tema: "Desmonte da Pesquisa, Ciência e Tecnologia: repercussões e impactos tecnológicos, sociais e culturais"



transformando a prática em prazerosa e produtiva, o hábito deste objeto tem a propriedade de proporcionar ao aluno um novo olhar positivo ao aprendizado. O estágio de obtenção de novos saberes é primordial para a vida dos alunos disléxicos, porque eles poderão frequentar o ensino médio, faculdade e alcançar um excelente emprego. Por intermédio das nossas práticas houve um progresso significativo na aprendizagem dos discentes, eles vivenciaram e aprenderam conteúdos de uma maneira divertida, ou seja, permitindo para todos uma aquisição do conhecimento e quebrando os desafios do ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Dislexia. Discentes. Ensino-aprendizagem. Jogos.

Agradecimentos:
PROEX – URCA.