



“Viagem ao mundo das sílabas”: Intervenção na consciência fonológica

“Journey to the syllables' world”: Intervention in phonological awareness

Sónia Costa, Susana Gomes, Cátia Sacadura, Cidália Araújo, Ricardo Cardoso, Anabela Cruz-Santos, Maria João Gomes
Instituto de Educação, CIED, Universidade do Minho

Resumen

Jogo interativo “Viagem ao mundo das sílabas”, composto por duas atividades: “Visita aos animais” e “Ida ao supermercado”, cujo objetivo consiste na promoção da aquisição das competências fonológicas e no aumento da qualidade e quantidade de vocabulário. As atividades destinam-se a suprimir a sílaba inicial e detetar sílabas iniciais. Pretende-se demonstrar que, com ferramentas acessíveis, é possível criar um jogo para ser utilizado, com eficácia em sala de aula ou em casa, com crianças com dificuldades da linguagem. Tendo em conta que o processamento e as competências fonológicas específicas são altos preditores das futuras competências linguísticas. *Palabras clave:* consciência fonológica, jogo interativo, linguagem, intervenção

Abstract

Interactive game "Journey to the syllables' world", has two tasks: "Visit to animals" and "Going to the supermarket", with the following goals: promote the acquisition of phonological skills and increasing the quality and quantity of vocabulary. The tasks were developed in order to suppress the initial syllable and detect the initial syllables. It is intended to demonstrate that, with accessible tools, it is possible to create a game to be used, in the classroom or at home, with children with language difficulties. And, given that processing and specific phonological skills are high predictors of future language skills, develop them effectively.

Keywords: phonological awareness, interactive game, language, intervention

Introdução

A componente da linguagem sobre a qual incide o jogo é a fonologia, centrando a atenção na consciência fonológica especificamente, isto é, na “capacidade para conscientemente manipular (mover, combinar ou suprimir) os elementos sonoros das palavras orais” (Tumer & Rohl, 1991, citados por Silva, 2003). Estes elementos sonoros podem ser divididos em três tipos de unidades fonológicas: sílabas, fonemas e unidades intrassilábicas (Silva, 2003). Um trabalho sistemático com instrução explícita e orientada em idade pré-escolar permite criar uma consciência da estrutura fonética das palavras e manipulação dos segmentos fonémicos que irá facilitar a aprendizagem da leitura, escrita e ao nível do desenvolvimento metacognitivo (Silva, 2008). Tomemos como exemplo a *Bateria de Provas Fonológicas* de Ana Silva (2008), embora esta prova

formal seja um teste de avaliação padronizado, poderá servir como base de treino para desenvolver competências ao nível da consciência fonológica. Neste sentido, partindo da *Bateria de Provas Fonológicas* de Ana Silva (2008) criou-se um jogo interativo designado “Viagem ao Mundo das Sílabas”. Este tem como objetivo central o desenvolvimento da consciência fonológica, ou seja, aumentar de forma eficaz as competências de consciência fonológica, recordando que o processamento e as competências fonológicas específicas são preditores das futuras capacidades ao nível da leitura e da ortografia (National Institute for Literacy, 2008). Além disso, pretende-se com o jogo promover, simultaneamente, a qualidade e a quantidade de vocabulário da criança, pelo que é desenvolvida a componente semântica da linguagem. Especificamente, o tipo de unidade fonológica que será explorado no jogo é a sílaba, através da classificação com base na sílaba inicial e supressão da sílaba inicial.

Metodologia

O jogo é composto por duas atividades: “Visita aos animais” e “Ida ao supermercado” e tem como objetivo a promoção da aquisição das competências fonológicas e o aumento da qualidade e quantidade de vocabulário. A escolha dos temas teve em conta que as crianças em idade pré-escolar precisam de adquirir noções concretas que fazem parte das suas vivências. A primeira atividade destina-se a identificar o nome dos animais e a suprimir a sílaba inicial, enquanto que a segunda consiste na deteção de sílabas iniciais de produtos de supermercado.

Este jogo pode ser implementado a partir dos 4 anos. Foi considerada esta faixa etária pois, segundo Rigolet (2008), nessa idade já é possível aplicar atividades a partir de imagens sem que seja necessário a representação concreta do objeto/conceito. A escolha dos temas teve em conta que esta faixa etária precisa ainda de adquirir muitas noções (reais) concretas, isto é, que fazem parte das suas vivências. Assim, o público-alvo poderá incluir crianças a partir dos 4 anos que apresentem um desenvolvimento típico e atípico da linguagem.

Este trabalho seguiu os princípios para a elaboração de programas de intervenção de Silva (2003), a saber:

a. “As unidades sonoras devem ser modeladas pelo mediador e reproduzidas pela criança.” Procurou-se que todas as palavras e sílabas fossem acompanhadas pelos respetivos sons.

b. “Devem ser dadas instruções explícitas e feedback em relação às atividades propostas.” De fato, o jogo inicia com a explicação das instruções dadas por uma personagem que fornece toda a informação necessária para jogar. O feedback é fornecido imediatamente no final de cada tarefa, o mesmo é dado através de um reforço positivo verbal sempre que a resposta está correta.

c. “Devem ser trabalhadas atividades diversificadas que contemplem as dimensões de segmentação, síntese, supressão e detecção de determinadas unidades sonoras.” Com base nos temas já referidos são trabalhadas a classificação e a supressão da sílaba inicial.

d. “É importante na sequência das atividades de treino ter em conta a complexidade linguística das unidades a manipular.” As palavras foram cuidadosamente selecionadas para que o grau de complexidade dos fonemas fosse crescente e a dimensão das sílabas fosse aumentando, não sendo, aleatória a ordem de apresentação das imagens.

e. “A eficiência destes programas de treino aumenta quando são acompanhados de atividades que implicam a aprendizagem de correspondências grafo-fonéticas.” Efetivamente, as imagens e suporte áudio são sempre acompanhadas pelo respetivo grafema. Segundo Rigolet (2006), a utilização do registo escrito associado à imagem nesta idade é importante para que haja a noção de que existe uma representação escrita do conceito.

A partir da exploração das atividades do jogo é possível, por um lado, realizar um despiste das crianças que apresentam dificuldades ao nível da componente fonológica da linguagem, ou seja, possibilita a identificação de crianças de risco. Por outro lado, este material também serve para intervir junto de crianças com dificuldades de aprendizagem específicas na leitura e na escrita, dificuldades na linguagem, etc.

Pode ser usado pela criança sob supervisão de um adulto ou por um mediador (professores, pais, técnicos) numa grande variedade de contextos (individualmente, em casa, em pequeno grupo, no Centro de Atividades de Tempos Livres ou na sala de aula). É disponibilizado um guião de aplicação que orienta a realização das atividades.

As quatro personagens que acompanham o desenrolar do jogo têm funções distintas. A personagem que tem o papel de professor, Professor Bento, ilustrado por uma imagem de um livro verde personificado distingue-se das restantes por ter óculos, caneta, cabelo e ter uma estatura mais alta. A sua função é fornecer as instruções necessárias à realização das tarefas, sempre que solicitado, mas, no início de cada atividade, as instruções são dadas de forma automática, i.e., a voz do professor Bento é ouvida sem que haja necessidade de carregar em qualquer objeto do jogo. Consoante a criança vai avançando na aplicação, parte-se do princípio que esta terá percebido os passos da tarefa e, como tal, o professor Bento intervém apenas se a criança o desejar, carregando na imagem da personagem.

As restantes personagens são também ilustradas através de livros de várias cores, a Ana (livro amarelo), o Luís (livro laranja) e o André (livro azul). Têm como função, na primeira atividade, representar as opções de

resposta da criança e, na segunda, acompanhar o professor ao supermercado.

A primeira atividade consiste numa visita aos animais, onde é pedido à criança para manipular sílabas das palavras dos nomes dos animais. Esta atividade foi construída segundo os procedimentos de um subteste da *Bateria de Provas Fonológicas* (Silva, 2008) - *Supressão da Sílaba Inicial*. E envolve, numa primeira fase, uma análise da palavra representada através da imagem, de modo a extrair a sílaba inicial e, numa segunda fase, um trabalho de síntese para reconstituir as sílabas restantes. Esta prova é considerada a mais fiável para averiguar a competência infantil de manipulação metafonológica da unidade silábica (Gombert, 1990 cit. in Silva, 2008). A atividade está dividida em 3 graus de dificuldade crescente. Nesta tarefa, o vocabulário escolhido e respetivas imagens são de animais divididos por categorias (aquáticos, selvagens, da quinta) de acordo com o seu habitat. Os animais foram selecionados de acordo com os conhecimentos demonstrados por um grupo de dez crianças com idades compreendidas entre os 4 e os 8 anos, incluindo crianças com Necessidades Educativas Especiais, entre elas, dislexia e dificuldades intelectuais.

A segunda atividade consiste numa visita ao supermercado onde é pedido à criança para manipular as sílabas das palavras dos produtos que se pode comprar num supermercado. Esta atividade foi construída segundo os procedimentos de um subteste da *Bateria de Provas Fonológicas* (Silva, 2008) - *Classificação com base na Sílaba Inicial*. O objetivo desta prova é avaliar a capacidade infantil para detetar sílabas iniciais idênticas em diferentes palavras. Nesta tarefa, quatro palavras são apresentadas à criança de forma figurativa, ou seja, cada palavra tem um suporte gráfico que a representa. A criança deve selecionar as duas imagens que começam pela mesma sílaba e, ao escolher, os objetos são introduzidos num saco de compras.

Reflexão global

A elaboração de um instrumento lúdico com base num instrumento de avaliação demonstrou-se um trabalho muito construtivo e a sua elaboração envolveu vários focos de reflexão.

Desde o início, uma questão se mostrou constante e transversal a toda a sua estruturação e realização: como fazer um jogo apelativo e divertido, que satisfaça a exigência da curiosidade e energia infantis, mas que também possibilite a potencialização do desenvolvimento da linguagem em crianças? Quando começámos a descortinar o conjunto de informação analisada, rapidamente nos apercebemos quais eram os nossos objetivos. O desenvolvimento da consciência fonológica ao nível silábico demonstra-se como aquele que mais se destaca e onde assenta toda a realização do trabalho mas associado a este não pode deixar de vir: o desenvolvimento do vocabulário; o trabalho em idades precoces mas também adequado a alunos mais velhos; a orientação através de instruções claras, precisas e em volume adequado, ausência de estímulos distráteis sem, todavia, deixar de ser cativante. Assim, a partir da

exploração deste jogo é possível não só a identificação precoce de crianças em risco, bem como a posterior intervenção ao nível da componente fonológica da linguagem.

Todos estes momentos de reflexão e reconstrução consequentes do próprio constructo do trabalho levam-nos um pouco mais além, relacionando este conhecimento da norma com uma consequência direta numa melhor intervenção e apoio, num desenvolvimento mais adequado de estratégias de ensino, de objetivos mais específicos, coerentes e atingíveis, que permitam um desenvolvimento precoce e otimizado da linguagem.

Referências

- National Institute for Literacy (2008). *Developing early literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. Washington, DC: Autor.
- Rigolet, S. A. (2008). *Para uma aquisição precoce e otimizada da linguagem*. Porto: Porto Editora.
- Silva, A.C. (2003). *Até à descoberta do princípio alfabético*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Silva, A. C. (2008). *Bateria de provas fonológicas*. (2^a ed.) Lisboa: ISPA.