

I Mostra de Material Lúdico para atividades complementares à Terapia Fonoaudiológica na DIFON

*Laurinda Valle**
*Mônica Campello***
*Estagiárias de Fonoaudiologia do INES****

A I Mostra de Material Lúdico aconteceu em julho de 2005, com base nos trabalhos de supervisão às estagiárias de fonoaudiologia realizados durante o 1º semestre. A cada 15 dias, por meio de orientação prévia realizada com as supervisoras, elas deveriam criar um “jogo” ou recurso material que facilitasse a aquisição de linguagem pelos alunos do Instituto (INES).

Várias foram as idéias e os trabalhos apresentados que acabaram surpreendendo, motivando-nos a compartilhar, com pais e profissionais, o resultado final desse período de pesquisa e confecção dos materiais.

Nossa proposta de utilizar materiais lúdicos de modo complementar à terapia fonoaudiológica foi estimular a fala, com base na concepção de Albano (1990), que discute sua importância como substrato indispensável para a construção da linguagem, e construída na interação com o adulto. Para a autora, quatro condições são absolutamente imprescindíveis para o desenvolvimento da linguagem: a presença de um interesse subjetivo por ela; a existência de pelo menos um sistema sensoriomotor que permita exorbitar da brincadeira; a inserção num meio onde a linguagem faça parte das rotinas significativas; a presença de uma língua minimamente referenciada.

*Fonoaudióloga Pós-Graduada Lato Sensu em Deficiência Auditiva pelo IBMR/RJ; Pós-Graduada Lato Sensu em Voz pela UNESA/RJ; Especialista em Voz pelo CFP^a. E-mail: lauvalle@uol.com.br

**Fonoaudióloga Pós-Graduada Lato Sensu em Audio-Comunicação pela UNESA/RJ; Professora Especialista em Deficiência Auditiva pelo CEAD-INES/RJ; Especialista no Método Guy Perdoncini de Audição e Linguagem pela AIPEDA/RJ; Membro ativo do Conselho Editorial do INES/MEC.

E-mail: maccampello@uol.com.br

As autoras atuam na Divisão de Fonoaudiologia - DIFON - do Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES - e são Supervisoras de Estágios de Fonoaudiologia da Instituição.

***Estagiárias de Fonoaudiologia da DIFON / INES — CIEE: Juliana Pereira, Luciana Varela, Taise Garcia (IBMR); Bruna Viegas, Cristiane Fernandes, Mariana Alves, Renata Ruivo (UVA) e Vanessa Santana (UNESA).

Na concepção da autora, aprender a falar é descobrir como gramatizar recursos já explorados ludicamente nos subsistemas da sensoriomotricidade que melhor se prestem à reinvenção de processos de auto-referência.

Um dos mais importantes objetivos na educação de pessoas surdas é a aquisição da linguagem, sendo esta uma atividade mental que abrange dois níveis de experiência: simbolização e conceituação. Ela surge quando há associação entre o significante (sons e imagens) e o contexto que traz o significado (idéias ou experiências que se quer comunicar). “O ser humano utiliza um código lingüístico, isto é, utiliza uma língua para se expressar” (RINALDI,1997). Existem diversas teorias sobre como a criança a adquire. A teoria comportamentalista, organizada por Skinner (1978), vê o desenvolvimento da linguagem como um processo de modelagem ambiental. A teoria inatista, proposta por Chomsky (1971), acredita que a criança deve estar preparada para processar a fala que ela ouve e formar as espécies de estruturas que são características da língua humana. A teoria sócio-interacionista, tendo Vygotsky (1993) como seu principal representante, afirma que a fala primitiva da criança é essencialmente social, dando lugar a uma teoria que privilegia o papel do outro na construção da linguagem da criança.

Sabemos que o brincar é um momento de auto-expressão e auto-realização. As atividades livres com blocos e peças de encaixe, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exigem que a fantasia entre em jogo. Já o brinquedo organizado, que tem uma proposta e requer desempenho, como o jogo (quebra-cabeça, dominó e outros) constitui um desafio que promove a motivação e facilita escolhas e decisões da criança.

Os jogos visam proporcionar o ambiente lúdico no qual a pessoa surda sinta prazer no exercício exploratório de suas potencialidades, em que a prática facilitará a aquisição de linguagem.

Por meio da brincadeira, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas à criança no jogo torna possível que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece atenção dos pais e educadores. Ela é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O atendimento fonoaudiológico tem como objetivo específico o aprendizado da Língua Portuguesa na modalidade oral. A utilização do material lúdico durante a terapia enfoca os níveis lingüístico, semântico e pragmático, sendo as funções comunicativas muito valorizadas e as crianças, inicialmente, estimuladas a especular, chamar, nomear e responder. Com o desenvolvimento do trabalho e a melhora significativa na capacidade da compreensão do aluno, estimulamos, então, durante as atividades, que ele pergunte, questione, argumente e estruture. Assim como ocorre no desenvolvimento infantil, no início, necessitamos da presença do material lúdico como apoio; mas, progressivamente, eles podem ser retirados, pois objetivamos que a linguagem ocupe o lugar dos objetos/materiais.

O retorno dos alunos e os objetivos atingidos com a utilização desses materiais confeccionados pelas estagiárias, sob orientação das supervisoras, tornaram a terapia mais interessante, promovendo maior participação, atenção e interesse por parte deles e fazendo com que a linguagem surgisse naturalmente.

Pela importância e desempenho de todos os envolvidos na realização deste trabalho, dividimos com vocês uma pequena parte da I Mostra de Material Lúdico, com o objetivo de sensibilizar e mostrar que, por meio da criatividade, profissionalismo e crença no potencial da pessoa surda, conseguimos alcançar os objetivos propostos dentro da Terapia Fonoaudiológica.

Na seqüência, apresentamos oito dos trinta e dois trabalhos que integraram a Mostra, na perspectiva de estimular outros profissionais a desenvolver experiências com esses materiais lúdicos, a criar e compartilhar outros, na certeza de que a aquisição da linguagem pela criança surda é uma das bases para sua inclusão escolar e social.

**Foto 1**

Reconhecendo os alimentos

Objetivo:

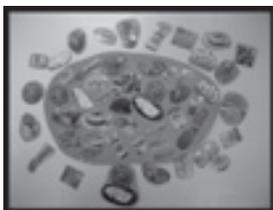
Estimular a cognição, voz e linguagem de crianças surdas em processo de alfabetização (2ª série), ampliando a compreensão, a memória, o raciocínio, a oralização e a fixação do vocabulário.

**Foto 2**

Números – Jogo de Tabuleiro

Objetivo:

Estimular a compreensão, o reconhecimento dos números e a noção de quantidade, no trabalho com crianças em fase de alfabetização.

**Foto 3**

Lince – Alimentos

Objetivo:

Estimular a compreensão e reconhecimento dos nomes dos alimentos, a percepção visual e auditiva, a atenção e figura-fundo, estimulando a fala e a percepção do parâmetro duração dos sons (longos e breves).

**Foto 4**

Educando e brincando por meio do jogo da forca

Objetivo:

Estimular o desenvolvimento da linguagem oral, a atenção e a memorização dos nomes das frutas; desenvolver a linguagem por meio da separação de sílabas associada ao trabalho com o parâmetro duração do som; trabalha a leitura e a escrita utilizando as fichas para construção do nome das frutas, tanto silábico quanto fonêmico.

**Foto 5**

Descobrimo as cores

Objetivo:

Estimular a fixação dos nomes das cores por meio da percepção audio-visual, com auxílio do tabuleiro; a leitura e escrita com a utilização das fichas, onde a criança deve montar o nome da cor solicitada, e a emissão com apoio melódico (parâmetro duração do som) das vogais para inserir, gradativamente, os demais fonemas.

**Foto 6**

Atividades da vida diária

Objetivo:

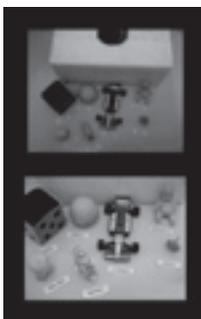
Estimular a linguagem por meio de trabalho de compreensão das atividades de vida diária — estruturação e compreensão de frases, organização do pensamento e seqüência lógica.

**Foto 7**

Maquete de animais

Objetivo:

Estimular a linguagem da criança, com a compreensão dos conceitos: tamanho, cor e onomatopéias.

**Foto 8**

Caixa de estimulação de linguagem

Objetivo:

Estimular a audição, a linguagem, a fala e a voz; a compreensão dos conceitos de igual e diferente dos objetos, e a discriminação auditiva dos sons.

Referências Bibliográficas

- ALBANO, E. C. **Da Fala à Linguagem: Tocando de Ouvido**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- ARAÚJO, A. M. L. **Jogos Computacionais Fonoarticulatórios para Crianças com Deficiência Auditivas**. São Paulo: Tese de doutorado - UNICAMP, 2000.
- CHOMSKY, N. **Linguagem e Pensamento**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1971.
- GOLDFELD, M. **O Brincar no Atendimento Fonoaudiológico — Anais do Congresso Educação de Surdos: Múltiplas Faces do Cotidiano Escolar**. Rio de Janeiro: INES 2004, 228-230, set/2004.
- RINALDI, G. Deficiência Auditiva. In: **Série Atualidades Pedagógicas**. nº 4, vols. I e II. Brasília: MEC/SEEP, 1997.
- SKINNER, B. F. **O Comportamento Verbal**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1978.
- SOUZA, M.R.S. **A Importância do Lúdico no Desenvolvimento da Criança**. 2000. In: http://www.saudevidaonline.com.br/artigo_68.htm