



Estoril Vigotsky Conference

A Cartola Mágica do Gato Falador

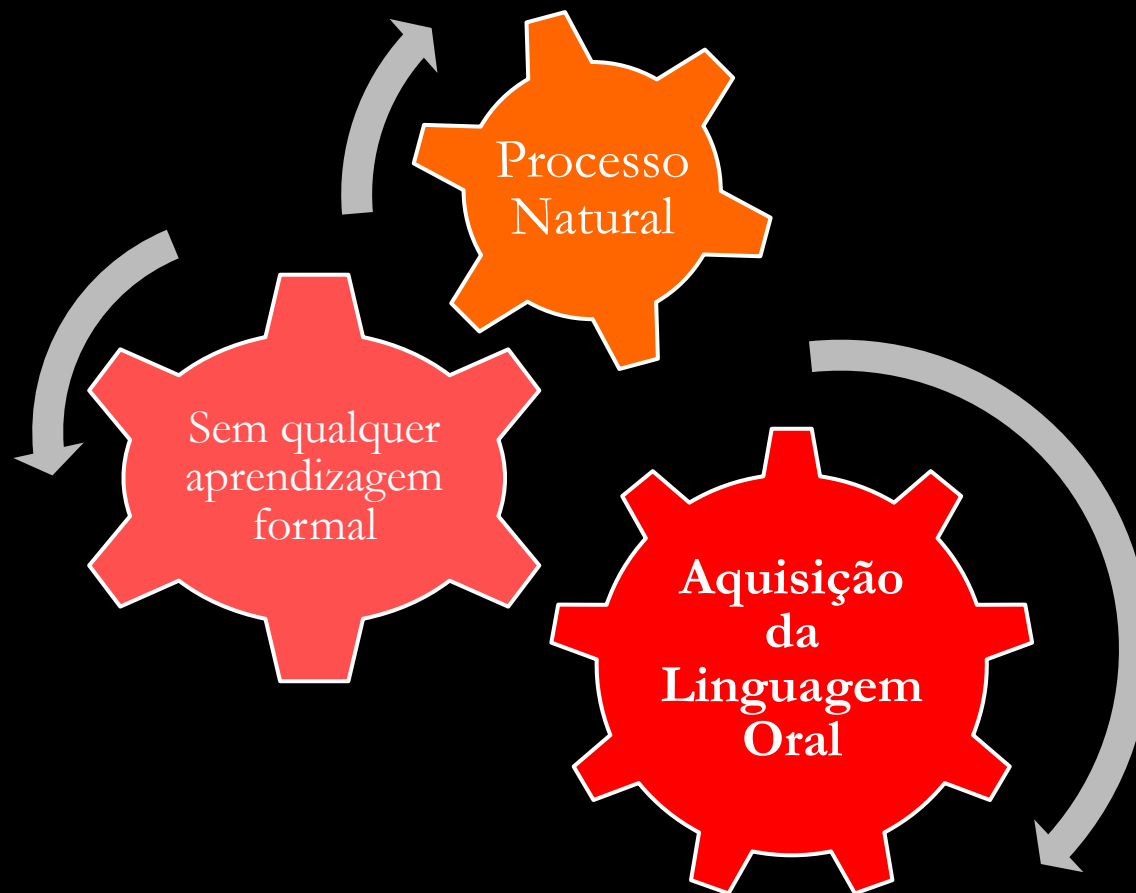
Um Instrumento de Intervenção em
Perturbações da Linguagem

Prof.^a Doutora Maria do Rosário Dias
Dra. Nádia Pereira Simões
Joana Andrade
Nânci Rodrigues

Estoril, 17 de Junho de 2014



LINGUAGEM





LINGUAGEM

É efectuada através de um processo de interacção que contempla

Manipulação

Combinação

Integração

De formas linguísticas e
de regras que lhe são
intrínsecas

Possibilitando

O desenvolvimento de capacidades de percepção da linguagem (linguagem compreensiva) e capacidades para formular/produzir linguagem (linguagem expressiva).



LINGUAGEM

Este processo é determinado pela interação entre fatores ambientais, psicossociais, cognitivos e biológicos (Rodrigues, 2009).

Para Rodrigues (2009) a linguagem é uma capacidade inerente a todos os seres humanos, que só pode ser exercida pelo recurso a uma língua, um código socialmente partilhado (Costa, 2008) e que nos distingue dos demais seres vivos.

Linguagem

Forma

Conteúdo

Uso

Fonologia

Fonética

Morfologia

Sintaxe

Semântica

Pragmática

PERTURBAÇÃO DA LINGUAGEM (PL)

Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM-V)



A PL manifesta-se no período inicial do desenvolvimento da
criança



A criança tem as suas habilidades linguísticas substancialmente
abaixo do esperado para a sua idade

(DSM-V, 2013)

Perturbação da Linguagem

Vocabulário
Reduzido

Limitada
estrutura
frásica

Fraco Conhecimento

Discurso
limitado

Regras
morfológicas

Regras
gramaticais



PICTOGRAMAS

Símbolos
Gráficos

Transmissão
de
Informações

Auto-
explicativos



PERTINÊNCIA DO INSTRUMENTO

- Criar um instrumento lúdico que envolve os 5 ramos da linguagem
- A perturbação da linguagem pode intervir negativamente na qualidade de vida das crianças
- Uma das funções da linguagem é a função lúdico-simbólica de recurso ao imaginário infantil
- A actividade lúdica tem um poder pedagógico vincado e constitui-se como um recurso valioso na prática clínica



OBJETIVO

Demonstrar a importância da intervenção precoce em crianças com perturbação da linguagem, através da elaboração de um instrumento de intervenção baseado na educação para a saúde e com recurso a pictogramas



POPULAÇÃO-ALVO
CRIANÇAS DOS 5 AOS 8 ANOS

**5 aos 8
anos**

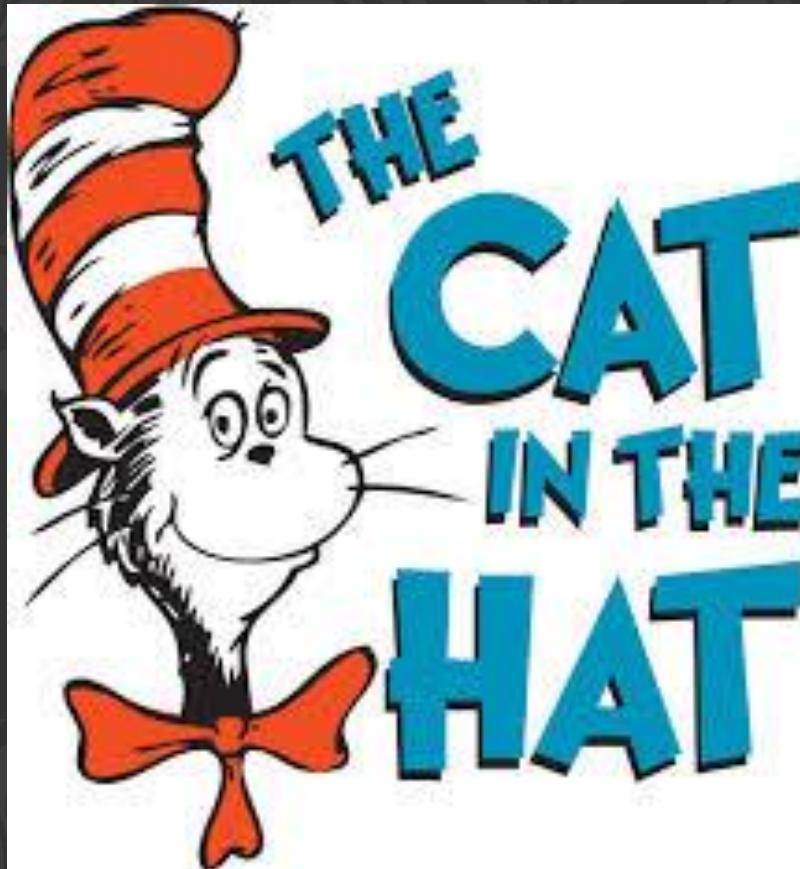
O treino deve começar em idade pré-escolar (**4-5 anos**), garantindo-se uma maior eficácia na intervenção quando o programa terapêutico tem início em idades precoces

(Cárnio & Santos (2005))

No final do primeiro e segundo anos de escolaridade um dos objetivos que se espera que os alunos alcancem é ler com clareza textos variados com extensão e vocabulário adequados

(Reis, 2009)

Instrument



Dr. Seuss, 1957

Instrumento





Este instrumento é personificado num gato com uma cartola anatomicamente compartimentada em forma de gavetas, simbolizando os cinco ramos da linguagem, semântica, fonética e fonologia, pragmática, morfologia e sintaxe



SEMÂNTICA

Na primeira gaveta correspondente à semântica encontram-se cartões com pictogramas que se dividem em três categorias: animais, meios de transporte e objetos da casa.

Para a utilização destes cartões, a Terapeuta coloca o cartão na testa, com o pictograma virado para a criança e esta, apenas com pistas semânticas deverá fazer com que a Terapeuta descubra o que está no cartão.





SEMÂNTICA



FONÉTICA E FONOLOGIA

Consciência
Silábica

Lengalenga

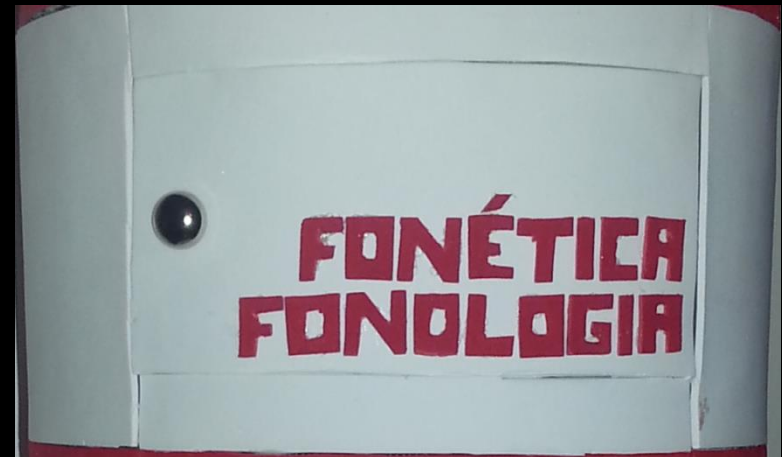
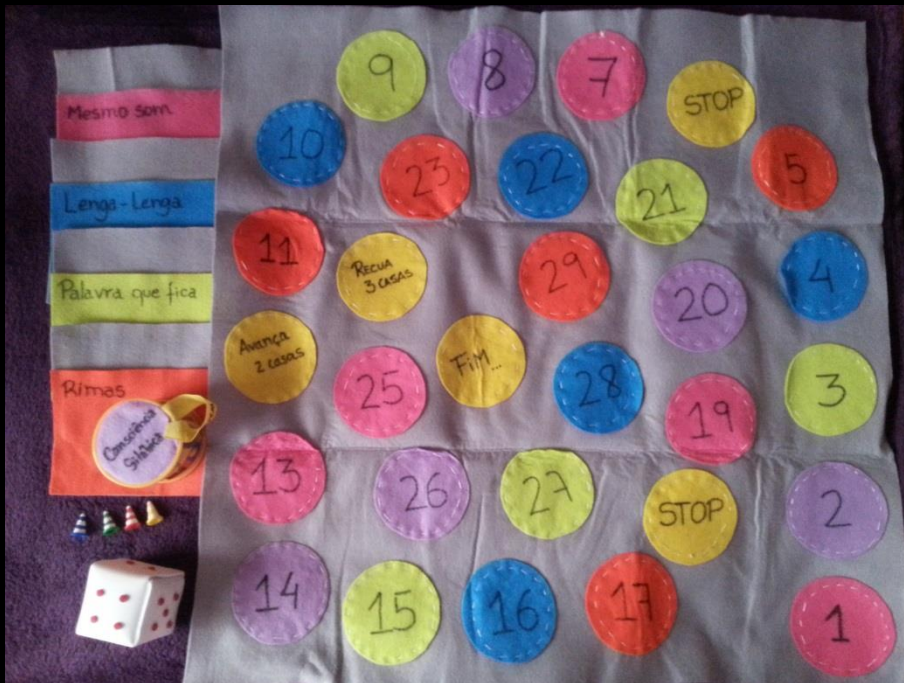
Palavra
que fica



Mesmo
Som

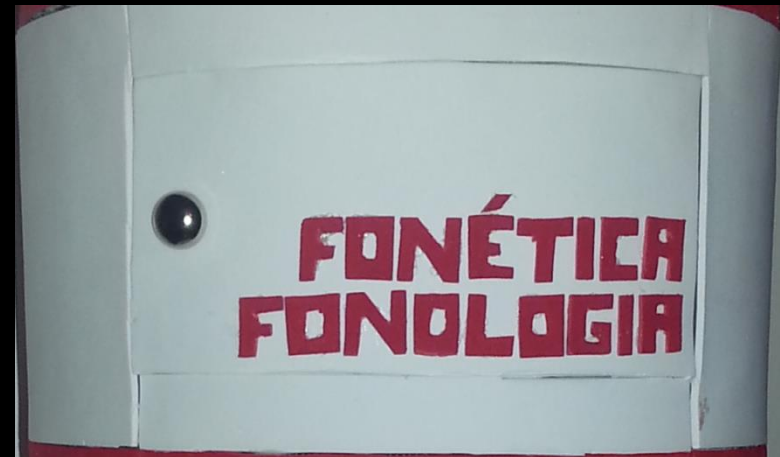
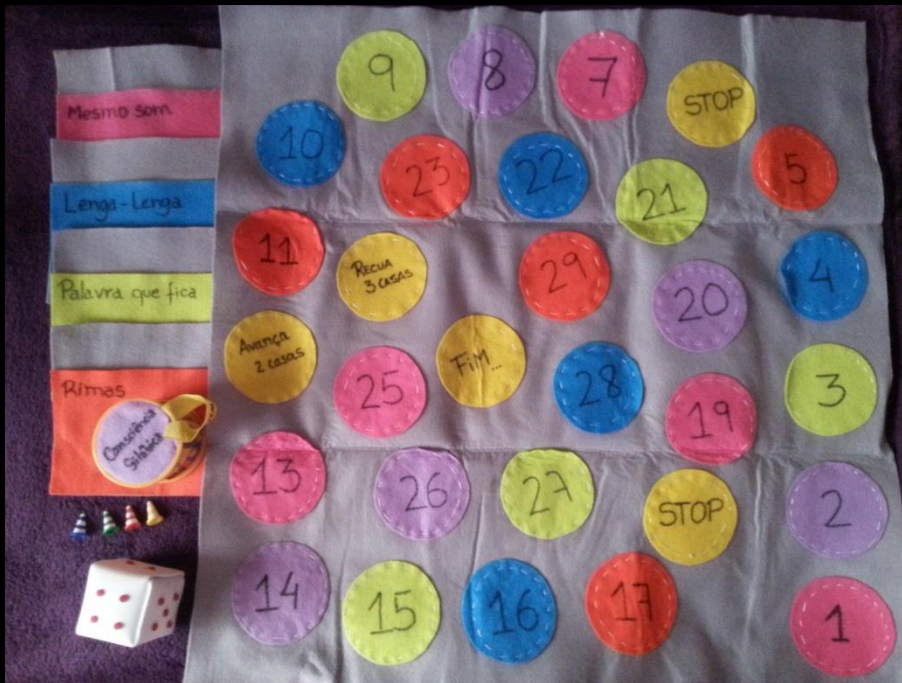
Rimas

FONÉTICA E FONOLOGIA



A segunda gaveta diz respeito à fonética e fonologia e aborda as categorias da *consciência silábica*, *lengalenga*, *palavra que fica*, *rimas* e *mesmo som*, cada uma delas constituída por (6) cartões com pictogramas, à exceção da *consciência silábica* que é constituída por carimbos lúdicos com diversas imagens.

FONÉTICA E FONOLOGIA



Para a utilização destes cartões e carimbos existe associado um jogo de tabuleiro com casas divididas em 6 cores, o lilás, o rosa, o azul, o verde, o laranja e o amarelo, um dado e 4 pinos.



FONÉTICA E FONOLOGIA

Consciência Silábica - Lilás

12 carimbos

1 borracha de carimbo



Rimas - Laranja

6 cartões com 2 imagens que se podem ou não relacionar de acordo com a terminação





FONÉTICA E FONOLOGIA

Lengalenga - Azul

6 cartões com lengalengas



Mesmo Som - Rosa

6 cartões com 2 imagens que podem ou não relacionar-se de acordo com o som inicial das palavras





FONÉTICA E FONOLOGIA

Palavra que fica - Verde

6 cartões com uma palavra que se transforma numa outra palavra



STOP, Recua, Avança - Amarelo

2 – casas STOP

1 – casa Recua 3 casas

1 – casa Avança 2 casas

1 – casa Fim



PRAGMÁTICA

Nesta gaveta poderão ser encontrados 2 fantoches de mão que personificam um menino, o Afonso e uma menina, a Leonor. Estes fantoches têm como objetivo criar um diálogo livre e espontâneo entre a criança e a terapeuta

LEONOR AFONSO





MORFOLOGIA

Nesta gaveta encontra-se uma história “O Gato e a sua cartola mágica”.

Esta história não se encontra completa e espera-se que a criança consiga completar os espaço vazios. Estes espaços podem ser preenchidos com elementos ligados à morfologia como os nomes, os adjetivos, os determinantes, entre outros.



MORFOLOGIA



*'A Cartola Mágica
do Gato Falador'*

MORFOLOGIA



-“Então mas se tu não és Terapeuta da Fala como o podes _____?” Perguntou a pequena Leonor desconfiada.

-“Ahhhhh!” Exclamou o gato – “Estava a ver que nunca mais perguntavam, dentro da minha cartola _____ uma poção mágica, que junta tudo o que a Terapeuta da Fala faz, todos os exercícios, MAS... esta poção só faz efeito _____ os meninos deixam de acreditar que conseguem, por isso é ideal para o Afonso, não é?” Pergunta o gato Afonso diz que sim com a cabeça, envergonhado

-“Então mas isso é magia?” Perguntou a Leonor

-“Isso mesmo! MAGIA! Já vos tinha dito que a minha cartola é _____!” Disse o gato com um ar triunfante.

-“Mas como é que eu vou ficar bom só com a poção mágica?” Perguntou Afonso confuso.

-“Por isso mesmo, porque é máááágica.” Respondeu o gato

-“Boa Afonso, assim vais _____ dizer tudo bem! Já não vais ficar _____ nunca mais!” Exclamou Leonor muito contente.

-“Mas como é que posso ter a certeza que vou ficar bom?” Perguntou Afonso que não estava muito confiante na magia do gato.

-“Ele não acredita em magia” - disse a Leonor



-“E sabia que tu _____ da minha ajuda, foi por isso que vim, para te ajudar.” Disse o gato

-“Isso quer _____ que tu és um gato terapeuta da fala?” Perguntou muito contente a Leonor

-“Não não! Eu sou um _____ mágico. Tenho uma amiga que é Terapeuta da Fala e que me _____ que com esta idade o Afonso já deveria conseguir fazer todos os sons da fala. Ela explicou-me que é muito importante falarmos _____, mas que as vezes existem uns problemazitos que precisam ser resolvidos. Entre outras coisas, a Terapeuta da Fala ajudanos a falar corretamente, mas para isso temos que ir ter com ela algumas vezes e fazer o que ela nos pede.” Explicou o gato enquanto as crianças ouviam atentamente.

-“Vou _____-vos uma história” - continua o gato – “eu também tinha uma fala estranha e fui muitas vezes a Terapeuta da Fala, ela ajudou-me muito e desde essa altura eu sou o seu ajudante”.

-“Aahhhhhhhhhhh!” Interrompeu a Leonor muito espantada.

-“Isso *quel dizel* que tinhas o mesmo problema que eu?” Perguntou o Afonso

-“Hhmm...” - disse o gato pensativo – “mais ou menos, eu trocava outras letras.”



SINTAXE

Nesta gaveta encontram-se 6 cartões ilustrados com imagens de ações com a frase correspondente escrita de forma incorreta.

A criança deverá ser capaz de colocar os elementos da frase pela ordem correta, de modo a que a frase tenha sentido lógico





SINTAXE





Limites

Alcances

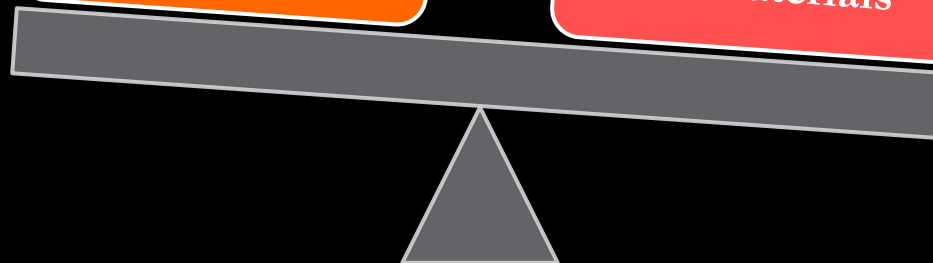
Portabilidade

Não foi efectuado um pré-teste

Inclui todos os domínios da Linguagem

Apelativo e de fácil aplicação

Fácil renovação dos materiais



CONCLUSÃO

“A Cartola Mágica do Gato Falador” é um instrumento de educação para a saúde, que consiste num gato com uma cartola anatomicamente compartimentada em forma de gavetas, representativas dos cinco ramos da linguagem, projetado para transmitir uma mensagem de promoção da saúde através do uso de pictogramas.

CONCLUSÃO

O uso da atividade lúdica com recurso a um instrumento pedagógico constitui-se como uma estratégia de intervenção pertinente na prática clínica, promovendo a participação activa da criança no processo terapêutico.

No decurso de uma sessão de terapia da fala, os cartões de exercícios incluídos na cartola podem ser utilizados de forma independente, mesmo em contextos de avaliação.



FIM