



ID: 99480367

02-06-2022

Região

“ Forte sinal de dislexia é a dificuldade fonológica, de memorização, bem como a leitura e escrita.



DISCOLARES



Grupo de jovens disléxicos criaram o projeto para sensibilizar para a problemática e sublinhar que a perturbação não deve travar sonhos.

IPCA cria jogo digital para ajudar crianças e jovens disléxicos

Uma equipa multidisciplinar de estudantes do IPCA (Instituto Politécnico do Cávado e Ave) criou um jogo digital para ajudar crianças e jovens disléxicos e com perturbações de aprendizagem específicas. A nova ferramenta gamificada é pioneira no país e foi, ontem, apresentada num seminário sobre empreendedorismo no âmbito da dislexia, que assinalou também o Dia Mundial da Criança.



IPCA cria nova e inovadora ferramenta gamificada para ajudar crianças e jovens com dislexia

«Esta solução empreendedora foi desenvolvida por uma equipa multidisciplinar de estudantes. É um jogo digital ou uma ferramenta gamificada para acompanhamento e apoio a crianças e jovens com dislexia», resumiu João Borges, docente e diretor do Departamento de Inovação Tecnológica da Escola Técnica Superior Profissional do IPCA. O jogo ajuda crianças e jovens a treinar a leitura e matemática de forma divertida e lúdica.

«Sempre que pensamos numa criança com perturbações de aprendizagem específicas, com dislexia ou outra, basicamente a solução de acom-

panhamento passa por exercitar e fazer exercícios, mas esta repetição é cansativa e desmotivadora. A motivação é importantíssima porque para as crianças é uma gratificação no presente, sendo um trabalho adicional para o psicólogo ou professor que acompanha. Aqui, a solução passa por gamificar ou seja criamos um jogo, possibilitando à criança ou jovem que está a jogar divertir-se e não perceber que está a fazer terapia. A criança está de tal forma emersiva que a terapia está implícita, mas não evidente e esse é o nosso objetivo», resumiu, ao "DM, João Borges.

Falando à margem do seminário onde foram apresentados projetos inovadores como os "Discolares", um grupo de jovens disléxicos recentemente criado para sensibilizar para esta problemática, e a aplicação "Speed Reading", desenvolvida para tornar o treino de leitura mais lúdica, o coordenador de "As Aventuras de Lexi" acrescentou que, neste momento, «temos uma prova de conceito que passa por um mini-jogo terapêutico, mas o futuro para nós será uma plataforma transversal que permita diagnosticar e acompanhar as crianças. O nosso objetivo é con-

seguirmos criar uma solução definitiva de jogo digital que entre no mercado, mas ainda não temos definido o modelo de negócio, se comercializado, se um serviço ou associado de clínicas. No entanto, o nosso foco nesta altura é o produto, dado que é uma prova de conceito que ainda teremos de candidatar a financiamentos para atingir a maturidade de produto», explicou e suportou João Borges.

De imediato, o IPCA vai candidatar "As Aventuras de Lexi" ao PoliEmprende, um concurso de ideias e de planos de negócios que tem como objetivo avaliar e premiar

projetos desenvolvidos e apresentados por estudantes do ensino politécnico. O PoliEmprende é promovido conjuntamente por todos os Institutos Politécnicos portugueses e tem uma componente regional e outra nacional. «Esperamos conseguir algum financiamento, entrar numa fase de maior maturidade de produto, mas também temos em plano conseguir avançar para outros tipos de investimento e conseguir um desenvolvimento muito mais maduro», apontou o mesmo responsável.

Aquele projeto pioneiro teve também o contributo e mereceu o aplauso da Descolar, a cooperativa de apoio à criança com perturbações de aprendizagem específicas, fundada e liderada por Clara Gomes. A doutorada e especialista nas perturbações de leitura sublinhou, ontem, em Barcelos, a necessidade de um diagnóstico precoce, pedindo muita atenção a pais e professores para os sinais de alerta, sobretudo a partir dos 5 anos de idade, relativos a dificuldades fonológicas, dificuldades com sons e rimas das palavras, bem como dificuldades em memorizar nomes, cores e/ou objetos. Em Portugal, 5 a 10% da população tem dislexia e as suas dificuldades persistem.

© RUI DE LEMOS

Um grupo de estudantes do IPCA juntou-se para desenvolver uma ferramenta gamificada de apoio à criança com perturbações de aprendizagem específicas, déficit na leitura (dislexia), na escrita (disortografia/disgrafia) e/ou na matemática (discalculia). E assim nasceram "As Aventuras de Lexi", um jogo desenvolvido no âmbito do projeto Demola que visa ajudar crianças disléxicas a melhorar as suas aptidões de aprendizagem.



Publicidade

AutoFix
USADOS CERTIFICADOS
Top 10+ Comércio automóvel

USADOS CERTIFICADOS OFICINA ESPECIALIZADA

4 ANOS GARANTIA TOTAL

www.autofix.pt

2021 SCORING TOP 10+ SETORES

Viaturas de Origem Nacional • Provenientes de Gestora de Frota • Histórico de Manutenção Completo • Quilómetros Comprados • Garantia Total de 4 Anos

Diário do Minho

Publicidade

www.dmtv.pt

QUINTA-FEIRA, 02 JUN 2022 WWW.DIARIODOMINHO.PT 1,20 € Diretor: DAMIÃO A. GONÇALVES PEREIRA | Ano CIII | n.º 33206

IPCA cria jogo digital para ajudar crianças e jovens disléxicos

P.13

Crianças do Sá de Miranda expõem sentimentos causados pela pandemia

BRAGA P.04

Fábrica em Cerveira investe três milhões de euros ÚLTIMA

CIM do Alto Minho refletiu sobre riscos de alterações climáticas P.15

Semana da Criança de Braga espera seis mil participantes

BRAGA P.08

Nuno Melo diz que CDS faz falta à democracia

P.10-12

DESPORTO P.22

DUMIENSE E BRITO BATEM-SE HOJE PELA FINAL DA TAÇA AF BRAGA

HOJE

IGREJA VIVA | Entrevista a Antonio Spadaro, SJ