

A Cartola Mágica: Um instrumento de intervenção em perturbações da linguagem

The Magic Hat: A tool for intervention on language disorders

El sombrero de copa mágico: Una herramienta para la intervención en trastornos del lenguaje

Maria Rosário Dias*
Joana Calado Andrade**

Resumo

As perturbações da linguagem apresentam um elevado risco para dificuldades de aprendizagem e podem comprometer a inserção escolar e social das crianças afetadas. Quando a fala não se constitui como um meio de linguagem expressiva, torna-se muito importante proporcionar à criança uma intervenção terapêutica precoce. Com este propósito foi criado um instrumento lúdico-pedagógico para a terapia de fala, capaz de dar suporte conjunto aos cinco domínios linguísticos e que é facilmente apreendido pela criança, favorecendo a sua aprendizagem. O instrumento de intervenção designado por “A Cartola Mágica” é personificado num gato com uma cartola anatomicamente compartimentada em forma de gavetas, simbolizando os cinco domínios da linguagem, destinado a crianças com idades compreendidas entre os 5 e os 8 anos. O instrumento pode ser utilizado em várias vertentes linguísticas, de acordo com

**Psicóloga, Doutora em Psicologia Clínica Egas Moniz- Portugal, Professora Associada na Egas Moniz - Cooperativa de Ensino Superior; Coordenadora do Centro de Investigação Multidisciplinar em Psicologia da Saúde Egas Moniz. **Terapeuta da Fala; Investigadora no Centro de Investigação Multidisciplinar em Psicologia da Saúde Egas Moniz - Portugal.*

Conflito de interesses: Não

Contribuição dos autores: MRD - Conceituou e projetou o estudo, elaborou o manuscrito inicial, realizou revisão crítica e aprovou o manuscrito final apresentado. Supervisionou a orquestração do projeto. Coordenou as atividades de pesquisa que resultaram no trabalho publicado. JCA - Conceituou e projetou o estudo, desenvolveu e desenhou a metodologia e a criação de modelos, e construiu o instrumento de coleta de dados (incluindo o desenvolvimento de software). Preparou e criou o artigo científico, especificamente escrevendo o seu primeiro esboço, realizou revisão crítica e aprovou o manuscrito final apresentado. Coordenou as atividades de pesquisa que resultaram no trabalho publicado..

Endereço para correspondência: Maria do Rosário Dias Catarina Vilarinho da Cruz – Cooperativa Egas Moniz – Centro de Investigação Multidisciplinar em Psicologia da Saúde, Campus Universitário, Quinta da Granja, Monte de Caparica. Caparica-Portugal. 2829-511.

E-mail: mariadorosario.dias@gmail.com

Recebido: 22/07/2014; **Aprovado:** 27/11/2014

os objetivos terapêuticos pretendidos. O instrumento apresenta como limite a portabilidade do modelo criado e, como alcance empírico, o fato de incluir todos os domínios da linguagem e ser de fácil aplicação em settings terapêuticos restritos.

Palavras-chave: Fonoaudiologia/Terapia da Fala, linguagem infantil, intervenção precoce (educação), Educação em Saúde.

Abstract

Language disorders are connected with a high risk of learning difficulties and may compromise the school and social integration of the affected children. When speech is not constituted as a way of expressive language, it becomes very important to provide the child with an early therapeutic intervention. For this purpose was created a pedagogic and ludic instrument in the field of speech therapy conjointly, in the five branches of speech, easily comprehended by children, supporting their learning. The instrument of gradual intervention entitled “The Magic Hat” is personified as a cat with a hat anatomically compartmentalized in drawers, symbolizing the five branches of language, intended for children aged 5-8 years. The instrument maybe used in different ways, to archive the therapy goals that the therapist has with a particular child. The portability of the macromodel created is a limitation of this instrument and its empirical lead is the fact that it includes all language areas and it is very easy to be implemented in limited therapeutic settings.

Keywords: *Speech Language Pathology and Audiology; child language; early intervention (education); Health Education.*

Resumen

Las perturbaciones del lenguaje presentan un alto riesgo para dificultades en el aprendizaje y pueden poner en peligro la integración escolar y social de los niños afectados. Cuando el habla no se constituye como un medio de lenguaje expresivo, es muy importante proporcionar al niño una intervención terapéutica temprana. Para ello se creó una herramienta lúdica y educativa para la terapia del habla, capaz de dar soporte a las cinco ramas del lenguaje, fácil de entender por los niños, ayudando su aprendizaje. El instrumento de intervención llamado de “La Chistera Mágica” es personificado por un gato con una chistera anatómicamente compartimentada en forma de cajones, simbolizando las cinco ramas del lenguaje, destinada a niños con edades entre los 5a los 8 años. El instrumento se puede utilizar en varias vertientes lingüísticas, de acuerdo con los objetivos terapéuticos previstos. El instrumento creado presenta como limite la portabilidad del modelo creado y como alcance empírico la capacidad incluir todas las ramas del lenguaje, y ser fácil de aplicar en contextos terapéuticos limitados.

Palabras clave: *Fonoaudiología; lenguaje infantil; intervención precoz (educación); Educación en Salud.*

INTRODUÇÃO

A linguagem é um sistema convencional partilhado socialmente, que permite representar ideias através do uso de símbolos arbitrários e de regras que regulam a combinação dos mesmos, por isso podemos afirmar que o Homem também comunica e pensa através da linguagem^{1,2}.

A aquisição da linguagem oral é um processo natural que ocorre sem qualquer aprendizagem formal^{3,4}. É efetuada através de um processo de interação que contempla a manipulação, combinação e integração de formas linguísticas e de regras que lhe são intrínsecas, possibilitando o desenvolvimento de capacidades de perceção da linguagem (linguagem compreensiva) e capacidades para formular/produzir linguagem (linguagem expressiva)³. Este processo é determinado pela interação entre fatores ambientais, psicossociais, cognitivos e biológicos³.

A importância da linguagem para a vida do Ser Humano e para o estabelecimento de relações sociais e interpessoais é de tal ordem que alguns autores ressaltam que “a linguagem apresenta um carácter distinto, assumindo-se como o mais poderoso e conhecido instrumento de comunicação interpessoal”⁵.

A linguagem é uma capacidade inerente a todos os seres humanos que só pode ser exercida pelo recurso a uma língua e a um código socialmente partilhado, distinguindo-nos, assim, dos demais seres vivos^{3,6,7}.

O modelo explicativo da linguagem descreve três grandes áreas que em interação criam o fenómeno linguístico, sendo elas a forma que corresponde à fonologia, à fonética, à morfologia e à sintaxe; o conteúdo é representado pela área da semântica e o uso diz respeito à área da pragmática³.

A linguagem é um processo comunicativo que exige a participação do cérebro em qualquer atividade linguística, salientando-se, assim, a importância do desenvolvimento cerebral². A evidência científica refere que o cérebro em desenvolvimento é plástico, apresentando elevada capacidade de reorganização dos sistemas de conexões sinápticas com vista à adequação do crescimento do organismo às novas capacidades intelectuais e comportamentais da criança, permitindo assim o acesso à aprendizagem⁸. Em comparação com o cérebro adulto, estas conexões ocorrem com maior rapidez, especialmente entre o nascimento e os seis anos, sendo este período marcado por um grande

desenvolvimento e maturação cerebral^{7,9}. Nessas idades as crianças adquirem e aprendem com maior naturalidade e com menor esforço vivencial².

A criança apresenta uma predisposição genética para adquirir a linguagem, no entanto, para adquirir é essencial que sinta necessidade e queira comunicar, e, para isso, é fulcral a interação com o meio envolvente¹⁰.

Segundo alguns autores existem vários aspetos relativos ao meio que influenciam fortemente esta aquisição, nomeadamente, genéticos, fisiológicos, neurológicos, psicológicos, ambientais, sócio-culturais, escolares e familiares^{2,6}. De acordo com a totalidade do ser humano e da interconexão que se estabelece no desenvolvimento da criança, estes fatores não ocorrem de forma estanque ou segmentada, mas interagem uns com os outros⁶.

Os fatores genéticos, fisiológicos e neurológicos, envolvem todas as alterações que ocorrem no período do desenvolvimento do feto até ao momento do seu nascimento, e podemos ter como exemplo as alterações cromossómicas, a idade da mãe na gravidez, a ordem de nascimento da criança, situações de gravidez de gêmeos, malformações cerebrais ou faciais, nascimento prematuro e com baixo peso, entre outros⁶.

As problemáticas de saúde e hábitos orais dizem respeito a doenças ou acidentes que afetam as estruturas anatômicas ou o desenvolvimento neurológico e que podem ocorrer logo no momento do parto, como por exemplo as lesões no sistema sensorial, como a audição, o índice de Apgar baixo, doenças ou acidentes que afetem a componente motora e estruturas anatômicas, bem como infeções no desenvolvimento neurológico⁶.

O contexto familiar e a situação sócio-cultural têm um grande peso no desenvolvimento da criança, nomeadamente nas relações interpessoais, e têm como fatores influenciadores o estado socioeconómico, a inserção em contextos multilíngues, o contexto escolar, a interação com os pares e com os pais e o papel exercido pela família no desenvolvimento da linguagem⁶.

Se todo este sistema linguístico não funcionar de forma harmoniosa a criança experiencia uma alteração do desenvolvimento da linguagem e, conseqüentemente, uma perturbação da linguagem que pertence ao grupo dos problemas de desenvolvimento mais comuns na infância².

Segundo o Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais, a perturbação da

linguagem manifesta-se no período inicial do desenvolvimento da criança e as suas habilidades linguísticas são substancial e quantificavelmente abaixo do esperado para sua idade¹¹. Tem como principais características um vocabulário reduzido, quer a nível do conhecimento da palavra quer a nível da sua utilização; uma limitada estrutura frásica, no que diz respeito à formação de frases de acordo com as regras morfológicas e gramaticais e apresenta também um déficite no discurso, ou seja, ao existir uma lacuna no vocabulário e na gramática, o seu discurso vai ser amplamente limitado¹¹.

A perturbação da linguagem está fortemente associada a outras perturbações do desenvolvimento neurológico, como por exemplo as perturbações de aprendizagem específica, de atenção, do espectro do autismo, do desenvolvimento da coordenação e da comunicação social (onde envolve o nível da pragmática)¹¹.

As alterações no processo de desenvolvimento da comunicação, tais como perturbações da linguagem e da fala, são vistas como barreiras em diferentes fases e contextos da vida do indivíduo, isto porque o Homem pensa através da linguagem e exterioriza os seus pensamentos através da mesma². Estas perturbações podem causar graves consequências ao nível da inclusão social (escolar e educacional), no acesso ao conhecimento e na percepção que o indivíduo tem do mundo e faz com que a criança esteja sujeita a um maior risco de, futuramente, apresentar francas dificuldades de aprendizagem^{2,7}.

Assim, para promover um melhor prognóstico, reduzir ou até mesmo eliminar o impacto das perturbações da linguagem como possíveis consequências do foro psiquiátrico e psicossocial releva-se como importante todo um espectro de atuação ao nível da intervenção precoce².

A intervenção precoce em terapia da fala junto de crianças que tenham perturbações da linguagem torna-se fundamental, visto que se constitui como um recurso de eleição que pode reduzir significativamente as consequências futuras da vida do indivíduo e das suas famílias, evitando, assim, graves sequelas vivenciais a nível social, educacional e até no âmbito profissional, na vida adulta^{2,11}.

Um dos recursos da linguagem é a função lúdico-simbólica que lhe está associada, assumindo a linguagem um carácter de satisfação da necessidade do jogo simbólico intrínseco ao Homem durante toda a sua vida, evidenciando-se esta

característica nas crianças, em que a necessidade de recorrer ao lúdico e ao simbólico é permanente e frequente³.

Integrando as práticas culturais típicas, a infância é marcada pelo brincar onde a criança satisfaz os seus interesses, necessidades e desejos, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade vivente^{12,13}. Vários são os grupos sociais que defendem a brincadeira como uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados, sendo o brincar considerado um dos princípios fundamentais defendidos como um direito, uma forma particular de expressão do pensamento, da interação e da comunicação¹². Assim, entende-se a brincadeira como sendo uma atividade que promove o desenvolvimento global das crianças, incentivando a interação entre os seus pares, bem como a resolução de conflitos e ainda a formação futura de um cidadão crítico e reflexivo^{12,13,14}.

Ao brincar, a criança alcança níveis de funcionamento psíquicos cada vez mais complexos pelas possibilidades de interação numa situação imaginária e pela negociação de regras sociais de convivência e de conteúdos temáticos^{13,14}. Permite ainda à criança decidir e assumir papéis sociais simulados ao atribuir significados diferentes aos objetos relacionais do seu mundo interno e externo¹⁴.

O brincar é, ainda, uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Enquanto brinca, a criança desenvolve uma panóplia de capacidades psicológicas tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, amadurecendo, assim, também, as capacidades de socialização interpares¹⁵. Numa perspectiva sociocultural, o ato de brincar define-se como a maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o seu mundo psíquico interno e externo, os seus objetos relacionais, a cultura e as relações afetivo-emocionais vivenciadas¹⁴.

No presente instrumento elaborado foi também tido em conta a importância das cores no imaginário da criança, isto porque as cores possuem a capacidade invocativa de emancipar a criatividade imaginativa do homem, tornando-se num *transmissor ideativo* capaz de ultrapassar as fronteiras espaço-temporais do nosso imaginário¹⁶.

O recurso a instrumentos lúdicos e técnicas projetivas constitui-se como uma mais-valia em contextos de saúde¹⁷. Educação e Saúde devem

estar *intimamente ligadas*, articulando a aprendizagem, o conhecimento e as ações que promovem o desenvolvimento integral do indivíduo^{18,19}. Sendo que a Educação influencia e é influenciada pelas condições de Saúde, ambas estabelecem um *estreito contato* com todos os movimentos de inserção do sujeito em situações quotidianas e em contextos sociais, políticos, econômicos e culturais¹⁹, constituindo-se a Educação para a Saúde como uma estratégia basilar ao nível da Promoção da Saúde²⁰.

Como foi referido anteriormente, a linguagem simbólica tem uma função lúdica e é neste contexto que os pictogramas ganham uma importância acrescida, pois, para além da componente lúdica inerente, eles têm um poder pedagógico e visual que capta a atenção da criança e, por conseguinte, a mantém motivada para uma intervenção pedagógica^{3,21,22}. Os pictogramas são representações gráficas extremamente simplificadas de objetos, ações, narrativas ou mesmo conceitos abstratos. Deve, por si só e sem o auxílio de narrativas, representar um objeto ou um conceito que se pretende invocar e ser facilmente identificado e compreendido por quem o observa, ultrapassando, assim, os limites linguísticos^{22,23}.

Com base nestas premissas, o presente instrumento lúdico-pedagógico condensa psicologicamente uma elevada relevância na área das perturbações da linguagem, uma vez que se constitui simultaneamente como um instrumento de avaliação e intervenção terapêutica. O instrumento elaborado assume-se, também, como um componente inovador na atuação pedagógica, nomeadamente pelo fato de condensar num mesmo instrumento de intervenção as cinco dimensões da linguagem, tornando o instrumento “A Cartola Mágica”, aqui descrito, de elevada pertinência na área das perturbações da linguagem.

Neste sentido, pretendemos com o presente artigo equacionar novas abordagens terapêuticas que se enquadram no âmbito da construção inovadora de instrumentos lúdico-pedagógicos que visam a reconfiguração do *setting* terapêutico em Terapia da Fala. Pretendemos, também, como objetivo principal dar ênfase à importância da intervenção precoce em crianças com perturbações da linguagem.

Descrição do Instrumento

O instrumento lúdico-pedagógico de intervenção desenvolvido designa-se por “A Cartola Mágica”. Este instrumento é personificado por um gato com uma cartola anatomicamente compartimentada em forma de gavetas (figura 1), simbolizando os cinco ramos da linguagem, semântica, fonética e fonologia, pragmática, morfologia e sintaxe.



Figura 1 – Instrumento “A Cartola Mágica”

O instrumento pretende que a criança consiga desenvolver a linguagem nos seus cinco domínios e tem como objetivos específicos descrever semanticamente as imagens apresentadas; identificar a existência ou não de rimas das imagens apresentadas nos cartões; produzir verbalmente lengalengas; identificar a existência ou não do mesmo som inicial das imagens apresentadas nos cartões; identificar a palavra que resulta da desfragmentação de outra palavra; dividir silabicamente as palavras apresentadas; completar com elementos morfológicos a história “O gato e a sua cartola mágica”; criar um diálogo espontâneo a partir dos fantoches denominados por Leonor e Afonso e corrigir as frases de ações ilustradas por imagens.

Ao definir os procedimentos de aplicabilidade do instrumento, foi tido em linha de conta os *settings de consulta* onde podia ocorrer a sua aplicação e os objetivos específicos que se pretendiam alcançar. A fim de garantir a aplicação bem sucedida do instrumento, é necessário que o terapeuta da fala mantenha um diálogo relacional compatível com a idade e nível socioeconómico da criança, de modo a garantir que a criança compreenda legivelmente o que é explicado. Na verdade, este instrumento pode ser utilizado na sua totalidade ou separadamente,

consoante as dificuldades sentidas pela criança no momento.

Na elaboração do instrumento “*A Cartola Mágica*” foram definidas regras de jogo simbólicas, bem como o modo tácito de aplicação do instrumento. Há de se relevar, contudo, que se trata de um instrumento lúdico-pedagógico que não apresenta uma ordem de tarefas fixas e lineares, podendo ser utilizado de acordo com as necessidades pontuais da criança e do(a) terapeuta, bem como tendo em linha de conta a estratégia terapêutica que o terapeuta pretende relevar na consulta. A criança pode ainda trabalhar individualmente as suas lacunas pessoais, seguindo as regras do instrumento, numa sessão de grupo interpares, ou em conjunto com o(a) terapeuta na sessão.

A primeira gaveta da cartola corresponde à componente da semântica, encontrando-se cartões com pictogramas que se dividem em três categorias: animais, meios de transporte e objectos de casa (figura 2). Para a utilização destes cartões, o terapeuta da fala coloca cada cartão isoladamente na testa, de forma lúdica, com o pictograma virado para a criança, sendo que a criança, apenas com pistas semânticas, deverá fazer com que o terapeuta descubra o que está no cartão.

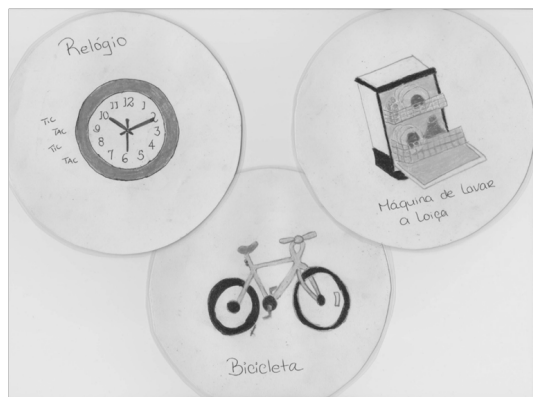


Figura 2 – Exemplos de 3 cartões alusivos à gaveta da Semântica

A segunda gaveta diz respeito à fonética e à fonologia e aborda as categorias da consciência silábica, das lengalengas (figura 3), da palavra que fica (figura 5), das rimas (figura 4) e do mesmo som (figura 6), sendo cada uma das categorias representadas por 6 cartões com pictogramas, com exceção da consciência silábica que é constituída por 12 carimbos lúdicos com diversas imagens, pretendendo-se que a criança divida silabicamente

cada imagem desenhada pelo carimbo. Para a utilização destes cartões e carimbos, está também associado um jogo de tabuleiro com casas divididas em 6 cores, o lilás, o rosa, o azul, o verde, o laranja e o amarelo, bem como um dado colorido acoplado e 4 pins.



Figura 3 – Exemplos de 3 cartões alusivos à categoria das lengalengas (Fonética e Fonologia)



Figura 4 – Exemplos de 3 cartões alusivos à categoria das rimas (Fonética e Fonologia)

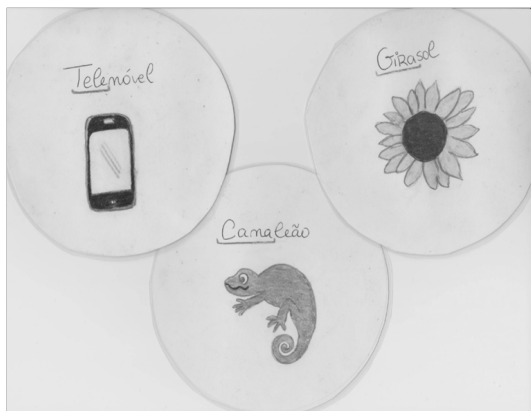


Figura 5 – Exemplos de 3 cartões alusivos à categoria da palavra que fica (Fonética e Fonologia)



Figura 6 – Exemplos de 3 cartões alusivos à categoria do mesmo som (Fonética e Fonologia)

Nas rimas, com a cor laranja, existem 6 cartões com 2 imagens que se podem ou não relacionar de acordo com a sua terminação. Ao sair esta cor ao jogar o dado, pretende-se que a criança identifique se as palavras rimam ou não. A cor azul corresponde às lengalengas, constituídas por 6 cartões, cada um com uma lengalenga e uma imagem associada. Pretende-se com este ensaio que a criança leia, ou repita a lengalenga corretamente. Para o mesmo som, está associada a cor rosa, existindo 6 cartões com 2 imagens, que podem ou não relacionar-se de acordo com o som inicial das palavras. Nesta tarefa específica, a criança deverá identificar se as duas imagens começam ou não pelo mesmo som. A cor verde encontra-se associada à palavra que fica, sendo constituída por 6 cartões com uma palavra que se transforma, subsequentemente, numa outra palavra. Neste momento espera-se que a criança consiga identificar qual a palavra que fica, ao retirarmos bocados identificadores da mesma. Por fim, a cor amarela corresponde à casa de STOP (com 2

casas), recuar (1 casa), Avançar (1 casa) e o fim (1 casa). Neste registo, para se jogar o jogo são necessárias no mínimo duas pessoas: numa primeira fase lança-se o dado, avançando com o pião o número de casas que este indicar, e consoante a cor da casa em que se para, retira-se um cartão e responde-se ao que é solicitado.

A consciência fonológica, ou seja, a capacidade de refletir sobre a estrutura sonora da fala e a manipulação das suas estruturas através de atividades como as rimas, as aliterações, as sílabas e os fonemas produzem ganhos importantes no desenvolvimento de conceitos e habilidades que se constituem como pré-requisitos no processo de alfabetização⁴.

Na gaveta da pragmática, na terceira posição encontram-se dois fantoches manuais que personificam um menino, denominado de Afonso, e uma menina, a Leonor, tendo como objetivo específico criar simbolicamente um diálogo livre e espontâneo entre a criança e o terapeuta (figura 7). Pode trabalhar-se este recurso ao imaginário infantil de várias formas, podendo o terapeuta assumir uma das personagens e a criança outra, ou a criança as duas personagens em simultâneo, dependendo do que se pretende trabalhar. Nesta linha de registo, os fantoches, Leonor e Afonso, invocam o imaginário simbólico da criança, funcionando como um *veículo psíquico condutor* do imaginário, estimulando a criança a desenvolver não só a sua imaginação, como também a criatividade e o aperfeiçoamento da percepção visuo-motora¹⁷.

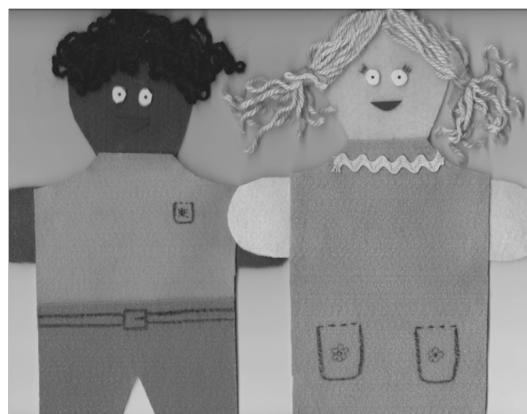


Figura 7 – Fantoches representativos da Leonor e do Afonso que trabalham a Pragmática

“O Gato e a sua Cartola Mágica” é uma história lúdica que se encontra na quarta gaveta,

correspondente à morfologia. Esta história não se encontra completa, e tem como objetivo o preenchimento, por parte da criança, dos espaços vazios, com elementos ligados à morfologia, como os nomes, os adjetivos, os determinantes, entre outros. A narrativa da história remete para as personagens de duas crianças: a Leonor que tem uma perturbação da linguagem e que recebe ajuda do seu amigo Afonso, e a aventura começa quando o gato da cartola mágica aparece no jogo simbólico e resolve ludicamente as suas dificuldades. Nesta gaveta podemos ainda encontrar como complemento um CD com o suporte áudio da história completa.

Na quinta e última gaveta relativa à sintaxe encontram-se 6 cartões ilustrados com pictogramas de ações associados a frases correspondentes, escritas de forma incorreta por baixo da imagem para que a criança consiga recolocar as frases de forma correta e com sentido lógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“A Cartola Mágica” é um instrumento de Educação para a Saúde, simbolicamente representado pela personagem de um gato com uma cartola anatomicamente compartimentada em forma de gavetas que pretendem representar os cinco domínios linguísticos. Este instrumento de Educação para a Saúde com recurso a pictogramas desenhados propositadamente para este projeto destina-se a crianças na faixa etária dos 5-8 anos (idade pré-escolar e escolar), com perturbações da linguagem no âmbito da aprendizagem da leitura e da escrita. No decurso de uma sessão de terapia da fala, os cartões de exercícios incluídos nas gavetas da cartola podem ser usados de forma independente, em diferentes contextos clínicos de avaliação ou terapêuticos.

O recurso à atividade lúdica envolve capacidades pedagógicas muito vincadas e configura-se como um recurso valioso para a prática clínica, motivando as crianças para a adesão das atividades terapêuticas pretendidas. O uso gráfico de pictogramas constitui-se como um a mais-valia para a construção de instrumentos pedagógicos a nível pré-escolar e escolar, tanto pelo seu carácter didático, como pelo fato de permitir à criança contornar as vicissitudes de uma aprendizagem da leitura e da escrita ainda falha.

O instrumento elaborado apresenta apenas como limite a portabilidade do macromodelo

criado, por ser de grandes dimensões, e, como alcance empírico, o fato de incluir todos os domínios da linguagem, de ser apelativo e de adequada aplicação em *settings* terapêuticos restritos e por permitir uma fácil renovação ao nível da adição futura de materiais.

Com base nos pressupostos da Educação para Saúde, este instrumento denuncia uma pertinência básica ao nível da intervenção terapêutica, porque para além de se constituir como um conjunto de materiais adaptados à reabilitação pedagógica de crianças com perturbações da linguagem, é também um instrumento lúdico que permite ao terapeuta interagir livre e ludicamente com a criança no âmbito da intervenção precoce.

Referências Bibliográficas

1. Sim-Sim I. Desenvolvimento da linguagem. Universidade Aberta. Lisboa: 1998.
2. Guerreiro E. A linguagem e a fala da criança em idade pré-escolar: principais características, estudo de prevalência das suas perturbações e necessidades de encaminhamento para a Terapia da Fala. [Investigação]. Barcarena: Universidade Atlântica; 2013.
3. Rodrigues R. A Perturbação Específica da Linguagem – Um estudo de caso. [Dissertação em Mestrado]. Porto: Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti; 2009.
4. Dambrowski A, Martins C, Theodoro J, Gomes E. Influência da consciência fonológica na escrita de pré-escolares. Rev CEFAC. 2008; 10(2):175-81.
5. Lima R, Bessa M. Desenvolvimento da linguagem na criança dos 0-3 anos de idade: uma revisão. Revista Sonhar. 2007.
6. Costa MF. Perturbações da linguagem na criança: caracterização e retrato-tipo. [trabalho de conclusão de curso]. Aveiro: Universidade de Aveiro. Departamento de Ciências e Educação; 2008.
7. Brandani A, Assencio-Ferreira V, Zorzi V. A incidência de trocas surdas/sonoras na escrita de crianças com e sem história de alterações de linguagem. Rev CEFAC. 2002; 4:105-10.
8. Pinheiro M. Fundamentos de neuropsicologia – o desenvolvimento cerebral da criança. Vita el Sanitas, Trindade/Go. 2007; 1(01): 34 – 48.
9. Rebelo AC, Vital AP. Desenvolvimento da linguagem e sinais de alerta: construção e validação de um folheto informativo. Re(habilitar) – Revista da ESSA. 2006; 2: 69-98.
10. Norbury C, Tomblin J, Bishop D. Understanding Developmental Language Disorders. From theory to practice. New York: Psychology Press; 2008.
11. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. London: American Psychiatric Publishing; 2013.
12. Queiroz N, Maciel D, Branco A. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivo. Paidéia, 2006; 16(34):169-79.
13. Dallabona S, Mendes S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. 2004; 1(4):107-12.



14. Wajskop G. O brincar na educação infantil. *Cad. Pesq.* 1995; 92:62-9.
15. Salomão H, Martini M. (2007). A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. *Portal da Psicologia.* 2007.
16. Freitas A. *Psicodinâmica das cores em comunicação.* São Paulo: ISCA. 2007; 12.
17. Dias MR, Soares FA, Cardoso JI, Carrão LM. O Bafo do Gigante: Um Projeto de Ludoterapia em Educação para Saúde. In Pais Ribeiro JL, Leal I, Jesus, S. *Atas do 6º Congresso Nacional de Psicologia da Saúde.* Lisboa; 2006.
18. Pinna L, Souza M. Educação para a saúde (I parte). *GERIR.* 2003; 9(31): 12-66.
19. Machado A, Wanderley L. *Educação em Saúde.* UNIFESP; 2011.
20. Dias MR, Duque AF, Silva MG, Durá E. Promoção da saúde: o renascimento de uma ideologia?. *Análise Psicológica.* 2004; 3(22): 463-73.
21. Garcia A. Poemas y cuentos con pictogramas como recurso para a lectura, escritura y otras habilidades comunicativas. *Glosas didácticas: Revista electrónica internacional de didáctica de las lenguas y sus culturas.* 2008; 17: 49-63.
22. Dias M, Cruz J, Martins N. Eu sou o Favolas: Um instrumento de educação para a Saúde em dentisteria. *Revista Brasileira do Crescimento e Desenvolvimento Humano.* Forthcoming 2014.
23. Dranka L. *Pictogramas: Teoria, Desenvolvimento e Aplicação.* Curitiba: Universidade Federal do Paraná; 2012.
24. Amorim R. Avaliação da criança com alteração da linguagem. *Nascer e Crescer.* 2011; 3(20): 174-6.