



## Desenvolvimento e aplicação do jogo interativo “Vogais Saltitantes”: Intervenção no âmbito da Disnomia

## Development and application of the interactive game “Bouncing Vowers”: Intervention in dysnomia

Carla Costa, Cristina Castro, Sandrina Oliveira, Anabela Cruz-Santos, Maria João Gomes  
Instituto de Educação, CIED, Universidade do Minho

### Resumo

O jogo interativo designado por “Vogais Saltitantes” é um jogo onde o principal objetivo consiste na intervenção junto de alunos com necessidades educativas especiais (NEE) que apresentam problemas de linguagem em geral, e/ou e especificamente alunos com disnomia. Este jogo foi construído e desenvolvido em cinco partes, onde cada uma delas pretende trabalhar cada vogal individualmente. O aluno é levado a associar palavras iniciadas por cada vogal com a imagem correspondente. Este jogo permite, para além de uma aprendizagem interativa, dinâmica, intuitiva e, acima de tudo, produtiva para alunos com especificidades diferentes, demonstrar que é possível, com ferramentas acessíveis, qualquer profissional ou cuidador o utilizar na sala de aula ou em casa como uma estratégia de aprendizagem eficaz e produtiva para alunos com NEE.

*Palavras-chave:* NEE, disnomia, jogo interativo, Ensino Básico, *Word Finding*.

### Abstract

Interactive game called “Bouncing Vowers” is a game where the main objective is its application with students with special educational needs (SEN) who present problems of language in general, and / or specifically students with dysnomia. This game was developed in five parts, where each one of them intends to work each vowel individually. The student is led to associate words beginning with each vowel with the corresponding figure. This game, dynamic, intuitive and, above all, enables productive learning for students with different characteristics, to demonstrate that it is possible, with accessible tools, any professional or caregiver to use it in the classroom or at home as an effective and productive learning strategy for students with SEN.

*Keywords:* Special Education, Dysnomia, Interactive Game, Basic Education, *Word Finding*.

### Introdução

Uma das maiores necessidades do ser humano é o seu relacionamento com os outros. Para expressar as suas necessidades, as suas vontades, para troca de pontos de vista, para um aumento do conhecimento mútuo, para fazer amigos e para a sua realização profissional. Para isso, a comunicação é um fator essencial.

A comunicação é um processo que permite ao indivíduo trocar informações e atribuir significado às mensagens. Logo, quando algum aluno não tem a capacidade de comunicar de forma tão eficaz como os pares, poderá estar perante um problema de comunicação que limita significativamente a sua linguagem ao nível académico, social e comportamental.

Comunicar é fundamental para todos os seres humanos e, para isso, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) são uma mais-valia para quem quer e gosta de comunicar.

As TIC proporcionam múltiplas funcionalidades às pessoas com problemas de comunicação e que requerem uma atenção especial, facilitando a comunicação, o acesso à informação e o desenvolvimento cognitivo. “Cada vez mais as TIC são usadas na educação de alunos com NEE, melhorando a sua qualidade de vida” (Correia, 2008, p.108).

As TIC aumentam a eficiência no desempenho de tarefas académicas e do quotidiano e desenvolve capacidades de realização individual para aceder e controlar as tecnologias (Correia, 2008).

É necessário ainda referir que cabe ao professor criar meios para favorecer a interação hardware/criança proporcionando verdadeiros atos de comunicação real. O professor deve adaptar os programas às necessidades e possibilidades de cada criança e personalizar as sessões de trabalho, fazendo-as sentir como um verdadeiro interlocutor válido, real e individualizado.

O uso das TIC acarreta muitas vantagens. No entanto, deve dar-se primazia à componente pedagógica, na qual o hardware ou software devem apenas constituir-se um meio para atingir os objetivos pedagógicos definidos.

### Metodologia

Este jogo, a que demos o nome “Vogais Saltitantes”, pretende que o aluno relembre, treine e reforce palavras que já viu e ouviu.

Todas as palavras começam pelas vogais. Para cada vogal, o aluno vai encontrar diferentes atividades.

O jogo não deverá ser trabalhado todo ao mesmo tempo mas sim, uma vogal de cada vez, para que não se torne uma reaprendizagem cansativa e massada.

O jogo parte de um poema intitulado “A cor das Vogais”, que pretende associar palavras e imagens a cada vogal aprendida.

Primeiro, o aluno deverá ouvir o poema e de seguida, seguir as instruções dadas em cada painel de jogo e tentar executar a tarefa proposta.

Ao longo do jogo, será dado sempre um feedback áudio ao aluno, de maneira a que ele se aperceba que acertou ou não na resposta que deu.

No hardware, vai encontrar alguns símbolos importantes que podem ajudar o aluno a perceber a estrutura geral do jogo.

Todo o jogo pretende que o aluno se aperceba que a aprendizagem pode ser feita de forma divertida, intuitiva e simples.

### Reflexão global

Este jogo tem como principal objetivo o trabalho pedagógico com alunos com necessidades educativas especiais. Nomeadamente, alunos com problemas de comunicação, especialmente com disnomia.

Segundo Diane German, os alunos com disnomia têm dificuldade em lembrar palavras, apresentando boa compreensão das mesmas, mostrando-se incapazes de as recuperar. Aparentemente, mostram não saber as respostas, quando na realidade sabem, sendo incapazes de expressar o seu conhecimento. Estes alunos podem exibir problemas em lembrar palavras específicas, em palavras simples ou em contextos de aplicação e/ou em discursos.

A disnomia é uma disfunção da linguagem “caracterizada por dificuldades em nomear, produzir os conceitos adequados no momento certo/solicitado (em tempo real...), descrever e narrar” e pela dificuldade de fazer “a chamada da palavra (*word retrieval* ou *word finding*)” (Santos, 2016).

A disnomia caracteriza-se pela dificuldade que o aluno tem em nomear, produzir os diferentes e apropriados conceitos num determinado momento (em tempo real), nomeadamente na descrição, na narrativa e na utilização adequada das palavras no contexto. Este problema surge tanto nas conversações como nas narrativas. O aluno precisa de recorrer frequentemente à “chamada da palavra” (ou *word finding*), e necessita de ter mais tempo para responder verbalmente ao que lhe é solicitado, podendo resultar em mais interrupções na comunicação (Santos, 2016).

Os alunos que apresentam disnomia caracterizam-se, maioritariamente das vezes, pela chamada da palavra, pois o seu vocabulário é limitado e reduzido; pelas repetições, recorrendo aos pronomes antes das palavras nas frases (Ex.: ... ele...ele...ele...foi ao cinema...); pelas reformulações fráscas; pelas substituições de pronomes; pelas palavras sem conteúdo (por ex: uma coisa, aquilo...); ou pelos atrasos e inserções (Santos, 2016).

Todos os alunos com disnomia, devido às características desfasadas dos restantes alunos da turma, necessitam de estratégias de intervenção eficazes.

As estratégias a serem implementadas devem ser ajustadas a cada aluno, nomeadamente no que diz respeito à produção narrativa oral, à dificuldade em nomear e identificar vocábulos, bem como ao nível da semântica. Assim sendo, o professor deverá ter em conta que o aluno está desfasado relativamente à idade dos seus pares, no que respeita ao desenvolvimento da linguagem e que terá de ter um maior rigor no que respeita à implementação das suas estratégias. Para que o aluno comece a ter sucesso, o professor deverá começar por intervir ao nível da compreensão e da produção da linguagem. De modo a que possa intervir adequadamente na linguagem, o professor deverá: ajustar a velocidade e a quantidade de informação, verificando sempre se o aluno está a compreender o que lhe está a ser dito, através do pedido da repetição das instruções; fornecer pouco vocabulário de cada vez e sublinhar as ideias ou conceitos-chave, para que possa ter um modelo do produto linguístico pretendido; utilizar sempre programas estruturados e estratégias ensino-aprendizagem baseadas na investigação científica (Santos, 2016).

Em suma, as TIC permitem aos alunos NEE “diminuir as incapacidades e desvantagem desses alunos, aumentando a sua integração escolar e social” (Correia, 2008, p.108) e possibilitam ainda a adaptação e autonomia no meio envolvente, funcionando como instrumento de trabalho e de lazer.

### Referências

- Afonso, A. S. (2012). *O ensino e a paralisia cerebral*. (Tese de mestrado não publicada). Escola Superior de Educação Almeida Garrett. Lisboa.
- Correia, L. M. (2008). *Inclusão e necessidades educativas especiais: Um guia para educadores e professores* (2ª edição). Porto: Porto Editora.
- Cruz-Santos, A. (2016). *Documentos policopiados da Unidade Curricular Problemas de Comunicação em Alunos com DAE*, Instituto de Educação, Universidade do Minho, Braga.
- German, D. (2017). *Word finding difficulties*. Retirado em janeiro de 2017 de <http://www.wordfinding.com/>.
- Toschi, M. S. (2002). *Linguagens midiáticas em sala de aula e a formação de professores*. In: Rosa, D. E. G. e Souza, V. C. (Org.). *Didáticas e práticas de ensino: interfaces com diferentes saberes e lugares formativos*. Rio de Janeiro: DPA, pp. 265-278.