

**CENTRO DE REFERÊNCIA EM DISTÚRBIOS DE APRENDIZAGEM - CRDA**  
**Curso de Pós Graduação Lato Sensu em Distúrbios de aprendizagem**

**EMILLA RAFAELLA AMORIM**

**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO  
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DISLÉXICA**

**São Paulo**  
**2008**

CENTRO DE REFERÊNCIA EM DISTÚRBIOS DE APRENDIZAGEM - CRDA

EMILLA RAFAELLA AMORIM

JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO  
DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DISLÉXICA

Trabalho de conclusão de curso apresentado como parte das exigências para a aprovação no curso de Especialização Lato Sensu em Distúrbios de Aprendizagem do Centro de Referência em Distúrbios de aprendizagem - CRDA -, na área de Pedagogia sob a orientação da profª Ms Lucilla da Silveira Leite Pimentel.

São Paulo  
2008

Dedico este trabalho a todos os alunos que já fizeram parte da minha trajetória profissional, me ensinaram a amar e a ser mais tolerante. Tornaram minha profissão um sonho de vida... e me fizeram mais feliz.

Agradeço,

À Deus, que é meu grande amigo e protetor. Aquele que me dá saúde, determinação e sabedoria para vencer mais uma etapa em minha vida;

À minha orientadora, professora Lucilla da Silveira Leite Pimentel, pelo empenho e atenção;

À minha família, que se faz presente no meu dia a dia, confiando na minha capacidade, incentivando meu dom e demonstrando tolerância e afeto. A todos meu muito obrigado.

Há um tipo de educação que tem por objetivo produzir conhecimentos para transformar o mundo,interferir no mundo, que é a educação científica. Mas há uma educação - e é isso o que chamo realmente de educação onde o objetivo não é fazer nenhuma transformação no mundo, é transformar as pessoas”

Rubem Alves

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta os jogos, brinquedos e brincadeiras como essência para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança. Brincar provoca o funcionamento do pensamento e alcança níveis de desempenho que só as ações por motivação intrínseca conseguem ao estimular o aspecto cognitivo e motor da criança. A criança que brinca desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo. Brincando prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites de sua condição atual e dando um sentido para a sua vida. Sendo assim, o que se propõe é uma tentativa de demonstrar como os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem no aprendizado e desenvolvimento de crianças portadoras de dislexia, bem como sugerir atividades que tragam benefícios a este grupo de crianças. O Título “Jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento da criança disléxica” já coloca em destaque sua temática mais significativa. Trata de elucidar e dar ênfase à necessidade dos jogos, brinquedos e brincadeiras que não só fazem parte da espontaneidade natural da criança, mas do contexto escolar intencional para seu desenvolvimento físico, psicossocial e motor. Nesta pesquisa foi inserida a questão da criança portadora de dislexia que sofre com os efeitos da desinformação e falta de preparo por parte dos professores e pais e da sociedade em si, podendo causar um grande fracasso escolar e afetivo. A escola, espaço privilegiado de vida e aprendizagem, deve criar condições para o aluno realizar atividade lúdica e, ao mesmo tempo, poder empregá-la como estratégia de ensino e de aprendizagem.

**PALAVRAS - CHAVE:** Jogos - Brincadeiras - Brinquedos - Dislexia - Desenvolvimento Infantil.

## **ABSTRACT**

This paper presents the games, toys and games as essence for developing cognitive, social and emotional of the child. Playing causes the functioning of thought and reach levels of performance that only actions by intrinsic motivation able to stimulate cognitive and motor aspect of the child. The child who plays moved the sociability, make friends and learn to live together, respecting the rights of others and the rules set by the group. Playing is preparing for the future, experiencing the world around you within the limits of its current condition and giving a meaning to their lives. So what is proposed is an attempt to demonstrate how the games, toys and games help in learning and development of children suffering from dyslexia, and suggest activities that bring benefits to this group of children. The title "games, toys and games disléxica development of the child" has already placed its focus on more significant issues. This to clarify and give emphasis to the need of games, toys and games that not only are part of the natural spontaneity of the child, but the school context for intentional their physical, psychosocial and motor. This research was inserted the issue of child bearer for dyslexia suffering with the effects of disinformation and lack of preparation by teachers and parents and society itself, may cause a large school failure and affective. The school, privileged space for living and learning, should create conditions for achieving the student activity and leisure at the same time, able to use it as a strategy for teaching and learning.

**WORDS - KEY:** Games - Jokes - Toys - Dyslexia - Child Development. **SUMMARY**

## INTRODUÇÃO

Toda criança desde muito pequena brinca. É possível observar o bebê brincar com os cabelos da mãe, utilizar tampas de painéis como brinquedo; a criança que brinca de faz de conta “mamãe e filhinha” e tantas outras situações lúdicas. Independente de sua condição social ou física a criança recebe estímulos ao brincar que promovem benefícios para o desenvolvimento emocional, psíquico, social e cognitivo.

Brincar se torna tão importante quanto comer, dormir, falar.

Partindo deste pressuposto, sentimo-nos provocados a investigar as atividades lúdicas presentes na dinâmica escolar como parte do processo de aprendizagem de alunos com distúrbios de aprendizagem. Dentre os mais comuns encontrados no espaço da escola, optamos pela dislexia porque é um dos distúrbios de maior incidência dentro das salas de aula, mas que ainda não é de conhecimento de muitos profissionais da educação, nem dos pais.

O presente trabalho tem justamente por objetivo demonstrar como os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento e aprendizado da criança disléxica.

O jogo pedagógico contribui na aprendizagem de forma a sanar as dificuldades do aluno. O professor, como seu mediador, deverá proporcionar condições para que, através da simples manipulação de materiais, ele possa se desenvolver na aprendizagem bem como construir por si os conceitos de forma significativa e, assim, criar oportunidades de desenvolver o seu próprio conhecimento.

A dislexia é uma deficiência na aprendizagem da leitura, escrita e soletração; é o distúrbio de aprendizagem mais freqüente nas salas de aula. Segundo a ABD (Associação Brasileira de Dislexia), cerca de 17% da população mundial é disléxica, ou seja, 2 em cada 10 estudantes sofrem com este transtorno. Os portadores de dislexia geralmente sofrem de baixa auto estima, são excluídos do grupo na escola e até mesmo em casa por causa da desinformação que ainda existe sobre este assunto. Assim, os jogos, brinquedos e brincadeiras que contribuem para um desenvolvimento completo da criança, também irão não só

auxiliar no desenvolvimento das crianças com dislexia, no que diz respeito a suas dificuldades, mas também para inseri-la dentro um grupo, melhorar sua auto estima, sua capacidade cognitiva e torna-la mais feliz.

Para a realização deste trabalho, partimos de uma pesquisa bibliográfica e de uma análise interpretativa do pensamento teórico de Tizuko Kishimoto, de Vygotsky e Piaget quanto ao desenvolvimento infantil e a importância do brincar para formação do indivíduo.

Ele será apresentado em seis tópicos: 1 -“Considerações preliminares”, aí é mencionada a importância do brincar no desenvolvimento da criança. 2- “O histórico do brincar” relata os primórdios da ação do brincar. 3-“Dislexia” traz sua definição, tratamento e aspectos emocionais decorrentes deste distúrbio. 4- “Os jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento dos alunos com dislexia” descreve como esses recursos podem contribuir para um bom desenvolvimento do disléxico. 5- “O simbolismo da leitura e a escrita” relaciona o significado ao real aprendido dos alunos e 6- “O papel do professor em relação ao brincar no desenvolvimento da criança disléxica” aponta a importância direta da ação do professor como mediador do aprendizado e desenvolvimento das crianças, em especial da disléxica.

## **DESENVOLVIMENTO**

### **1- CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES**

Os procedimentos educacionais em sua maioria estão voltados para a conquista de valores sociais, como o respeito, honestidade, humildade...

A educação, cada vez mais formal, padroniza o comportamento das crianças para que se adaptem, para que produzam bem e para que integrem as expectativas familiares e sociais. Mas pouco ou nada se faz para o desenvolvimento da vida interior, para o cultivo da sensibilidade, sem a qual não haverá real fruição dos aspectos belos da vida, nem indignação contra o que impede os seres humanos de viverem tranquilos, plenamente e com autonomia.

Felizmente, agora já se sabe que a criança não é um adulto que ainda não cresceu, que o importante não é ensinar, mas dar condições para que a aprendizagem aconteça.

Alimentar a vida da criança é dar-lhe oportunidades para que, brincando, libere sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, liberar sua afetividade, ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que, através do mundo mágico do “faz de conta”, possa explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-la ao encontro de si mesma.

Por que a criança brinca? Porque é prazeroso, é bom, porque brincando a criança se desenvolve, provoca o funcionamento do pensamento, alcança níveis de desempenho que só as ações por motivação intrínseca conseguem. A criança que brinca desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo. Porque brincando prepara-se para o futuro, experimenta-se o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite.

E, principalmente, porque brincando a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo suas habilidades e buscando um sentido para a vida.

Independentemente de sua raça, cor, credo, condição social e se é portadora de distúrbios de aprendizagem, síndromes ou não, é preciso brincar, brincar seriamente, brincar profundamente, ou seja, a criança necessita de tempo, espaço, jogos, brinquedos, segurança e confiança para se entregar ao brincar para

que se desenvolva afetiva e cognitivamente, uma estratégia também de autonomia, e preparada para as alegrias e tristezas da vida.

O jogo pedagógico contribui na aprendizagem de forma a sanar as dificuldades do aluno. A criança, por intermédio do jogo, tem oportunidade de desenvolver-se, criar novas relações entre situações de pensamento e situações reais.

Como mediador da aprendizagem, cabe ao professor proporcionar aos alunos condições facilitadoras de aprendizagem, para que possam construir, por intermédio das atividades lúdicas, os conceitos de forma significativa e, assim, aproveitar oportunidades para desenvolver o seu próprio conhecimento de acordo com sua vivência e estímulos.

## **2- O HISTÓRICO DO BRINCAR**

*“ Brincando a criança faz sua iniciação ao comportamento adulto,  
ao papel que virá mais tarde a desempenhar;  
Desenvolve suas habilidades físicas, verbais e intelectuais e a aptidão a comunicar-se”.*  
Juliette Raabe

Desde os grandes períodos da civilização ocidental - antiga Roma e Grécia - utilizava-se o brinquedo na educação com base nas idéias de Platão e Aristóteles. Platão apontava a importância do aprender brincando e Aristóteles sugeria o uso de jogos e brincadeiras como preparo para a vida adulta. Nessa fase, o jogo era utilizado no aprendizado das letras, segundo KISHIMOTO (1997).

Na verdade, o verbo brincar começou a ser conjugado desde longa data. Estudos arqueológicos em tumbas funerárias revelam a existência de miniaturas de barcos de madeira e bonecos representando artífices de algumas profissões, presumivelmente utilizados como brinquedos, datados de 2.000 A.C. No antigo Egito, um milênio antes de Cristo, também foram encontrados vestígios de objetos considerados brinquedos. Crianças da antiguidade na Grécia já brincavam com

chocalhos de terracota recheados com pedrinhas. Em Roma, divertiam -se com carrinhos de duas rodas imitando as bigas dos guerreiros, bolas, balanças, gangorras, belos exemplares de bonecas de argila, cavalinhos construídos de madeira, pequenas réplicas de animais e soldados (KISHIMOTO,1997).

O cristianismo impôs uma educação “disciplinadora”, na qual os mestres ditavam as lições e liam textos para os alunos que não tinham tempo para brincar, só para memorizar e obedecer. O jogo nesse período é visto como delituoso.

Durante o Renascimento, séc. XVII, as brincadeiras e os jogos deixam de ser objetos de reprovação e passam a ser compreendidos como tendência natural do ser humano, confirmando os ideais dos humanistas, sendo utilizados por alguns professores. Com a ruptura do pensamento romântico, a brincadeira é valorizada na educação das crianças, visto que, antes dessa época, a espontaneidade não tinha valor nenhum e o jogo era visto como inútil, como “coisa - não séria”. O jogo aqui ganha significado de diversão.

Agora no século XXI, observa-se o trabalho com a brincadeira e jogos como fins em si mesmos, descontextualizados dos processos cognitivos e históricos experienciados pelas crianças, visto que a maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica, restringindo-a a exercícios repetitivos, utilizando o interesse da criança pela brincadeira para despertá-la em prol de um objetivo escolar (WAJSKOP, 2001).

Quando a criança brinca, prepara-se para aprender novos conceitos e novas informações. Por isso, as escolas, hoje, devem ter uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo a ser trabalhado na educação infantil e ensino fundamental, ligado à motivação, à interação social, com características pessoais, e aos contextos nos quais as tarefas escolares se desenvolvem.

### 3- DISLEXIA

*“Ler é adentrar mundos possíveis. É questionar a realidade para  
Compreendê-la melhor, é distanciar-se do texto  
e assumir uma crítica frente ao que de fato  
se diz e ao que se quer dizer,  
é assumir a cidadania no mundo da cultura escrita.”  
Delia Lerne*

A etimologia da palavra dislexia vem do grego Dís - Distúrbio e LEXIA - linguagem (grego) e leitura( latim).

Segundo Margareth RAWOSOM (1968), a história do reconhecimento da dislexia, de evolução como problema constitucional, remonta do trabalho de BERLIM, que usou o termo “Dislexia” já em 1884 e ainda de MORGAM (1896) e de KERR (1897) ( Dislexia- [www.sobrei.org.br](http://www.sobrei.org.br))<sup>1</sup>.

James Henshelwood, em 1917, publicou uma monografia sobre “cegueira verbal congênita” quando trabalhou com adultos afásicos. Ele encontrou distúrbios infantis com sintomas similares, mas sugeriu que os problemas da dislexia seriam orgânicos, e ainda levantou a possibilidade de serem hereditários. Encontrou também mais meninos do que meninas com este tipo de distúrbio.

Nos Estados Unidos, a classe profissional que primeiro ajudou no reconhecimento da dislexia foi a de médicos oftalmologistas. Suas observações mostram que a dificuldade não estaria nos olhos, mas no funcionamento de áreas de linguagem no cérebro “não são os olhos que lêem, mas o cérebro”.

Em 1925, se iniciou em Iowa uma pesquisa sobre as causas de se encaminharem crianças para unidades de saúde mental. A dificuldade de ler, escrever e soletrar foi apontada como uma das principais.

Foi então que surgiu um grande interessado no campo de distúrbios de aprendizagem, Dr. Samuel Orton (1937), psiquiatra, neuroanatomista, que fez vários estudos post -mortem em cérebros humanos. Orton propôs várias hipóteses para a ocorrência da dislexia e também vários procedimentos para a redução das suas dificuldades, segundo nos relata Rawosom (1968).

Em contribuição aos estudos de Orton (Grégorie & Piérart, 1997), que atribuía a causa do problema a distúrbios de dominância lateral, encontramos Penfield e Roberts (1959), Zangwill (1960), Cherry (1964), Mastand (1967), Miklóbust (1954 - 1971) e atualmente Albert Galaburda, que descreveu a dislexia de forma mais complexa. Hoje, os estudos mais recentes estão no campo psiconeurológico.

### 3.1 Definição

Definida como transtorno ou distúrbio de aprendizagem na área da leitura, escrita e soletração, a dislexia é considerada o distúrbio de maior incidência em salas de aula. Segundo pesquisas realizadas em diversos países, cerca de 17% da população mundial sofre de dislexia. De cada 10 alunos, 2 são disléxicos, segundo a Associação Brasileira de Dislexia - ABD.

Normalmente, as pessoas associam a dislexia à má alfabetização, desatenção, condição socioeconômica, desmotivação e/ou baixa inteligência. Há 40 definições para estabelecer as causas da dislexia, porém a mais aceita é que a dislexia nada mais é do que uma condição genética, que apresenta alterações neurológicas do indivíduo (ABD).

Sendo assim, a criança herda a dislexia, portanto tem um parente, pai, tio ou irmão que também é disléxico. Por estar relacionada a diversos fatores, a dislexia deve ser diagnosticada por uma equipe multidisciplinar, pois uma avaliação desse nível gera condições de um acompanhamento mais efetivo de cada dificuldade, sendo tratado de acordo com as particularidades de cada indivíduo de acordo com a orientação da ABD.

São examinados no processo de diagnóstico dificuldades fonológicas, dificuldades de percepção auditiva e processamento auditivo, dificuldades visuais e de processamento visual, dificuldades de coordenação motora, dificuldades de memória verbal e de sequencialização.

Quanto mais rápido for diagnosticado, mais eficaz será o tratamento deste

---

<sup>1</sup> Pequenos Artigos históricos da Dislexia disponível em [-www.dislexia.org.br](http://www.dislexia.org.br)

transtorno, evitando que a criança passe por constrangimentos relacionados ao modo de falar, escrever, falta de atenção, entre outros.

A dislexia é mais comum em crianças, 4% em idade escolar e a predominância é do sexo masculino, 60% a 80%. Mas é possível encontrar adultos disléxicos, de acordo com dados colhidos na Associação Brasileira de Dislexia.

Existem ao todo cinco especificações da dislexia:

1. Disgrafia: dificuldade em escrever, a criança comete muitos e freqüentes erros ortográficos. É caracterizada por problemas com a linguagem escrita, que dificulta a comunicação de idéias e de conhecimentos através desse específico canal de comunicação,
2. Discalculia: dificuldades em compreender a linguagem matemática. Pode ser causada por um déficit de percepção visual.
3. Déficit de Atenção: quando a criança manifesta dificuldade de manter a atenção, concentração em determinadas tarefas, dispersão sistemática.
4. Hiperatividade: a criança possui uma atividade psicomotora excessiva. Na maioria dos casos as crianças apresentam inteligência normal ou acima da média, os sintomas são caracterizados por problemas de comportamento e aprendizagem.
5. Hiporatividade: a criança apresenta baixa atividade psicomotora.

### **3.2 Sinais da dislexia**

A ABD assinala que, podemos observar os seguintes sintomas:

1. Atraso no desenvolvimento motor;
2. Atraso na aquisição da fala;
3. Dificuldade em entender o que se ouve;
4. Distúrbios do sono;
5. Parece inquieta e agitada entre os outros e chora muito;
6. Lentidão ao fazer os deveres escolares;
7. Interrompe constantemente a conversa dos outros;
8. Só faz leitura silenciosa;
9. Tem mudança brusca de humor;
10. Tem letra feia;
11. Dificuldade na percepção espacial;

12. Confunde direita e esquerda, em cima e em baixo;
13. Troca palavras;
14. Dificuldade de soletração e leitura;
15. Inventa ou omite palavras durante a leitura escrita;
16. Problemas de conduta; timidez, depressão ou o “ palhaço da turma”;
17. Dificuldade em fazer cópias;
18. Desorganização geral com material escolar, entrega de trabalhos, perda de objetos etc.
19. Dificuldades em decorar seqüência: tabuadas, alfabeto, meses do ano...;
20. Dificuldade em matemática e desenho geométrico;

Estas especificações e sinais servem para despertar a atenção de pais e professores para uma confirmação da realidade de uma dislexia. Isto significa que, para identificá-la, os educadores não podem se prender a um ou outro “erro característico”, mas a um conjunto dos que aqui apresentamos. Portanto, essa identificação precisa assinalar, por exemplo:

“confusões resultantes de dificuldades de discriminação perceptiva(...); confusões na diferenciação auditiva dos sons(...); dificuldades de orientação no espaço e de sucessão temporal(...); leitura sem ligação, silabada, precipitada; os cortes são inadequados, as palavras mal agrupadas(...); aprendizagem da escrita é igualmente difícil(...), o grafismo é geralmente defeituoso: os caracteres são desiguais, o traçado irregular, as letras mal dispostas” (FICHOT,1978:21-23).

### 3.3 Tratamento

Não existe um só tratamento para a dislexia, a maioria enfatiza a assimilação de fonemas, o desenvolvimento do vocabulário, a melhoria da compreensão e influência da leitura. É necessário manter o acompanhamento com uma equipe multidisciplinar, participando das terapias com fonoaudióloga e psicopedagoga. Torna-se essencial que a criança seja atendida com paciência pelos pais, amigos e professores, pois sofre da falta de autoconfiança e se sente incapaz.

Evidentemente, é preciso que todos os alunos, professores, coordenadores, direção e familiares estejam cientes da importância de aumentar a auto estima do aluno e o seu aspecto cognitivo. Para os alunos com dislexia, é particularmente necessário que as habilidades, e não só as dificuldades, sejam reconhecidas. Por isso, é proveitoso identificar as áreas do currículo e atividades em que o aluno possa ter um bom desempenho e reconhecer suas realizações. Os jogos, brinquedos e brincadeiras entram na sala de aula e nas atividades de casa como um recurso importante no desenvolvimento da criança com dificuldade de aprendizagem, pois é onde o aluno pode se destacar desvendando um enigma, vencendo uma competição, ajudando a equipe a vencer os obstáculos estipulados na brincadeira... O disléxico pode se destacar em diversas habilidades fazendo-se importante e se integrando ao grupo.

Isso permite que o professor qualificado utilize as forças de cada estratégia, entre elas os jogos e as brincadeiras, e apresente ao aluno novas maneiras de lidar com a aprendizagem, dando-lhe outras oportunidades de se descobrir como ser pensante e capaz.

FARRELL (2008) afirma que para desenvolver as habilidades de letramento, o aluno precisa:

- Processar aspectos fonológicos da fala;
- Reter informações na memória de curto prazo enquanto elas são processadas;
- Usar movimentos coordenados para a escrita manual;
- Organizar informações, por exemplo, quando estiver lendo;
- Seqüenciar informações, por exemplo, palavras quando lê e letras quando

escrever;

- Orientar corretamente as letras, por exemplo, para escrever e soletrar;
- Discriminar, seqüenciar, combinar e segmentar auditivamente os sons das palavras.

A freqüência de exercícios com estas operações do pensamento, como: organizar, discriminar, seqüenciar informações, muito contribuem para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita da criança disléxica,

### **3.4 Aspectos emocionais**

Quanto ao aspecto emocional e de comportamento, os distúrbios de aprendizagem são razoavelmente freqüentes nos disléxicos. Este fato pode apresentar-se como decorrente da própria síndrome, embora não se possa comprovar sempre que exista e que seja assim.

Como recomenda FRANK (2003) é importante compreender que tudo demora mais para a criança disléxica: escrever, ler, seguir direções. Ela tem que se empenhar mais do que os colegas. Mesmo se usar todas as estratégias possíveis de cópia, ainda vai demorar mais que as outras crianças para terminar sua lição. O disléxico não é menos inteligente, o cérebro dele demora mais para encontrar as respostas.

O que mais se espera de uma criança que acaba de ingressar à escola, é que aprenda a dominar a leitura e escrita, e o fracasso nestes atos não só aflige os pais como vai pondo a criança um tanto à margem dos colegas, parentes e amigos da mesma idade, tendendo a prejudicar -lhe a adaptação no contexto em que se acha inserida.

Em geral, o disléxico é visto pelos pais, professores e colegas como pouco inteligente e, muitas vezes, acaba sendo excluído do grupo por não possuir habilidades iguais aos demais da classe e por não manter um comportamento adequado na maioria dos casos, tornando-se indisciplinado. É nessa ocasião que aparecem os problemas emocionais. O disléxico freqüentemente é castigado, ameaçado, pressionado porque não atende as expectativas dos pais e professores, que tendem a exigir que a criança seja como as outras, sendo taxada de irresponsável e incapaz, o que pode reduzir sua vontade de ir à escola, ter amigos e, o que é pior, acaba com os seus sonhos, aumentando a possibilidades de vir a ter problemas emocionais por toda a vida, sobretudo ao longo de sua escolaridade e empenho acadêmico futuro.

#### **4- OS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS COM DISLEXIA**

*“Jogos tradicionais, enquanto manifestação espontânea da cultura popular, tem a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social”.*

*Tizuko Kishimoto*

##### **4.1 Distinção entre jogo, brinquedo e brincadeira**

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O termo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois subestima a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo que é qualquer competição ou

desafio, para qual as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou de imediato ( KISHIMOTO, 1997).

A palavra jogo refere-se, geralmente, àquele tipo de brinquedo ou brincadeira que termina em perdas e ganhos, isto é, ao jogo de regras. Quanto à palavra brinquedo, refere-se não só à atividade de brincar como a qualquer objeto que for utilizado pela criança ao brincar, seja ele industrializado, artesanal, feito pelas pessoas que convivem com a criança ou pela própria criança.

Para FREIRE (1994), há uma grande confusão a respeito desses termos, pois as palavras “brinquedo“, “brincadeira” e “jogo” em nossa língua pouco se diferenciam: “Brincadeira, brinquedo e jogo significam a mesma coisa, exceto que o jogo implica a existência de regras e de perdedores e ganhadores quando desenvolve-se a prática“.

Devido à influência que exerce no desenvolvimento infantil, o jogo é utilizado pela escola como um recurso muito eficaz para a realização de atividades com fins educativos. A esse respeito, KISHIMOTO (1998) acrescenta que o jogo foi incluído no sistema educativo como um suporte da atividade didática, visando à aquisição de espaço definitivo na educação infantil.

#### **4.2 Efeitos no desenvolvimento infantil**

Cada criança tem seu ritmo próprio de desenvolvimento e características pessoais que diferenciam das demais. Embora os estágios de desenvolvimento pelos quais toda criança passa, sejam semelhantes, a época e a forma como ele se processa podem variar bastante. Para Piaget (1982) a inteligência é o mecanismo de adaptação do organismo a uma situação nova e, implica a construção contínua a novas estruturas.

Esta adaptação refere-se ao mundo exterior, como toda adaptação biológica. Desta forma, os indivíduos se desenvolvem intelectualmente a partir de exercícios e estímulos oferecidos pelo meio que os cercam. O que vale a pena também dizer que a inteligência humana pode ser exercitada, buscando um aperfeiçoamento de potencialidades que evolui desde o nível mais primitivo da existência, caracterizado por trocas bioquímicas, até o nível das trocas simbólicas.

Com os disléxicos não é diferente, apenas é necessário respeitar o tempo de desenvolvimento, dando a ele condições favoráveis de aprendizagem de modo a suprir suas limitações.

Vygotsky (1987) acredita que as características individuais e até mesmo as atitudes individuais estão impregnadas de trocas com o coletivo, ou seja, mesmo o que tomamos por mais individual de um ser humano foi construído a partir de uma relação com o outro indivíduo. Logo podemos deduzir que jogos, brinquedos e brincadeiras promovem tais trocas.

De acordo com KISHIMOTO (1997) essas *atividades* estimulam as seguintes áreas do desenvolvimento infantil: percepção sensorial; percepção visual, percepção auditiva; esquema corporal; estruturação do tempo - espacial; memória; atenção; imaginação; criatividade; linguagem; sociabilidade. Aspectos que são de suma importância desenvolver no disléxico, já que são nesses aspectos que se encontram suas principais dificuldades.

Para a autora, qualquer jogo ou brincadeira pode ser utilizado na escola, desde que se respeitem a natureza do ato lúdico, a liberdade e a manifestação da criança, pois se essas condições forem garantidas, a função pedagógica subsidiará o “desenvolvimento integral da criança“, e o jogo poderá ser designado como jogo educativo, indispensável ao desenvolvimento infantil (KISHIMOTO,1998).

Na categoria de auxiliares do processo de ensino e aprendizagem, são enumerados os aspectos trabalhados pelos jogos ou brincadeiras que envolvem conteúdos constantes do programa do ensino fundamental: atividade de vida diária, trabalhos manuais; recreação, linguagem verbal; vocabulário; alfabetização; gramática; ortografia; matemática; sistema de numeração; noção de dúzia; operações matemáticas; tabuadas; frações; sistema decimal; instrumentos de medidas; capacidade linear; artes plásticas; peso; tempo; volume; História;

Geografia; sistema monetário; porcentagem; geometria; ciências.

Também para o disléxico é fundamental o brincar, pois o brinquedo exerce um simbolismo que o faz refletir e ordenar significados, ampliar vocabulário que é pobre para esse grupo de alunos e expressar-se através de gestos, da escrita e verbalmente.

O mais importante é a utilização de alguns objetos como brinquedos e a possibilidade de executar com eles um gesto de representação simbólica. Essa é a chave para toda a função simbólica presente no brincar e no brinquedo das crianças. Uma trouxa de roupas ou um pedaço de madeira torna-se, num jogo, um bebê, porque os mesmos gestos que representam o segurar uma criança ou o dar-lhe de mamar podem ser aplicados a estes objetos.

Os próprios movimentos da criança, é que atribuem a função de signo ao objeto e lhe dão significado. Toda atividade representativa simbólica é plena de gestos indicativos. Para a criança, um cabo de vassoura transforma-se num cavalo de pau, quando emprega um gesto que comunica o fato de que, o cabo de vassoura designa um cavalo. Isso permite à criança fantasiar, vivenciar essa fantasia, encontrar significado para seu aprendizado e, com isso criar condições de vencer suas limitações quanto à leitura e à escrita.

O jogo proporciona ao sujeito, além do divertimento, o favorecimento do desenvolvimento físico, afetivo, social e moral. Piaget (1982), afirma que o jogo possibilita a construção do conhecimento, principalmente no períodos sensório - motor e pré - operacional. Antunes (2003) complementa, dizendo que é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial.

Entretanto, o importante não é ter uma enorme quantidade de jogos, brinquedos e realizar uma série de brincadeiras, e sim ter educadores que saibam selecionar, construir com seus alunos e utilizar esses recursos de forma adequada, oportunizando descoberta e exploração.

## 5 - O SIMBOLISMO DA LEITURA E ESCRITA

*“No jogo, podem-se encontrar respostas, ainda que provisórias,  
para perguntas que não se sabe responder”*

*Lino de Macedo*

Alexander LURIA (1987) - defensor das idéias Vygotskianas em suas pesquisas se responsabilizou por tentar recriar experimentalmente esse processo de simbolização na escrita, de modo a poder estudá-lo de forma sistemática. Em seus experimentos, crianças que não eram ainda capazes de escrever foram colocadas frente à tarefa de elaborar algumas formas simples de notação gráfica. Pedia-se que propiciassem não esquecer um certo número de frases, que excedia em muito sua memória natural. Quando as crianças se convenciam de que não seriam capazes de lembrar de todas as frases, dava-se a elas uma folha de papel pedindo-lhes que grafassem ou representassem de alguma maneira as palavras apresentadas. As crianças ficavam perplexas e diziam que não sabiam escrever. Nesse momento, o experimentador ensinava-lhes algum procedimento que implementasse o que foi pedido e examinava até que ponto as crianças eram capazes de dominá-lo e em que momento os rabiscos deixavam de ser simples brincadeiras e se tornavam símbolos auxiliares na lembrança das frases.

Vygotsky (1991) aponta que o desenvolvimento do ser humano se dá a partir do grupo no qual vive. Para ele, o sujeito internaliza comportamentos e os desenvolve segundo as relações vivenciadas no cotidiano. Neste caso, o comportamento humano é construído a partir das relações externas com o meio sócio - cultural e suas experiências dentro da sociedade o transformarão, e isso fará com que mantenha contato com mundo real.

Encontramos em Maria Montessori uma preocupação em desenvolver exercícios preparatórios ao desenvolvimento das habilidades da escrita; também o desenhar e o brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Em seu texto Mente Absorvente (s/d) essa autora diz que deve-se ensinar às crianças a linguagem escrita, e não apenas a escrita de letras.

Podemos subdividir a linguagem verbal em: leitura, fala e escrita. Entre estas, a leitura é a habilidade mais difícil e complexa. A leitura é um dos processos de aquisição da lectoescrita que é a habilidade adquirida da leitura e escrita e, como tal, compreende duas operações fundamentais: decodificação e compreensão. A decodificação é a capacidade que temos como escritores leitores para identificarmos um signo gráfico por um nome ou um som. Esta capacidade ou competência lingüística consiste no reconhecimento das letras ou signos gráficos e na tradução de signos gráficos para a linguagem oral.

Pessoas com dislexia têm dificuldade no aprendizado da decodificação das palavras, na leitura precisa e fluência na fala. Possuem grande dificuldade na associação do som à letra, também costumam trocar letras ou escrevê-las em ordem inversa. Por isso, a leitura e a escrita se tornam ainda mais complexas para os portadores deste distúrbio de aprendizagem.

## 6- O PAPEL DO PROFESSOR EM RELAÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DISLÉXICA

*“A função da educação é criar cidadãos integrados e, por conseguinte, inteligentes, capazes de entrar em relação com a vida como um todo. Educação não significa, apenas, adquirir conhecimentos, reunir e correlacionar fatos, é compreender o significado da vida”*  
J. Krishnamurti

A nossa realidade escolar na relação professor/ aluno é vivida sob forma de uma “ Relação Burocrática” em que o professor “ensina”, avalia, impõe suas regras e segue modelos prontos de aprendizagem. O problema que se enfrenta, na capacitação de docentes, é a liberação da espontaneidade e, portanto, da capacidade criadora para que se atinja um encontro vigoroso do educando com o conhecimento mediado por ações significativas do professor. Isso implica em “Exercício de Alteridade” , em que o profissional se coloca no lugar do outro. Para tanto, os jogos dramáticos ou de representação, constituem recursos excelentes, se não únicos, na contribuição do jogo na formação de professores, porque através destes jogos o professor também vivencia o prazer que esses, os brinquedos e a brincadeira proporcionam na vida e, assim, podem favorecer a relação professor / aluno de forma mais afetiva e segura, fazendo a aprendizagem acontecer.

É fundamental o uso da observação criteriosa e atenta para que os professores compreendam as necessidades dos alunos, em qual nível de desenvolvimento eles se encontram e sua forma de organização para planejarem sua ação educativa. É um importante recurso para sustentar a intervenção pedagógica e garantir uma aprendizagem significativa em que o aluno aprende de fato e desenvolve todas as habilidades necessárias para a vida em sociedade.

O professor precisa oferecer uma variedade de materiais adequados às necessidades especiais que foram observadas nos alunos com dislexia, como também alternar situações de brincadeiras dirigidas. Nesse aspecto, o professor tem papel fundamental, pois cabe a ele ter sensibilidade e conhecimento sobre o distúrbio da dislexia para que intervenha de forma adequada e ativa no desenvolvimento do disléxico, criando e adaptando jogos e brincadeiras que realmente atenda as necessidades desses alunos.

O educador precisa ter formação qualificada para atender crianças portadoras de distúrbios de aprendizagem e estar sempre alerta aos sinais que os alunos apontam no decorrer no ano letivo. A sensibilidade é outro fator de grande importância para a prática docente, pois permite uma aproximação efetiva entre professor e aluno, tão necessária para o desenvolvimento infantil.

Compete ao educador incentivar a fala, a auto estima e a auto confiança do aluno disléxico; valorizar pequenas conquistas, respeitar o fator diferencial, oferecer modelos prontos e retirar-os progressivamente para que esse aluno atue de forma autônoma.

Ao professor também compete a habilidade de desenvolver jogos e brincadeiras que insira o disléxico ao grupo e o auxiliem em suas principais dificuldades que são a leitura, escrita, organização, soletração e sequenciação.

## **6.1- Quanto ao aluno disléxico**

O professor tem o dever de facilitar o dia -a -dia do disléxico com providências simples tais como sugere a Revista Nova Escola, 2005:

- Dar a ele um resumo do programa a ser desenvolvido semanalmente e ou diariamente;
- Expor qual será o critério de avaliação;
- Iniciar cada conteúdo novo com um esquema facilitador e no final um resumo dos pontos-chave;
- Usar vários recursos de apoio audiovisual como filmes, retroprojetores, slides, computadores, entre outros recursos multimídia.

- Introduzir vocabulário novo de forma contextualizada;
- Orientar o aluno de forma objetiva e uma coisa de cada vez;
- Avaliá-lo oralmente;
- Deixar que se expresse verbalmente durante toda aula;
- Propor atividades fora da sala e em grupos, interagindo com colegas, funcionários etc.
- Mantê-lo sentado na cadeira da frente
- Autorizar o uso de tabuadas, tabelas, calculadoras, dicionários...
- Aumentar o limite de tempo para a realização das atividades.

O planejamento de situações que envolvam o brincar com a participação do professor contribui para uma ampliação das possibilidades de interações de seus alunos entre si, com o material utilizado e com o próprio professor. Desta forma, permitir que nas situações de brincar novas condutas sejam utilizadas pelas crianças de forma espontânea, levando-a a um estágio mais avançado de autonomia, desenvolvimento cognitivo, físico e afetivo.

O educador deve estar aberto para lidar com as diferenças, ser um estimulador do prazer de aprender, despertando a auto-estima. Para que isso aconteça, é essencial transformar a sala de aula em uma oficina, preparada para exercitar o raciocínio, isto é, onde os alunos possam aprender a ser objetivos, a mostrar liderança, resolver conflitos de opinião e obter ação construtiva.

A organização do trabalho docente nesta perspectiva é diferente a partir do momento em que estamos apontando que é possível construir relações válidas e importantes em sala de aula; cada um tem seu lugar neste processo, e o aluno disléxico, é alguém com quem o professor pode e deve contar, resgatando qualidades pessoais e a capacidade de aprender.

Valores e desejos estão sempre permeando as relações entre as pessoas; ao conseguirmos não marcar as relações com preconceitos que mascaram todas as possibilidades de conhecimento real, estremo abrindo um campo interativo entre nosso aluno e todo o grupo que o rodeia.

## 6.2- Atividades lúdicas e análise do material sugerido (anexos)

Um dos grandes problemas enfrentados pelo professor, que tem alunos com dislexia em sala de aula, é como organizar atividades lúdicas com objetivos claros e bem definidos de modo que os disléxicos possam participar sem nenhum constrangimento. Sem improvisações, mas com a intenção de efetivamente poder contribuir com a formação dos alunos, e não apenas com os aspectos cognitivos, encontramos um material interessante em Queiroz e Martins (2002) que trabalha com a linguagem oral, matemática, diversas formas de comunicação, inclusive com atendimento aos Temas transversais e um enfoque aos valores e atitudes possíveis de serem exercitados pelos alunos. O educador não encontrará dificuldade em sua aplicação porque os autores oferecem toda informação necessária para que tais atividades aconteçam.

Por reconhecermos seu valor e adequação a temática deste nosso trabalho, selecionamos, da obra desses autores, propostas lúdicas aí encontradas como nossa sugestão de jogos e brincadeiras que o educador poderá utilizar como estratégia de ensino e aprendizagem, com toda turma de alunos, também com alunos portadores de distúrbios de aprendizagem, em especial dislexia. As atividades poderão e deverão ser adaptadas sempre que necessárias de modo que atendam as habilidades daqueles que apresentam tal distúrbio.

Os jogos e brincadeiras têm adequação à faixa etária, com definição de objetivos, disciplina e o conteúdo indicado, conforme propostas dos PCNs.

Brincando a criança disléxica se sentirá incluída no grupo e desenvolverá suas habilidades de forma saudável e sem constrangimentos.

Ao manusear o material que acabamos de sugerir no presente trabalho, logo notamos que poderia ser de grande valia utilizá-lo na sala de aula com os alunos de modo geral e também com os disléxicos, pois é um recurso democrático e enriquecedor, ou seja, são atividades que atendem ao grupo de alunos sem discriminações e desenvolvem habilidades essenciais no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Os jogos e brincadeiras propostos aqui (apresentamos em anexo) são na sua maioria conhecidos pelos alunos e professores, mas agora vistos com objetivos específicos e com a possibilidade de trabalhar valores que até então, não conseguíamos enxergá-los, cujo enfoque era simplesmente o brincar por brincar.

Analisando as atividades lúdicas, encanta-nos a riqueza de conteúdos, que podem ser desenvolvidos de forma prazerosa quando o brincar passa a ter significado para os educandos e educadores. Servem de ponto de partida para estes criarem outras tantas atividades. Com elas, os alunos disléxicos poderão se sentir integrados ao grupo, resgatar a auto-estima, e o melhor, desenvolver habilidades que realmente lhes são fundamentais como: percepção auditiva, visual, oralidade, atenção, sequenciação, orientação espacial, ritmo, lateralidade, domínio lingüístico além de poder exercitar o humor, a descontração, o respeito às regras, a tolerância, a solidariedade, a competição sadia, entre outros aspectos que fazem parte do desenvolvimento integral do ser humano.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É função da escola, espaço privilegiado de vida e aprendizagem, criar condições para o aluno realizar atividades lúdicas livremente e, ao mesmo tempo, poder empregá-las como estratégias de ensino e aprendizagem. É fundamental a observação da turma de alunos e em especial do aluno disléxico para que os professores possam compreender suas necessidades, em que nível de desenvolvimento eles se encontram e sua forma de organização, para que, baseados nestes dados, possam planejar sua ação educativa junto àqueles com dislexia.

A presença de professores compreensivos e que dominem o conhecimento a respeito do transtorno, a disponibilidade de sistemas de apoio e oportunidades para se engajar em atividades que conduzem ao sucesso na sala de aula são imperativas para que um aluno com dislexia possa desenvolver todo o seu potencial.

A aprendizagem escolar é um processo extenso que envolve o aluno. Tornar a aprendizagem possível é uma aventura coletiva, porque a sociedade é exigente em relação à capacidade de todos que a constituem.

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade. Tudo isso desenvolve atenção, concentração e muitas outras habilidades, além de muito, muito prazer em viver e, conviver. Para isso, a criança precisa brincar direito, brincar com objetivo de se desenvolver, de forma a atender todas as suas expectativas de vida, divertindo-se e interagindo com o mundo.

A toda criança deve ser garantido o direito de brincar, pois que tal ato constitui-se em requisito para bem crescer e desenvolver-se como pessoa. Chegamos num ponto bastante discutido na área educacional, escolar ou não: a intencionalidade pedagógica perante a atividade lúdica infantil e a seriedade no tratamento do tema, ou seja, quem tem de saber que brincadeira é coisa séria é o adulto e não criança. Essa manifestação humana, o brincar, é altamente

recomendada para a saúde mental de crianças com desenvolvimento cognitivo normal, crianças com distúrbios de aprendizagem e inclusive adultos.

O jogo é a própria atividade da criança para gastar energia. Muda de natureza no decorrer de seu desenvolvimento. Pode ser de imitação ou de regras. O jogo e a brincadeira são, com freqüência, percebidos pelo adulto como oportunidades de uma certa liberdade ou, de forma deturpada, como sendo contrário ao trabalho, recebendo, por vezes, a pecha de inúteis.

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade. Tudo isso desenvolve atenção, concentração e muitas outras habilidades, além de muito prazer em viver e, para isso, a criança não precisa estar brincando direito, isto é com horários estipulados, com jogos educativos, brincando como os adultos querem que elas brinquem .

Brincando, a criança ( re ) significa seu mundo - universo já simbólico, posto que o início da capacidade de significar está nas palavras, mas antes, na brincadeira. Se observarmos uma criança disléxica enquanto brinca, certamente a entenderemos melhor, entraremos em sua realidade, pois a brincadeira é o momento da verdade da criança.

É imprescindível começar a valorizar o conhecimento baseado em uma vivência corporal, partindo das expectativas próprias das crianças, em busca de novas descobertas e conhecimentos. Essa realidade será viável à medida que criarmos condições e oportunidades para que as crianças se desenvolvam por meio dos movimentos e experiências corporais e façam relações necessárias ao seu desenvolvimento, aprendendo a perceber e a interacionar o vivido, através da ação com o cognitivo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Editora Vozes, 2003.

BAUER, Janes.J. Dislexia: Ultrapassando as barreias do preconceito. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

BRASIL. Parâmetros curriculares Nacionais. Volume - Introdução. MEC/ Secretaria de Educação Fundamental. 2ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

BROUGIRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1995.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Sumus, 1987.

DAVIS, Ronald D., BRAUN, Eldom M. O Dom da dislexia. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1994.

FARREL, Michael. Dislexia e outras dificuldades de aprendizagem específicas: guia do professor. Tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2008.

FERREIRO, Emilia e TEBEROSKY. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FICHOT, Anne Marie. A criança disléxica. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

FONSECA, Vitor. Introdução às dificuldades de aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

FRANK, Robert. A vida secreta da criança disléxica. M Book , 2003.

FREIRE, Paulo. Professora Sim, tia Não - Cartas a quem ousa ensinar. São Paulo: Olho D água, 1994.

FURTADO, Valéria Q. Dificuldades na Aprendizagem da Escrita: Uma intervenção psicopedagógica via jogos de regras. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação. São Paulo: editora Cortez, 1997.

- O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

- Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LOPES, Aurea, “ Diléxico?”, IN Revista Nova Escola, 2005, n° 188, p.60-62 .

LURIA, A. Pensamento e linguagem: As últimas conferências de Lúria. Porto Alegre: Artes médicas, 1987.

MASSI, Gisele. A dislexia em questão. Porto Alegre: Lexus editora, 2007.

MIRANDA, Simão. Atividades recreativas para sala de aula. 2º ed. Campinas: Papyrus, 1995.

MONTESSORI, Maria. Mente absorvente. Rio de Janeiro: Editorial Nórdica, S/D.

PIAGET, Jean. O raciocínio da criança. Rio de Janeiro: Real, 1996.

- Gênese das estruturas lógicas elementares. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

- O nascimento da inteligência na criança. 4ª Eed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

QUEIROZ, Tânia Dias. MARTINS João Luiz. Pedagogia Lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo: Rideel, 2002.

VYGOTSKY. Formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

- Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WAJSKO,G. Brincar na escola. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. Trad. Ana Maria Bessa, Lisboa: Ed. 70, 1981.

Sites consultados

Associação Brasileira de Dislexia - [www.dislexia.org.br](http://www.dislexia.org.br) - acesso em 11/05/2008

Associação Nacional de Dislexia - [www.andixlexia.org.br](http://www.andixlexia.org.br) - acesso em 12/05/2008

Artigos pequenos histórico da dislexia - [www.sobrei.org.br](http://www.sobrei.org.br) - acesso em 18/05/2008

Dislexia - [www.dislexia.com.br](http://www.dislexia.com.br) - acesso em 08/06/2008

# ANEXOS

## SUMÁRIO

Resumo.....	06
Abstract.....	07
Introdução.....	08
Desenvolvimento	
1.Considerações preliminares.....	10
2. O histórico do brincar.....	11
3. Dislexia.....	13
4. Os jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento dos alunos com dislexia.....	19
5. O simbolismo da leitura e escrita.....	23
6. O papel do professor em relação ao desenvolvimento da criança disléxica.....	25
Considerações finais.....	30
Referências Bibliográficas.....	32
Anexos.....	36