



Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti

Pós-Graduação em Educação Especial:
Inclusão, Desenvolvimento e Aprendizagens

**O IMPACTO DE UMA INTERVENÇÃO PRECOCE,
NO DESENVOLVIMENTO DA COMUNICAÇÃO E
DA LINGUAGEM EM CRIANÇAS COM
PERTURBAÇÃO DE APRENDIZAGEM
ESPECÍFICA, COM RECURSO AOS JOGOS EM
AMBIENTE DIGITAL – ESTUDO DE CASO EM
CONTEXTO DE ENSINO PRÉ-ESCOLAR**

*Projeto Final realizado no âmbito da Unidade Curricular de
Seminário de Projeto – Domínio cognitivo e motor*

De Ana Patrícia Monteiro Lourenço
Sob a Orientação de Doutora Helena Serra

Porto, setembro de 2022

“Cântico Negro”

“Vem por aqui”- dizem-me alguns com olhos doces,
Estendendo-me os braços, e seguros
De que seria bom que eu os ouvisse
Quando me dizem: “vem por aqui”!
Eu olho-os com olhos lassos,
(Há, nos meus olhos, ironias e cansaços)
E cruzo os braços,
E nunca vou por ali...
A minha glória é esta:
Criar desumanidade!
Não acompanhar ninguém.
—Que eu vivo com o mesmo sem-vontade
Com que rasguei o ventre a minha Mãe.
Não, não vou por aí! Só vou por onde
Me levam meus próprios passos...
Se ao que busco saber nenhum de vós responde,
Por que me repetis: “vem por aqui”?
Prefiro escorregar nos becos lamacentos,
Redemoinhar aos ventos,
Como farrapos, arrastar os pés sangrentos,
a ir por aí...
Se vim ao mundo, foi
Só para desflorar florestas virgens,
E desenhar meus próprios pés na areia inexplorada!
O mais que faço não vale nada.
Como, pois, sereis vós
Que me dareis impulsos, ferramentas, e coragem
Para eu derrubar os meus obstáculos?...
Corre, nas vossas veias, sangue velho dos avós,
E vós amais o que é fácil!
Eu amo o Longe e a Miragem,
Amo os abismos, as torrentes, os desertos...
Ide! tendes estradas,
Tendes jardins, tendes canteiros,
Tendes pátrias, tendes tetos,
E tendes regras, e tratados, e filósofos, e sábios.
Eu tenho a minha Loucura!
Levanto-a, como um facho, a arder na noite escura,
E sinto espuma, e sangue, e cânticos nos lábios...
Deus e o Diabo é que me guiam, mais ninguém.
Todos tiveram pai, todos tiveram mãe;
Mas eu, que nunca principio nem acabo,
Nasci do amor que há entre Deus e o Diabo.
Ah, que ninguém me dê piedosas intenções!
Ninguém me peça definições!
Ninguém me diga: “vem por aqui”!
A minha vida é um vendaval que se soltou.
É uma onda que se alevantou.
É um átomo a mais que se animou...
Não sei para onde vou,
Não sei para onde vou
—Sei que não vou por aí!

José Régio

Agradecimentos

A ti, avó, que és a estrela que me ilumina em todas as noites da minha vida e que me lembras todos os dias que o trabalho e resiliência são âncoras elementares na nossa história. A ti, avô, que me escreves os poemas mais bonitos do mundo e que me ensinaste a sorrir e nunca desperdiçar cada momento presente da vida. A ti, mãe, que és o meu girassol, que vestes um manto de força, nos dias de luz e nos dias mais sombrios, que me apoias em todos os meus sonhos e projetos, mesmo quando a distância custa, e que me amas como só uma mãe ama.

A ti, Diogo (e à tua família), que vês ao longe este barco navegar procurando superar as marés mais desafiadoras e que és cais de calma e paz em todos os finais de dia.

A vocês, amigos de uma vida, que são os abraços motivadores, os sorrisos de empatia, o apoio vigoroso e as memórias de grandes superações. Bestie, Luquinhas, Jucas, madrinha, Gui, Catarina, Helena, Teresa, Raquel e Sofia. Obrigada por acreditarem em mim e por serem amigos de todas as circunstâncias.

A todos os professores do Departamento de Ensino Especial que me acompanharam nesta formação, em especial pela participação e apoio neste projeto: Ana Gomes, Ana Pinheiro, Carlos Afonso, Paula Medeiros e Carla Ribas.

À minha orientadora, Professora Helena Serra, que escolhi pela sua humildade e jeito terno de ensinar. Li nos seus olhos o amor que sente pelo ensino. Pela partilha de experiências, documentos, sugestões, pela sua compreensão, capacidade de ouvir e motivar e, sobretudo, por ter acreditado em mim e neste projeto.

Este não foi apenas um projeto. Este foi o projeto. O meu projeto. O projeto de todos os que de forma significativa participaram e o tornaram tão especial quanto possível. Não existem escolas perfeitas, mas existem pessoas que as transformam e as tornam nas mais especiais na vida destas crianças. Cada um de vocês me abraçou a mim e a todos estes alunos e, hoje, tenho a certeza que cresci tanto quanto eles. A vida pode ser desafiadora, mas também me trouxe sempre pessoas-luz, que me dão força e nunca me deixam desistir dos meus sonhos. Sou feliz, pois o universo permite-me ser rica naquilo que nada neste mundo consegue comprar: o amor e a capacidade de ver sempre o lado positivo em tudo o que me acontece. A todos vocês... dedico este projeto!

Resumo

O presente projeto surge com o principal objetivo de refletir sobre o impacto de uma intervenção precoce em contexto de ensino pré-escolar, no desenvolvimento da comunicação e da linguagem, com recurso aos jogos em ambiente digital, em crianças com Perturbações de Aprendizagem Específicas.

Para a concretização deste estudo de caso, elegeu-se o método predominantemente qualitativo, embora com análise de dados quantitativos, apoiado na estratégia metodológica da investigação-ação. Neste sentido, recorreu-se a diferentes técnicas e instrumentos de recolha de dados, nomeadamente, a análise de documentos específicos sobre as diferentes temáticas em estudo, a realização de fichas de validação de jogos a profissionais de educação, que permitiu um conjunto de perspetivas alargadas para a criação dos jogos, assim como registos de observação da participação das crianças e dos respetivos resultados dos jogos.

Esta investigação teve como mote a criação de uma nova área de aprendizagem na sala e os resultados de toda a intervenção, em torno de jogos implementados em ambiente digital, revelaram-se significativos para a apropriação e desenvolvimento comunicativo e linguístico, nomeadamente, não só para as crianças com Perturbações de Aprendizagem Específicas, como para todas as crianças do grupo, dando respostas a diferentes níveis de aprendizagem e proporcionando assim uma intervenção pedagógica diferenciada. A problemática em estudo, o projeto desenvolvido e os seus resultados, manifestam um conjunto de possibilidades para novos planos de estudo, nomeadamente, a criação de jogos em ambiente digital nestas e outras áreas essenciais para o desenvolvimento integral das crianças, com perturbações de aprendizagem específicas, em contexto de ensino pré-escolar.

Palavras-chave: Perturbação de Aprendizagem Específica, intervenção precoce, comunicação e linguagem, jogos em ambiente digital, pedagogia diferenciada.

Abstract

This project emerges with the main objective of reflecting on the impact of early intervention in the development of communication and language, using games in a digital environment, in the context of preschool education, in children with Specific Learning Disorders.

For the making of this study, the qualitative method was elected, based on the methodological strategy of action research. For that, different techniques and tools for data collection were used, namely the analysis of specific documents on the different themes under study, the realization of game validation sheets for education professionals, which allowed a set of broad perspectives for the creation of games, as well as records of observation of the participation of children and their results in the games.

This research aimed the creation of a new area of learning in the classroom and the results of the whole intervention, around games implemented in the digital environment, proved significant for the appropriation and communicative and linguistic development, not only for children with Specific Learning Disorders, but also for all children in the group, providing responses to different levels of learning and thus providing a differentiated pedagogical intervention. The topic under study, the project developed and its results, manifest a set of possibilities for new study plans, namely the creation of games in a digital environment in these and other areas essential for the whole development of children with Specific Learning Disorders, in the context of preschool education.

Keywords: Specific Learning Disruption, Early Intervention, Communication and Language, Games in Digital Environment, Differentiated Pedagogy.

Índice geral

<i>Agradecimentos</i>	3
<i>Resumo</i>	4
<i>Abstract</i>	5
<i>Índice geral</i>	6
<i>Índice de figuras</i>	8
<i>Lista de Abreviaturas</i>	10
<i>Introdução</i>	11
PARTE 1 – Enquadramento Teórico	13
1. <i>Pequeno parecer sobre o projeto – Articulação de temas</i>	14
2. <i>O Desenvolvimento da Linguagem e a Intervenção Precoce</i>	15
3. <i>Perturbações de aprendizagem específicas</i>	21
3.1. <i>Critérios de Diagnóstico</i>	25
3.2. <i>Défices Associados</i>	26
3.3. <i>Níveis específicos de gravidade</i>	26
4. <i>O ambiente digital no ensino - Jogos como recurso educativo</i>	28
5. <i>Análise das Orientações Curriculares do EPE</i>	33
PARTE II – Componente Empírica	38
1. <i>Metodologia adotada</i>	39
1.1 <i>Pergunta-partida</i>	39
1.2 <i>A problemática – Relevância do tema</i>	40
1.3 <i>Procedimentos metodológicos</i>	41
1.4 <i>Caracterização do contexto</i>	41
2. <i>Fases do Projeto</i>	42

2.1. Criação dos jogos	42
2.2. Validação: Diagnóstico, Avaliação e Reformulação dos jogos	47
2.3. Aplicação dos jogos	54
Conclusões finais	58
Referências Bibliográficas	61

Índice de Anexos

<i>Anexo I – Jogo Lateralidade esquerda/direta</i>	64
<i>Anexo II – Jogo Memorização</i>	66
<i>Anexo III – Jogo Consciência Fonológica (rimas)</i>	67
<i>Anexo IV – Jogo Consciência Fonológica (Percepção Visual e Auditiva)</i>	69
<i>Anexo V – Jogo Consciência Fonológica (Vogais – Alfabetização)</i>	71
<i>Anexo VI – Jogo Lateralidade (Opostos)</i>	72
<i>Anexo VII – Jogo Percepção Visual (Sombras)</i>	73
<i>Anexo VIII – Jogo Produções Verbais</i>	76
<i>Anexo IX – Jogo Percepção Visual (Descobre a imagem escondida)</i>	79
<i>Anexo X – Noção Temporal (Ordenar 3 ou 4 imagens)</i>	80
<i>Anexo XI - Ficha de validação dos jogos</i>	83
<i>Anexo XII - Ficha de validação dos jogos – Docente A</i>	94
<i>Anexo XIII - Ficha de validação dos jogos – Docente B</i>	104

Índice de figuras

Figura 1 - Modelos do processo de ensino-aprendizagem por Fonseca (2016:138).....	27
Figura 2 - Funcionalidades disponíveis nos jogos	44
Figura 4 - Cantinho da Linguagem	54
Figura 3-Cantinho da Linguagem	54
Figura 5- Exploração dos jogos com as crianças do grupo	55
Figura 6 - Exploração dos jogos com as crianças do grupo	56
<i>Figura 7 - Dinâmicas e jogos em sala, relacionados com as áreas dos jogos.....</i>	<i>57</i>

Índice de tabelas

Tabela 1- Diferentes níveis de linguagem segundo Rigolet (2006, p.21)	18
.....	18
Tabela 2 - Diferentes níveis de linguagem segundo Sim-Sim (1998) ..	20
Tabela 3 - Critérios de Diagnóstico de PAE.....	25
Tabela 4 - Défices associados às PAE	26
Tabela 5 - Níveis Específicos de gravidade das PAE	26
Tabela 6 - Áreas e domínios a desenvolver na comunicação e linguagem	36
.....	36
Tabela 7 - Escala de avaliação dos jogos.....	48
<i>Tabela 8 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 1</i>	<i>48</i>
Tabela 9 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 2	49
Tabela 10 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 3	49
Tabela 11 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 4	50
Tabela 12 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 5	50
Tabela 13 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 6	51
Tabela 14 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 8	51
Tabela 15 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 9	52
Tabela 16 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 9	52
Tabela 17 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 10	53

Lista de Abreviaturas

EPE – Ensino Pré-Escolar

1.º CEB – 1.º Ciclo do Ensino Básico

OCEPE – Orientações Curriculares do Ensino Pré-Escolar

PAE – Perturbação de Aprendizagem Específica

Introdução

O tema que se pretende desenvolver enquanto Projeto Final de Pós-Graduação é “o impacto de uma intervenção precoce em contexto de ensino pré-escolar, no desenvolvimento da comunicação e da linguagem, com recurso aos jogos em ambiente digital, em crianças com Perturbações de Aprendizagem Específica”.

Muitos chamam a este projeto de Projeto de “Defesa” da Pós-Graduação, pois bem, se é um projeto de defesa, só posso aqui defender algo em que acredito ser possível - a construção e partilha de materiais e ferramentas pedagógicas, de forma gratuita e acessível a todos os profissionais de educação que todos os dias escolhem ser... especiais! Assim como uma intervenção pedagógica diferenciada, onde diariamente ambicionamos chegar a cada aluno e corresponder às suas necessidades particulares no processo de ensino-aprendizagem. Através do seu “Cântico Negro”, José Régio fala de todos nós, aqueles que não escolhem ceder aos pedidos dos comuns mortais “vem por aqui” e que procuram novos caminhos, novas possibilidades, novas respostas e um mundo melhor, com um lugar para todos, mesmo que sejam os únicos a acreditar que ele possa existir, mesmo que isso signifique que três pessoas se apertam um pouquinho mais num banco pequenino, para que uma quarta pessoa também lá tenha lugar. É assim que vejo o Ensino Especial (e perdoem-me por fugir só em mais um parágrafo daquilo que deveria ser a introdução expectável para este projeto) – um conjunto de pessoas que acredita na mudança, no meio de um conjunto de pessoas ainda maior que só deseja a igualdade para facilitar processos. Se é a igualdade que desejamos, então que seja a da inclusão, a das oportunidades e da diferenciação pedagógica a que todas as crianças têm direito! Apaixonada pelo Ensino Especial, claramente que me invadiram diferentes e pertinentes temas, mas de todos, este foi uma das primeiras motivações que me levaram a esta formação e, por isso mesmo, achei justo fazer jus à sua força.

Através deste tema, desejo investigar se as ferramentas digitais podem apoiar os profissionais de educação em Contexto de EPE, no diagnóstico e intervenção de Perturbações de Aprendizagem Específicas, que naturalmente se começam a evidenciar nestas idades e que sendo aqui já diagnosticados, encaminham-se para uma intervenção, junto dos devidos profissionais, que, acontecendo de forma precoce, poderá trazer mudanças significativas na vida destas crianças.

É importante referir que esta investigação, apresenta diferentes objetivos específicos, nomeadamente:

- Realizar um estudo sobre o desenvolvimento da comunicação e da linguagem, assim como das Orientações Curriculares, tendo como foco a listagem de objetivos e aprendizagens esperadas em idade precoce, no domínio da comunicação e linguagem;
- Aprofundar a realidade de uma intervenção através das ferramentas digitais, com crianças com PAE e o impacto de uma intervenção precoce;
- Criar, validar e aplicar jogos debruçados sobre documentos já existentes que apoiam no despiste e intervenção em casos de dificuldades de aprendizagem;
- Analisar os resultados e perceber as evidências significativas nas crianças que aparentam dificuldades de aprendizagem;

Esta investigação encontra-se organizada em diferentes partes, que atuam em forma de triangulação de dados, no intuito de enriquecer os resultados da mesma. Primeiramente, o Enquadramento Teórico (que aborda e contextualiza teoricamente as diferentes temáticas), de seguida os Procedimentos Científicos e Metodológicos, dando também a conhecer as diferentes fases do projeto e culminando nas Considerações Finais, Referências Bibliográficas e Anexos que complementam esta investigação.

“Se uma criança não pode aprender da maneira que a ensinamos, talvez devemos ensinar-lhe da maneira que ela aprende.” (Marion Welchmann).

PARTE 1 – Enquadramento Teórico

1. Pequeno parecer sobre o projeto – Articulação de temas

Através deste projeto ambiciona-se iniciar a construção de jogos digitais, de acesso facilitado a educadores de infância, dirigidos a áreas que promovam a apropriação linguística das crianças, proporcionando a todos os alunos da turma uma intervenção pedagógica diferenciada e que permitirá ao educador compreender se os seus alunos se encontram num nível de aprendizagem e desenvolvimento esperado, analisar e avaliar resultados, planificando de forma diferenciada tendo em conta as necessidades, dificuldades e até aptidões do seu grupo de alunos. Descobrir e apoiando alunos com possíveis PAE, mas também outros que, apesar de não apresentarem qualquer perturbação de aprendizagem específica, se encontram numa fase de desenvolvimento muito importante, nomeadamente a entrada, num futuro próximo, no contexto de 1.º ciclo de ensino básico, no qual, a área da linguagem assume elevada importância no desenvolvimento integral do aluno.

Para a construção destes recursos pedagógicos, foi importante a investigação concetual sobre diferentes áreas, nomeadamente: o desenvolvimento da linguagem, a intervenção precoce, as PAE, o ambiente digital na criação de jogos educativos e as OCEPE. Todas elas se cruzam aqui, fundamentando cientificamente o que é nosso intuito construir neste Projeto, em prol de uma intervenção pedagógica diferenciada e ajustada às necessidades das crianças.

Acreditando-se em todas estas experiências na criação de recursos educativos, como oportunidades, que fomentem o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, onde se procurem respostas para todos sem exceção, confiantes de que “se terá conseguido a inclusão quando as necessidades educativas tiverem implicado todo o pessoal educativo, quando as estruturas de educação especial das escolas especiais se converterem em centro de recursos para um grupo de escolas (...)” (Serra, 2002, p. 48).

Enquanto nativa digital, que nasceu e foi crescendo tendo as tecnologias bem presentes na sua vida, tanto nas brincadeiras, como nas aprendizagens como no trabalho, deparo-me diariamente com dificuldades perante a evolução das tecnologias e ferramentas novas educativas que vão surgindo, sobre as quais ainda não tenho conhecimento. Mas enquanto educadora, escolho diariamente ver cada uma delas como um desafio e uma oportunidade. Ao desafio decido responder com formação. A oportunidade escolho-a como ingrediente principal para as planificações semanais que traço para cada um e para todos os alunos que tenho na minha sala. Sei que independentemente de qualquer formação e experiência vão sempre existir dias difíceis, mas nunca deixarei de procurar respostas e, por isso, escolho acreditar que estas pequenas conquistas são pequenas pedras num caminho de construção de uma “escola integral para todos os alunos” (Serra, 2002, p. 48).

2. O Desenvolvimento da Linguagem e a Intervenção Precoce

“A linguagem e a comunicação são elementos essenciais do nosso desenvolvimento enquanto seres humanos e representam os fundamentos para um processo de aprendizagem que dura toda uma vida” (Pieterse, 2008, p. 10).

Sendo o principal desejo deste projeto a criação de recursos tecnológicos que, aplicados em contexto de educação pré-escolar, em crianças com 5 anos, se transformem numa intervenção precoce a favor do desenvolvimento da linguagem, sentiu-se pertinente começar por abordar este tema. É importante referir que este estudo, apesar de apelar ao olhar atento e à intervenção precoce, por parte do educador, no desenvolvimento da linguagem, não desvaloriza de forma alguma, a importância da avaliação por um especialista da linguagem (como um terapeuta da fala) e inclusive o acompanhamento médico. Consideramos que o educador constitui um meio de ligação significativo entre os profissionais que acompanham a criança e a sua família. “O ser humano é, por natureza, um comunicador, pelo que comunicar constitui uma experiência central no desenvolvimento da criança.” (Sim-Sim *et al.*, 2008, p.29)

O processo de desenvolvimento da linguagem é naturalmente considerado como importante para todos nós, mas será verdadeiramente reconhecido e implicado na prática como tal? Cada vez mais estudos se debruçam sobre a pertinência de uma intervenção pedagógica precoce na área linguística e, de um modo geral, apesar dos profissionais de educação assumirem a sua importância, transmitem que ainda existe um longo caminho a percorrer, pois apesar de ser uma área abordada, muitas vezes é abordada de forma simplista, com pouca concetualização, formação e consistência. Tal como transmitido pela docente Cristina Vieira, numa análise realizada às atividades de consciência linguística no jardim de infância:

Ainda que seja hoje em dia reconhecido o impacto positivo que estas têm em termos do desenvolvimento da linguagem oral e da apropriação da linguagem escrita, a concepção e aplicação das actividades de consciência fonológica peca, por vezes, por alguma superficialidade, ficando aquém da exploração, de forma devida, de todas as suas potencialidades e assumindo frequentemente um carácter ocasional ou extemporâneo (2007, p.51).

No dia a dia comum de um jardim de infância, quantos de nós observamos que existe cada vez mais uma preocupação extrema com a aquisição da escrita, ao invés de domínios como o desenvolvimento da motricidade fina, da noção temporal, espacial, percetiva e auditiva, da memória e da consciência fonológica? Se pensarmos neste processo como um caminho de muitas portas, certamente compreendemos que se saltarmos todas elas, alcançaremos mais rapidamente a última, mas que lá chegando, podemos não estar à altura desse desafio, muito por termos deixado tantos outros desafios por superar pelo caminho. O que se compara ao desenvolvimento da criança quando não são respeitadas as suas diferentes fases de desenvolvimento, assim como ajustados os desafios que lhes colocamos. E bem sabemos da importância que é para a criança aprender através de boas experiências.

Segundo Inês Sim Sim (1998, p. 9) “Todos fomos crianças, todos conhecemos crianças e todos nos deslumbramos com as primeiras realizações linguísticas das crianças que nos são tão próximas. Para além do deslumbramento que o crescimento linguístico nos provoca, é importante que professores e educadores conheçam a função que a linguagem tem como motor e produto de desenvolvimento e como instrumento de outras aprendizagens (incluídas as escolares). Só tal conhecimento pode ajudar a esbater assimetrias, a estimular o crescimento e a melhorar desempenhos”.

Refletindo sobre o que nos transmite a autora, se pensarmos que este processo fará parte da vida de todas as crianças que acompanhamos diariamente, só podemos concluir da importância da formação docente para intervir neste processo, adequando práticas à idade da criança e ao que é esperado, planificando de forma significativa e interdisciplinar, integrando e privilegiando a linguagem nas atividades e, sobretudo, tendo um olhar atento e preocupado perante as crianças que precocemente podem revelar possíveis PAE, nomeadamente na área da linguagem. Certo que sabemos que “o desenvolvimento linguístico, tal como o desenvolvimento cognitivo, resultam da interação de capacidades inatas e condicionantes ambientais” (Sim-Sim, 1998, p. 9), mas a intervenção, por outro lado, não depende de tantas outras coisas. Depende sobretudo de nós, profissionais de educação, efetivamente comprometidos com o desejo de orientar e apoiar os nossos alunos, que vivemos a maior parte do dia com eles, nomeadamente em diferentes contextos, que decidimos não fechar os olhos ao que observamos e entender sim que quanto mais cedo intervirmos, mais rápido podemos fazer a diferença na vida dessa criança e particularmente no seu processo de desenvolvimento da linguagem. Esta forma de pensar vai ao encontro do que nos transmite Rigolet (2006) “De facto, é fundamental intervir, em Educação, de forma consistente e eficaz, para servirmos de verdadeiros agentes de desenvolvimento, favorecedores de processos harmoniosos e individualizados de uma aquisição plena. Cada indivíduo tem, efetivamente, o direito de desenvolver ao máximo as suas potencialidades”.

“O facto mais importante revelado pelo estudo genético do pensamento e da fala é que a relação entre ambos passa por várias mudanças. O progresso da fala não é paralelo ao progresso do pensamento. As curvas de crescimento de ambos se cruzam muitas vezes; podendo atingir o mesmo ponto e correr lado a lado, e até mesmo fundir-se por algum tempo, mas acabam-se separando novamente.” (Vigotski, 1998, p.41)

A linguagem poderá assim assumir múltiplas particularidades e, naturalmente, o processo de desenvolvimento da linguagem numa criança pode ser mais complexo, considerando diversos aspetos que a influenciam, nem sempre se encontrando no mesmo período de desenvolvimento do pensamento. Mais ainda, reforçamos mais uma vez, a emergência em compreender o EPE, não como fase de escolarização, mas sim tendo como foco do seu desenvolvimento global. Na mesma margem de pensamento, Rigolet (2006, p. 17) defende que “O currículo pré-escolar deverá proporcionar à criança um desenvolvimento maximizado das suas potencialidades e obedecer às características cognitivas, afetivas, psicomotoras, sociais, emocionais e linguísticas de cada faixa etária aí incluída”. A mesma autora dá a conhecer um quadro que revela diferentes níveis da linguagem, no campo oral e da escrita – embora o último não tenha sido transcrito não se considerando relevante para este estudo em particular - relacionados com a compreensão/receção e a produção/emissão, de seguida apresentado (2006, p. 21):

Linguagem	
Compreensão/Receção	Produção/Emissão
Audição	Articulação (Fonética/Fonologia)
Transmissão	Semântica (Vocabulário/Qualidade/Quantidade)
Descodificação hemisférica	Morfologia (Palavras funcionais/Acordos/Concordâncias Verbais) Sintaxe (Parataxe/Hipotaxe)

Tabela 1- Diferentes níveis de linguagem segundo Rigolet (2006, p.21)

Considerou-se pertinente analisar, embora de forma sucinta, cada um destes níveis, tendo em conta o papel do educador e a idade das crianças deste projeto (5 anos). O educador deve assim ter em conta estes diferentes níveis e as suas características nas suas práticas pedagógicas no EPE. Primeiramente, e no que diz respeito à compreensão oral, a audição, compreender a complexidade do sistema auditivo (externo, médio e interno), estando a audição associada a muitas das dificuldades de linguagem. Em segundo lugar, a transmissão, ou seja, a ligação nervosa entre o ouvido interno e o cérebro. E, por fim, a descodificação, que remete para a descodificação de mensagens e análise de conteúdo linguístico no cérebro. Por outro lado, no que diz respeito à produção oral, começamos pela articulação, as consequências, tanto ao nível da oralidade quanto da cognição de um atraso da linguagem, podem ser negativas e importantes e, quando não tratadas, acarretar problemas sérios na aquisição da linguagem escrita. Aqui encontramos dois níveis, o fonético (fonemas, sons da língua isolados em função dos seus pontos de articulação e dos movimentos articulatórios necessários para a sua produção) e fonológico. De salientar que as crianças simplificam as suas produções, utilizando frequentemente processos como a supressão, inversão, substituição e assimilação.

Não obstante, este estudo pretende ainda fazer sobressair a importância de outros domínios para além do auditivo/percetivo e da consciência fonológica, nomeadamente a noção espacial/temporal, a memória e o vocabulário, sobre os quais irão incidir particularmente os jogos propostos na parte prática. Neste sentido, e ainda na margem de pensamento de Sylvianne A. Rigolet, analisemos a forma como o aprofundamento destas áreas é fundamental nesta fase de desenvolvimento da linguagem da criança.

Noção espacial e temporal - "...nos exemplos de concordâncias verbais existe um jogo complexo ao nível da capacidade espaço-temporal manifestada pelo uso de advérbios. Só o contexto funcional de utilização dos advérbios poderia esclarecer a causa de tais erros: a criança engana-se na sequência temporal". (Rigolet, 2006, p. 123)

Vocabulário e memória – “... o seu vocabulário tornou-se muito mais rico e a utilização de certos vocábulos adultos é mais correta...a) o vocabulário usado serve para classificar melhor (ex: este é maior, aquele é mais comprido); b) o vocabulário adjectiva melhor a linguagem (ex: opostos)”. (Rigolet, 2006, p. 124)

Corroborando nesta margem de pensamento, também Sim-Sim (1998), aborda os diferentes níveis anteriormente apresentados, referenciando ainda a importância da atenção, memória a curto e longo prazo e memória sensorial.

Desenvolvimento da Linguagem	
Áreas de destaque, a desenvolver pelo educador em crianças com 5 anos	Consciência Fonológica (rimas e produções verbais); <ul style="list-style-type: none"> • Memória; • Vocabulário; • Noção • Espacial/Temporal; • Percetiva/Auditiva.

Tabela 2 - Diferentes níveis de linguagem segundo Sim-Sim (1998)

Surge, naturalmente, um segundo tema que, não substituindo a importância do conhecimento do processo de desenvolvimento da linguagem, pode mudar por completo os resultados deste mesmo processo, a intervenção precoce.

Refletindo que muitas das crianças, quando não acompanhadas sobre um olhar atento e intervenção ativa, não têm a oportunidade de vivenciar as vantagens que a intervenção precoce, deparamo-nos com uma problemática educacional, pelo facto de nem todas as crianças terem acesso a um plano que aplicado de forma precoce poderia trazer inúmeras vantagens para o seu desenvolvimento e para a superação das suas dificuldades. Também Shaywitz (2008) aborda esta problemática, reforçando que a ausência deste reconhecimento precoce de crianças com dificuldades de aprendizagem na leitura constitui uma preocupação, sendo que este reconhecimento continua a ser feito de forma tardia nas escolas, depois de uma idade que seria favorável para o processo de reeducação. Também Lyon e Chhabra (2004) defendem que

na falta de uma intervenção precoce sistemática e de carácter intensiva, as crianças em risco de virem a ter dificuldades na leitura involuntariamente irão dominar o processo de leitura. Mais ainda, os autores garantem ainda que grande parte destas crianças, no momento de entrada para o jardim de infância, apresentando risco de possuírem dificuldades de aprendizagem na leitura, quando reconhecidos e acompanhados de forma precoce, sistémica e intensiva, podem inclusive melhorar significativamente e atingir um nível médio, ou próximo deste.

Assim, o impacto da intervenção precoce constitui um tema de extrema importância, nem sempre valorizado, no ambiente educativo, apesar dos inúmeros estudos que defendem e comprovam que a intervenção precoce poderá proporcionar à criança oportunidade de superação de dificuldades muito positivas, principalmente nos casos de PAE no domínio linguístico.

3. Perturbações de aprendizagem específicas

“Desde a década de setenta, passou a utilizar-se o conceito necessidades educativas especiais (n.e.e.) que, de uma forma globalizante, se refere a todas as situações em que, devido a peculiaridades individuais, relacionadas com problemas de natureza física, intelectual ou emocional ou dificuldades de aprendizagem, o processo ensino-aprendizagem se encontra de tal forma alterado que exige adaptação das condições comumente oferecidas pelos sistemas educativos.” (Serra, 2002, p. 29)

As necessidades educativas “especiais”, são também reflexo de mudanças constantes sobre como o ambiente escolar é entendido, organizado e avaliado, na medida em que o próprio conceito tem sido alvo de diferentes abordagens concetuais e que se foi ajustando ao longo do tempo tendo em conta diferentes comorbidades que vão surgindo, assim como a forma como a escola (re)constrói de acordo com respostas educativas elementares que precisa de dar essas mudanças. Se refletirmos sobre este conceito, não de uma forma globalizante, mas particular, entendemos que ele começa com uma criança que

em determinada fase de desenvolvimento apresenta necessidades especiais e que, por si só, esta problemática, que no fundo não deveria ser vista como um problema, exige que a escola, antes de tudo o que possa ser, se represente como um espaço de oportunidades para todos. Mais ainda, as necessidades educativas constituem um conceito vasto e complexo, na medida em que estão diretamente relacionadas não só com a condição biológica do sujeito, como com todo o contexto cultural onde cresceu.

No que concerne especificamente às PAE, segundo o DSM-V (APA, 2014), manual de diagnóstico e estatístico de transtornos mentais, caracterizam-se por dificuldades de aprendizagem significativamente superiores ao esperado para o nível de desenvolvimento, escolaridade e capacidade intelectual, nomeadamente no que concerne ao processamento de informação.

Num artigo especial sobre as dificuldades de aprendizagem, Fonseca (2004, p. 135) transmite-nos que:

Apesar das grandes e rápidas mudanças operadas na fundamentação teórica; da explosão incomensurável da investigação produzida nas últimas décadas; das medidas políticas e educacionais avançadas para responder ao crescimento preocupante do insucesso e do abandono escolar; das fracas performances dos estudantes em exames nacionais e internacionais; das várias tentativas para aumentar a qualidade de formação dos professores; das pressões exercidas pelos pais; etc., as DA continuam a gerar inúmeras controvérsias.

Demonstrando assim que hoje em dia, este é ainda um tema em constante transformação, envolvido em controvérsias e para as quais ainda se procuram muitas respostas.

Na mesma margem de pensamento, Fonseca (2016, p. 135) explica que:

Os indivíduos com DA, portadores de um potencial intelectual dito médio, sem perturbações visuais ou auditivas, motivados em aprender e inseridos num processo de ensino eficaz para a maioria, revelam dificuldades inesperadas em

vários tipos de aprendizagem, sejam: de índole escolar e/ou acadêmica, isto é, simbólica ou verbal, como aprender a ler, a escrever e a contar; de índole psicossocial e/ou psicomotora, isto é, não simbólico ou não verbal, como aprender a orientar-se no espaço, a andar de bicicleta, a desenhar, a pintar, a interagir socialmente com os seus pares, etc. As DA podem criar obstáculos e impedimentos inexplicáveis para aprender a falar, a ouvir, a ler, a escrever, a raciocinar, a resolver problemas matemáticos, etc., e podem prolongar-se ao longo da vida.

Refletindo sobre as palavras do autor, compreendemos particularidades das dificuldades de aprendizagem, assim como características que podem passar ao lado numa idade precoce, se os adultos que contactam com estas crianças não tiverem um olhar atento sobre o seu desenvolvimento e dificuldades singulares e específicas. Representando-se estas dificuldades, por um grupo de comorbidades especialmente diferentes de outras patologias e que envolvem *“os dois hemisférios: o esquerdo - mais centrado nos subtipos verbais, fonológicos ou psicolinguísticos (dificuldades de leitura e de escrita); o direito - mais centrado nos subtipos não verbais ou psicossociais”* (Fonseca, 2016, p. 136).

É importante refletirmos que, o pensamento de que muito poucas crianças possuem PAE e que, na maior parte dos casos, essas perturbações estão apenas associadas a fracas capacidades cognitivas é desacertado. O autor anteriormente citado, refere ainda que *“as DA podem ocorrer mesmo em criança ou jovens e jovens superdotados, pois há muitos exemplos de figuras eminentes da cultura, da economia, da arte e da ciência que foram identificados com DA na sua infância e na adolescência”* (2016, p. 139).

Esta forma de pensar leva muitos profissionais, não só a desvalorizar a intervenção precoce, como também a se focarem apenas em determinados casos de crianças, não tendo um olhar atento sobre todas elas. Tal como nos transmitem as autoras, relativamente ao estudo sobre a prevalência da dislexia entre as crianças portuguesas do 1º Ciclo do Ensino Básico, *“De facto, a maioria das crianças aprende a ler sem dificuldade, no entanto, e de acordo com o primeiro estudo sobre a prevalência da dislexia em Portugal, uma em cada vinte*

crianças (5,44%) apresenta dificuldades específicas de leitura (dislexia), apesar da sua capacidade cognitiva ser média” (Vale et al., 2011, p. 45). Embora se estime que estas perturbações têm já uma incidência de pelo menos 5% na população escolar, podemos observar que provavelmente este valor percentual já será na realidade muito superior e que, infelizmente, muitas destas crianças não estão ainda diagnosticadas ou a serem acompanhadas de forma precoce, como mereciam.

Através de uma análise às inúmeras e indispensáveis informações que o portal da Dislexia (2015) nos transmite, compreendemos que:

- *Estas perturbações têm origem neurobiológica, multifatorial, assim como são influenciadas também por fatores genéticos e ambientes. Podem manifestar-se de diversas formas e em diferentes fases da vida da criança, o que fundamenta ainda mais a necessidade de uma intervenção e acompanhamento precoce. Estas perturbações podem se revelar nas áreas da fala, leitura, matemática e/ou resolução de problemas (de forma individual ou conjugando mais do que uma área) e envolvem défices ao nível da capacidade de memória (nomeadamente a aprendizagem a longo prazo), de perceção, motoras, de linguagem, do pensamento e ainda meta cognitivas.*
- *O diagnóstico clínico adequado deve ser realizado por profissionais das diferentes áreas que envolvem as perturbações específicas, nomeadamente, quando é possível comprovar que existe uma discrepância entre as competências cognitivas do sujeito e o modo como aprende, ou seja, as suas capacidades de aprendizagem. Para o diagnóstico é fundamental observar e integrar o contexto familiar e escolar da criança.*
- *É importante consciencializar que, apesar de este ser um termo generalizado, cada criança é uma criança e, por isso, cada diagnóstico é especial, devendo depois ser realizada uma planificação individual de trabalho e um programa de apoio pedagógico específico. Este programa pode vir a ser ajustado, dado*

que as perturbações também de podem evidenciar de diferentes formas ao longo da vida do paciente.

- *A perturbação de aprendizagem específica coocorre comumente com perturbações do Neurodesenvolvimento ou outras perturbações mentais, o que não exclui necessariamente o diagnóstico de perturbação de aprendizagem específica, mas dificulta os testes e diagnóstico diferencial.*

As perturbações de aprendizagem específica, constituem assim possíveis desordens, défices associados e respetivas manifestações, com particularidades específicas a cada caso clínico, também eles elencados pelo Portal da Dislexia (2015), de seguida elencados.

3.1. Critérios de Diagnóstico

A	<i>Dificuldades em aprender e usar as capacidades académicas, indicando pelo menos 1 dos sintomas seguintes, que persistem pelo menos 6 meses, apesar das intervenções direcionadas para essas dificuldades: Leitura de palavras imprecisa ou lenta e esforçada, dificuldade em compreender o significado do que lê, dificuldades em soletrar, dificuldades com a expressão escrita, dificuldades em dominar o sentido dos números e/ou dificuldades com o raciocínio matemático.</i>
B	<i>As capacidades académicas afetadas são substancialmente e quantificavelmente abaixo das esperadas para a idade cronológica do indivíduo e causam interferência significativa no desempenho académico, ocupacional ou com atividades da vida diária, como confirmado pela aplicação individual de escalas standardizadas de realizações e avaliação clínica completa. Para indivíduos de 17 anos ou mais velhos, uma história documentada de dificuldades de aprendizagem incapacitantes pode ser substituída pela avaliação standardizada.</i>
C	<i>As dificuldades de aprendizagem começam durante os anos escolares, mas podem não se manifestar completamente até às exigências para essas capacidades académicas excedem as capacidades limitadas do indivíduo.</i>
D	<i>As dificuldades de aprendizagem não são mais bem explicadas por incapacidade intelectual, acuidade visual ou auditiva não corrigida, outras perturbações mentais ou neurológicas, adversidade psicossocial, falta de proficiência na língua da instrução académica ou instrução educacional inadequada.</i>

Tabela 3 - Critérios de Diagnóstico de PAE

3.2. Défices Associados

<i>Défice na leitura (dislexia)</i>	<i>Precisão da leitura de palavras; Ritmo ou fluência de leitura; Compreensão da leitura.</i>
<i>Défice na expressão escrita</i>	<i>Precisão ortográfica; Precisão gramatical e de pontuação; Clareza ou organização da expressão escrita.</i>
<i>Défice na matemática (discalculia)</i>	<i>Sentido numérico; Memorização de factos aritméticos; Raciocínio matemático preciso.</i>

Tabela 4 - Défices associados às PAE

3.3. Níveis específicos de gravidade

Ligeira	<i>Algumas dificuldades na aprendizagem de capacidades em um ou dois domínios académicos, mas de gravidade suficientemente ligeira, para que o indivíduo possa ser capaz de compensar ou funcionar bem, quando são fornecidas adaptações ou serviços de suporte apropriados, especialmente durante os anos escolares.</i>
Moderada	<i>Dificuldades marcadas na aprendizagem de capacidades em um ou mais domínios académicos, de tal forma que é pouco provável que o indivíduo se torne competente sem alguns períodos de ensino intensivo ou especializado durante os anos escolares. Algumas adaptações ou serviços de suporte podem ser necessários, pelo menos em parte do dia, na escola, no local de trabalho ou em casa, para completar, as atividades com precisão e eficácia.</i>
Grave	<i>Graves dificuldades na aprendizagem de capacidades afetando vários domínios académicos, de tal forma que é pouco provável que o indivíduo aprenda essas capacidades sem um ensino intensivo e especializado contínuo.</i>

Tabela 5 - Níveis Específicos de gravidade das PAE

No que diz respeito às dificuldades de aprendizagem, Fonseca (2016) apresenta um modelo de processo de ensino-aprendizagem que compara os modelos equilátero e isósceles, que apesar de constituírem os mesmos componentes (professor, currículo e aluno), demonstram diferenças como a proximidade entre o professor e o aluno, assim como a diversidade de tarefas em aula, ajustadas à suas necessidades.

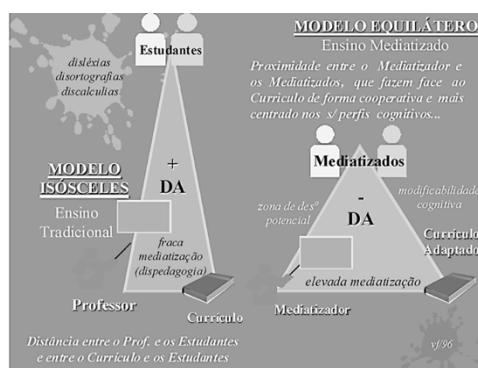


Figura 1 - Modelos do processo de ensino-aprendizagem por Fonseca (2016:138)

Desta forma, e no caso do modelo equilátero, a distância entre professor e aluno encurta-se no processo de ensino-aprendizagem, pois o professor para além de se focar no currículo vai ao encontro de vários níveis de aprendizagem, nomeadamente, lenta, normal e rápida, tendo “em consideração as características do potencial de aprendizagem, a diversidade e a heterogeneidade do perfil cognitivo (áreas fortes e fracas) dos seus alunos” (Fonseca, 2016, p. 139).

Desejando que as escolas sejam de todos e para todos, espera-se que os modelos curriculares sejam adaptados e ajustados para dar resposta, não só a crianças com dificuldades de aprendizagem, como também outras comorbidades.

4. O ambiente digital no ensino - Jogos como recurso educativo

“Nos tempos atuais, o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação possibilitam a produção e transmissão de conhecimento de forma nunca antes vivenciada pela humanidade. Juntamente com novidades tecnológicas, temos novas formas de conviver e interagir, novas formas de aprender e ensinar.” (Cruz, 2012, p.123)

Apesar de o jogo ser muitas vezes associado a um objeto e momento livre e de diversão, é iníquo desvalorizarmos a pertinência que o mesmo pode

ter nos momentos de aprendizagem, sobretudo se refletirmos que a criança estará a desenvolver competências, não pelo ato de as memorizar, mas sim de uma forma didática em que aprende pela própria experiência e tendo em conta também os seus interesses e necessidades particulares. Na mesma margem de pensamento, Neto (2003) transmite que o estudo sobre o jogo, debruçado sobre a perspetiva de desenvolvimento da criança se pode considerar inclusive, em termos de investigação, como área exclusiva de abordagem. Assegurando que o “jogo é uma das formas mais comuns de comportamento da infância e altamente atractiva e intrigante para os investigadores interessados no domínio do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social” (p. 5).

O ambiente educativo ambiciona-se cada vez mais digital, adaptando-se diariamente ao contexto, crianças e às suas necessidades, mas sobretudo criando novas oportunidades de aprendizagem e potenciando as que já existem, adaptadas ao mundo em que vivem e que é indubitavelmente cada vez mais influenciado pelas tecnologias. Para estas crianças, nativas digitais, cada vez mais se torna difícil separar o mundo físico do mundo virtual. Certo que este caminho, tal como tantos outros na educação, apresenta múltiplas implicações, tanto positivas como negativas, sendo, portanto, fundamental que os educadores e professores estejam conscientes destas mesmas implicações e planifiquem respeitando um equilíbrio entre a utilização destas ferramentas, não descorando de tantas outras que, não sendo digitais, nunca perderão, no entanto, a sua importância.

Tal como nos transmite Ribeiro (2010) as ferramentas tecnológicas devem funcionar em sintonia com as OCEPE, desejando-se aplicadas e contextualizadas na dinâmica da sala de aula enquanto ferramentas/equipamentos de compensação de disfunções. O autor acrescenta ainda que estas ferramentas funcionam como uma mais-valia de acesso à escrita, à informação, à comunicação e à interação na sala de aula.

Também Amante (2007) defende a utilização destas ferramentas digitais no contexto de ensino, realçando sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na aprendizagem das crianças pequenas, nomeadamente ao nível do desenvolvimento da linguagem (fluência e complexidade de discurso,

comunicação verbal e colaboração, linguagem escrita, vocabulário, sintaxe e reconhecimento de palavras.

As potencialidades do mundo digital implicado na educação podem e devem ser aproveitadas desde o jardim de infância, muito antes da entrada da criança no 1º ciclo de ensino básico, pois é no contexto de pré-escolar que a criança desenvolve, muitas vezes pela primeira vez, capacidades relacionadas com áreas específicas de aprendizagem que serão fundamentais para o resto da sua vida, nomeadamente, na área da expressão e comunicação oral. “A expressão e a compreensão oral são áreas particularmente sensíveis para o desenvolvimento da criança no EPE.

No que concerne especificamente às potencialidades da TIC na área da linguagem, Amante (2012), apresenta um estudo elementar para a Revista de Ciências da Educação, onde analisa os contributos das TIC para a aprendizagem na infância, em diferentes áreas, embora para este estudo em particular se especifique a do desenvolvimento da linguagem. A autora complementa a sua linha de pensamento tendo em conta autores referenciados, defendendo que o computador não inibe o desenvolvimento da linguagem, elencando factos significativos como:

- I. Os jogos de computador encorajam a produção de discurso mais complexo e fluente (Davidson & Wright, 1994);*
- II. As crianças são estimuladas a usar a linguagem, sobretudo quando utilizam programas abertos que encorajam a exploração e a fantasia, como no caso dos programas de desenho, fazendo relatos enquanto desenham, deslocam objectos, ou “escrevem” (Clements & nastasi, 2002);*
- III. As crianças contam histórias mais elaboradas acerca dos desenhos realizados em computador (Clements & nastasi, 2002);*
- IV. A interacção com os computadores estimula a comunicação verbal e a colaboração entre as crianças (Crook, 1998a, 1998b; Drogas, 2007) e proporciona situações de conflito sócio-cognitivo propiciadoras de aprendizagem (Amante, 2003, 2004a);*

- V. *A estimulação de vocalizações em crianças com perturbações na fala tem também sido demonstrada (McCormick, 1987, cit. por Van scoter et al., 2001).*

Não obstante, e ainda sobre o mesmo estudo, a autora transmite que, apesar da pertinência da utilização das tecnologias, as mesmas não devem ser aplicadas sem significado e intencionalidade, salientando a importância de alguns aspetos relevantes na intervenção educativa tendo por meios estas ferramentas, nomeadamente (2012, p.55):

- I. *A Tecnologia deve ser posta ao serviço da construção activa de conhecimentos, não dando lugar a simples acumulação de saberes mas a uma transformação constante dos esquemas de conhecimento que integram as novas experiências e continuamente os reconstroem (Coll, 1992);*
- II. *Proporcionar uma “aprendizagem significativa” (Jonassen et al., 2003) que estabeleça relação entre as novas experiências com os conhecimentos prévios e os interesses dos alunos, valorizando nomeadamente as aprendizagens funcionais;*
- III. *Considerar a importância dos contextos sociais de interacção, já que a aprendizagem não decorre de forma isolada, nem compartimentada, sendo um processo eminentemente social (Coll, 1992; Crook, 1998a, 1998b).*

O mundo digital apresenta-se cada vez mais intuitivo e acessível, tendo em conta as inúmeras plataformas e aplicações digitais criadas para o ensino. Refletindo na ampliação da sua utilização por parte de profissionais de educação, elevam-se assim cuidados que os mesmos devem ter em conta nos momentos de criação e aplicação destas ferramentas, tendo em vista uma intervenção construtiva e significativa do conhecimento e desenvolvimento da criança. Neste sentido, é importante que o profissional de educação, no momento de utilização e sobretudo criação destas ferramentas digitais, tenha

conhecimento de diferentes recomendações e que a sua intervenção respeite a necessidade de potenciar e ampliar as capacidades funcionais apoiando-os no contacto com o meio físico e social eventualmente adverso, dissolvendo ou tentando diminuir as suas capacidades ou incapacidades” (Peixoto, 2008).

Desta forma, e sendo este um projeto onde se deseja criar ferramentas de intervenção adaptadas a um grupo de 5 anos, tornou-se elementar a análise de recomendações para a criação de jogos em ambiente pedagógico. Nesta margem de pensamento, Oliveira (2001, p. 49) apresenta dos aspetos e características a ter em conta na criação de jogos para crianças com dislexia, que se aplicam inclusive a outro tipo de dificuldade de aprendizagem, nomeadamente:

- I. Ter conhecimentos sobre a área em específico, aprendendo sobre os sinais e os pontos fracos e fortes da mesma;
- II. Jogos com letras em vários formatos e texturas e deverá brincar-se com a construção de palavras;
- III. Os jogos existentes deverão ser alterados e modificados para irem ao encontro das necessidades da criança;
- IV. Partir de um tipo de jogo que a criança goste e aprecie;
- V. Partilhar ideias com outros pais, professores e técnicos, para que os jogos possam sempre ser melhorados e aperfeiçoados.

Sobre este tema, Amante (2007, p. 55), elenca algumas características que os jogos digitais, para intervenção pedagógica com grupos de crianças em idades precoces de desenvolvimento, devem constituir, nomeadamente:

- I. Apresentem características abertas (open-ended) que encorajem a exploração e a imaginação, por oposição aos programas muito estruturados do tipo exercício e prática (drill and practice);*
- II. Sejam amigáveis e intuitivas, ou seja, fáceis de usar, apresentando menus e ícones figurativos facilmente associáveis à sua função;*

- III. *Sejam flexíveis, permitindo responder a diversas necessidades e objectivos educacionais, orientadas para o sucesso, fornecendo feedbacks positivos e pistas que, se necessário, guiem a criança;*
- IV. *Atribuem à criança um papel activo, solicitando reacções, escolhas, exploração, tomada de decisões, realização de actividades;*
- V. *Sejam multisensoriais, atraentes, interactivas, mas não se reduzam a um espectáculo de sons, música, cores e movimento, sem conteúdo e relevância;*
- VI. *Sejam orientadas para a resolução de problemas, indo ao encontro de necessidades reais e dos interesses da criança;*
- VII. *Facilitem e promovam a cooperação entre crianças - em lugar da competitividade – e, conseqüentemente, a comunicação;*
- VIII. *Estabeleçam relação com a vida real, sem renunciar à fantasia;*
- IX. *Valorizem a diversidade, étnica, cultural, ou outra, permitindo às crianças estabelecerem pontos de identificação com os conteúdos, independente- mente do seu background de origem;*
- X. *Disponibilizem informação adicional aos adultos, sobre objectivos do programa, idades adequadas, sugestões de acompanhamento da actividade, e ainda indicações relativas a instalação e resolução de eventuais problemas.*

Se refletirmos sobre a mudança inquestionável que as novas tecnologias trouxeram para o ambiente educativo e continuam a proporcionar, naturalmente que compreendemos também a importância das mesmas em casos de intervenção pedagógica com crianças com necessidades educativas.

Para o presente estudo, debruçamo-nos sobretudo no lado positivo deste mundo digital quando envolvido na intervenção diária pedagógica por parte do educador, apoiando crianças com necessidades educativas, acreditando que “As TIC proporcionam múltiplas funcionalidades às pessoas com incapacidades e que requerem uma atenção especial, facilitando a comunicação, o acesso à informação, o desenvolvimento cognitivo com a realização de todo o tipo de aprendizagem” (Peixoto, 2008).

5. Análise das Orientações Curriculares do EPE

A Área de Expressão e Comunicação é a única em que se distinguem diferentes domínios, que se incluem na mesma área por terem uma íntima relação entre si, por constituírem formas de linguagem indispensáveis para a criança interagir com os outros, exprimir os seus pensamentos e emoções de forma própria e criativa, dar sentido e representar o mundo que a rodeia. Estas características levam a considerá-la uma área básica, pois incide em aspetos essenciais de desenvolvimento e aprendizagem, que permitem à criança apropriar-se de instrumentos fundamentais para a aprendizagem noutras áreas, mas, também, para continuar a aprender ao longo da vida (OCEPE, 2016, p. 43).

Nas Orientações Curriculares para o EPE, o domínio da linguagem oral, integra a área do desenvolvimento de expressão e comunicação. Esta caracteriza-se como uma área importante no desenvolvimento da criança, não só pelas suas particularidades, mas pela sua interdisciplinaridade com todas as restantes áreas, sendo assim basilar no desenvolvimento integral da criança. Embora este estudo seja debruçado sobre o domínio linguístico, também o domínio de escrita se encontra vinculado, nomeadamente pelo facto de algumas das crianças com PAE no âmbito linguístico, transportarem essas mesmas dificuldades para o processo da aprendizagem da escrita.

Na criação de jogos educativos que pretendam proporcionar a apropriação da linguagem, compreende-se assim que a mesma não implica apenas um trabalho debruçado sobre o domínio oral e a consciência fonológica, mas sim, um trabalho construtivo para o qual contribuam também áreas como a perceção visual, noção espacial e temporal, memória. O desenvolvimento da linguagem constrói-se assim, num caminho comum, lado a lado com a apropriação de conceitos e noções que naturalmente ampliam também o seu vocabulário. Tal como transmitido pelas OCEPE (2016, p.60):

A aprendizagem da linguagem oral e escrita deve ser concebida como um processo de apropriação contínuo que se começa a desenvolver muito

precocemente e não somente quando existe o ensino formal. As competências comunicativas vão-se estruturando em função dos contactos, interações e experiências vivenciadas nos diversos contextos de vida da criança. Estas competências são transversais e essenciais à construção do conhecimento nas diferentes áreas e domínios, já que são ferramentas essenciais para a troca, compreensão e apropriação da informação. Por outro lado, esta transversalidade leva também a que todas as áreas contribuam igualmente para a aquisição e o desenvolvimento da linguagem.

No que concerne ao Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, as OCEPE (2016, p.73) elencam exemplos de aprendizagens a promover em componentes como a comunicação oral, consciência linguística, funcionalidade da linguagem escrita e sua utilização em contexto, identificação de convenções da escrita, prazer e motivação para ler e escrever, nomeadamente:

- I. Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação;*
- II. Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade);*
- III. Tomar consciência gradual sobre diferentes segmentos orais que constituem as palavras (Consciência Fonológica);*
- IV. Identificar diferentes palavras numa frase (Consciência da Palavra);*
- V. Identificar se uma frase está correta ou incorreta e eventualmente corrigi-la, explicitando as razões dessa correção (Consciência Sintática);*
- VI. Identificar funções no uso da leitura e da escrita;*
- VII. Usar a leitura e a escrita com diferentes funcionalidades nas atividades, rotinas e interações com outros;*
- VIII. Reconhecer letras e aperceber-se da sua organização em palavras;*

- IX. *Aperceber-se do sentido direcional da escrita;*
- X. *Estabelecer relação entre a escrita e a mensagem oral.*
- XI. *Compreender que a leitura e a escrita são atividades que proporcionam prazer e satisfação;*
- XII. *Estabelecer razões pessoais para se envolver com a leitura e a escrita associadas ao seu valor e importância;*
- XIII. *Sentir-se competente e capaz de usar a leitura e a escrita, mesmo que em formas muito iniciais e não convencionais.*

Para este estudo em particular, sentiu-se pertinente as reflexões sugeridas por parte das OCEPE (2016, p.74) aos educadores no que diz respeito ao Domínio da Consciência Linguística, entre elas:

- I. *Nas interações com as crianças, usa linguagem (estrutura das frases e vocabulário) que promove o seu desenvolvimento? Reformula e expande o discurso da criança?*
- II. *Na sua prática contempla a abordagem a diferentes aspetos da consciência linguística?*
- III. *Que atividades e jogos usa para promover o desenvolvimento de níveis cada vez mais elaborados de consciência fonológica?*
- IV. *Em conversas, momentos de leitura e outras situações de comunicação oral, leva as crianças a refletirem sobre as palavras (significado, sinónimos, antónimos, etc.)?*
- V. *Ao olhar para a sua sala, considera que as oportunidades para as crianças explorarem e usarem no quotidiano a escrita e a leitura são diversificadas e frequentes? O que pode fazer para melhorar a exploração e apropriação da funcionalidade da linguagem escrita, pelo seu grupo de crianças?*

As presentes reflexões sugeridas ao educador, elevam mais uma vez a importância de intervir de forma pensada, planeada e de organizar um ambiente educativo que proporcione aprendizagens significativas, construtivas e

evolutivas para as crianças, privilegiando a aprendizagem através de experiências diretas e indiretas (Hohmann & Weikart, 2011).

O objetivo primordial será o de construir e enriquecer o conhecimento das crianças, tendo em conta as suas necessidades e fases de desenvolvimento.

Se por um lado a análise das sugestões de áreas a desenvolver no domínio linguístico, por parte das OCEPE (2016), nos transmitem a importância da ampliação do vocabulário do quotidiano, de conceitos contrários, de significados, também áreas como a expressão motora e artes visuais, e domínios como o jogo dramático/teatro, integrados na área de expressão e comunicação, constroem diferentes aprendizagens, também elas importantes, para o desenvolvimento da linguagem, nomeadamente:

<i>I - Expressão Motora</i>	<i>II - Artes Visuais</i>	<i>III - Jogo Dramático</i>	<i>IV - Matemática</i>
<i>Controlo voluntário do movimento</i>	<i>Importância de acesso a uma multiplicidade de materiais e instrumentos (conhecer diferentes texturas, cores, tipo de materiais, tamanhos, entre outros.); Exploração de elementos expressivos da comunicação visual; Descrever, analisar e refletir sobre o que olha e vê.</i>	<i>Jogo simbólico (recriação de experiência da vida quotidiana, desenvolvimento da imaginação, atribuição de múltiplos significados)</i>	<i>Orientação espacial Visualização espacial Identificar atributos mensuráveis dos objetos</i>

Tabela 6 - Áreas e domínios a desenvolver na comunicação e linguagem

Através desta análise compreendemos que no caso I a criança desenvolve a sua orientação espacial, no caso II a sua perceção visual, no caso III o seu vocabulário, a sua imaginação e a atribuição de múltiplos significados e no caso IV a orientação espacial e atributos de objetos, todas elas capacidades fundamentais para o desenvolvimento da linguagem oral.

No que diz respeito ao mundo tecnológico e utilização das tecnologias, as OCEPE (2016, p.93) transmitem que:

A importância dos meios tecnológicos e informáticos no conhecimento do mundo, próximo e distante, e no contacto com outros valores e culturas faz com que a sua utilização no jardim de infância seja considerada como um

recurso de aprendizagem. Deste modo, contribui-se também para uma maior igualdade de oportunidades, uma vez que o acesso das crianças a estes meios poderá ser muito diverso.

Reforçando a importância que as tecnologias enquanto recurso de aprendizagem têm no caminho de construção de uma escola que dá respostas diversificadas e inclusivas, privilegiando a diversidade. Tal como transmitido por Serra (2002, p. 48) o “rasgo essencial nessa escola não é a presença de alunos com n.e.e., ou outras diferenças, mas sim a abertura à diversidade, pela prática de uma pedagogia diferenciada. As OCEPE destacam aprendizagens a promover nas mais diversas áreas, tendo como objetivo primordial o desenvolvimento da criança. Nesta margem de pensamento, a integração de recursos tecnológicos e a utilização de jogos educativos digitais que promovam a aprendizagem, devem respeitar estas mesmas orientações, assim como a fase de desenvolvimento da criança e ir ao encontro das suas necessidades. Esse é um dos objetivos elementares deste projeto.

PARTE II – Componente Empírica

1. Metodologia adotada

1.1 Pergunta-partida

Considerando que a pergunta-partida, enquanto expressão impulsionadora e inspiradora de um projeto, deve ser direta, adequada e cativadora, esta investigação questiona:

- De que modo poderão ser construídos jogos em ambiente digital como ferramenta de intervenção precoce, no desenvolvimento da comunicação e linguagem, em crianças com Perturbações de Aprendizagem Específicas, no Contexto de Ensino Pré-Escolar?

Ainda sobre as primeiras motivações para um projeto (aquelas que tentamos quase que com medo explicar e que, por vezes, nos fazem entrar numa sala fechada onde nos perdemos no meio de tantas justificações complexas e percebemos que a pergunta-chave, simples e clara, continua do lado de fora da porta à espera que também nós consigamos rapidamente “sair da caixa”), enquanto pesquisava frases de autores conceituados para adequar a este pequeno texto, encontro-me com um testemunho que rapidamente me prendeu ao ecrã e me fez refletir, não sobre a minha pergunta-partida, mas sim sobre o quanto de mim (e da minha vontade de abraçar o mundo do ensino especial tem para mim) quero colocar neste projeto.

Alguns manuais de investigação começam por explicar que toda a pesquisa nasce de uma interrogação acerca de um problema que se pretende conhecer melhor. Há nesta afirmação um silêncio sobre as motivações de pesquisa que tem vindo a ser quebrado por aqueles que assumem, de um modo comprometido, os desafios da Educação Especial (Medeiros, 2007, p. 154).

Ousei questionar-me o tipo de investigador que realmente desejo ser e o quanto é preciso ser resiliente para provar aos outros que a vida não é o que

nos acontece, mas sim o que fazemos ao que nos acontece e que também os resultados podem nem sempre serem os esperados ou mais bonitos, mas que o mais importante é que sejam reais.

1.2. A problemática – Relevância do tema

Tal como referido na introdução ao estudo desta investigação, existem ainda informações pertinentes que elevam a importância deste estudo, nomeadamente:

- O desejo de proporcionar possibilidades de despiste e intervenção acessíveis aos educadores e professores, assim como às crianças;
- A importância de prevenir, diagnosticar e intervir precocemente, assim como a mudanças significativas que podem advir dessa intervenção nas vidas de tantas crianças;
- O facto das PAE apresentarem uma taxa de incidência de 1 em cada 20 crianças;
- As novas gerações e não só as crianças do ensino especial, estarem despertas para as aprendizagens num ambiente digital;
- Esta investigação abordar interesses e casos reais.

1.3. Procedimentos metodológicos

Para este estudo foi planeada a utilização de uma metodologia predominantemente qualitativa, embora, ao longo da investigação e tendo em vista o seu enriquecimento, se possa vir a recorrer e a analisar alguns dados quantitativos. Esta investigação será constituída por momentos de observação, registos descritivos, interpretação, esperando resultados reais, de um meio natural não influenciado, o que vai ao encontro da mesma margem de pensamento de Fortin (2003, p. 22), quando nos transmite que o “investigador

que utiliza o método de investigação qualitativa (...) observa, descreve, interpreta e aprecia o meio e o fenómeno tal como se apresentam, sem procurar controlá-los”. Enquanto investigadores devemos respeitar sempre o contexto natural, sem o alterar, influenciar ou julgar, tornando assim a nossa investigação clara, transparente e realista, não esquecendo que também nós temos um papel de responsabilidade na própria ação. Neste sentido, esta investigação recorre à observação-participante que segundo Correia (1999, p. 31):

é realizada em contacto direto, frequente e prolongado do investigador, com os atores sociais, nos seus contextos culturais, sendo o próprio investigador instrumento de pesquisa. Requer a necessidade de eliminar deformações subjetivas para que possa haver a compreensão de factos e de interações entre sujeitos em observação, no seu contexto. É por isso desejável que o investigador possa ter adquirido treino nas suas habilidades e capacidades para utilizar a técnica.

Ao longo do estudo, que se deseja representar enquanto de um estudo de caso, será imprescindível aplicar uma triangulação de dados, com o intuito de relacionar os diferentes dados alcançados através de diferentes técnicas, nomeadamente, grelhas de observação, registos dos resultados dos jogos e registos dos diálogos com as crianças envolvidas no estudo. Para além disso, a triangulação de dados fomenta uma atitude reflexiva sobre a própria investigação.

1.4. Caracterização do contexto

Esta investigação terá como grupo de estudo uma turma de 21 crianças, com idades compreendidas entre os 5 e os 6 anos, em Contexto de Ensino-Pré-escolar. Este grupo foi escolhido pelo facto de terem representadas idades precoces na área da expressão e comunicação e por vivenciarem neste momento uma aproximação ao mundo do domínio linguístico, nomeadamente

na área da escrita, assim como uma transformação na área da fonologia, aquela que é a primeira com a qual têm contacto.

É importante referir que este grupo é constituído por crianças com diferentes níveis de aprendizagem, sendo que alguns se encontram abaixo do que é esperado para a idade, outros alunos num nível de aprendizagem esperado e, por fim, alguns alunos que apresentam conhecimentos e um nível de aprendizagem acima do esperado para a idade.

2. Fases do Projeto

2.1. Criação dos jogos

Os jogos criados para este projeto foram dinamizados no *WordWall*, um site que se caracteriza como uma ferramenta online gratuita, sendo, no entanto possível, o pagamento mensal para ter acesso a mais funcionalidades e diferentes layouts de jogo. Não obstante, através do modelo gratuito são inúmeros os formatos de jogo que podem ser criados, assim como as diferentes funcionalidades. É importante referir que mesmo que o criador opte pela versão paga, todos os jogos criados por si, ficam disponíveis para os utilizadores de forma gratuita. Mais ainda, apenas quem cria os jogos necessita de ter conta, todas crianças e profissionais que queiram experimentar o jogo não necessitam de conta, entrando diretamente no jogo através do *Link* ou *Qr Code*.

- O *WordWall* é sem dúvida uma ferramenta cada vez mais utilizada por profissionais de educação, nomeadamente pelo facto de:
- Permitir um acesso gratuito;
- Possuir diferentes layouts com temas apelativos na ótica do utilizador, como por exemplo: quizz, labirinto, jogo da memória, perseguições, jogos de palavras, jogos de ordenação e associação, esteira, entre tantos outros;

- Disponibilizar diversas funcionalidades que podem ser alteradas a qualquer momento e que moderam a dificuldade e intensidade do mesmo jogo, nomeadamente, duração, número de tentativas, contagem regressiva, disponibilização de dicas e palavras-chave, exibição de respostas corretas no final do jogo, pontuação diversa por pergunta, entre outros. Ajustando-se assim às diferentes necessidades e níveis de aprendizagem em que se encontram as crianças;
- Beneficiar de tabelas de classificação que podem ou não estar visíveis;
- O profissional de educação pode abordar todo o género de conteúdos e diferentes áreas de ensino;
- O utilizador pode ter acesso ao jogo através de diferentes formas, nomeadamente: pesquisa, *link* ou *QR Code*;
- Pode ser utilizável em formato de jogo online, mas também em formato de impressão.

Relevando a contextualização teórica no que diz respeito às áreas mais significativas a serem observadas num contexto de intervenção precoce no EPE e, tendo em conta as diferentes idades e necessidades das crianças, os jogos construídos pretendem proporcionar uma intervenção nas seguintes áreas: lateralidade, memorização, consciência fonológica, produções verbais, perceção visual e auditiva e noção temporal, todas elas áreas comuns e fundamentais no desenvolvimento da linguagem.

No que concerne à criação de jogos, numa fase inicial foram dinamizados 25 jogos, todos em torno das diferentes áreas anteriormente elencadas. Estes mesmos jogos foram dados a conhecer à orientadora do Projeto, Professora Helena Serra, que de acordo com o seu conhecimento e experiência ímpar, apoiou na escolha dos jogos mais adequados, assim como nas primeiras reformulações dos mesmos, tendo em conta as idades e particularidades das crianças do grupo. Ultrapassada esta primeira fase, foram

assim elegidos dez jogos, a serem ainda validados por profissionais com experiência em metodologias digitais nas suas áreas de trabalho específicas.

De salientar que todos os jogos foram criados com a possibilidade de eleger diferentes modelos de jogo, explorando a mesma temática em diferentes níveis de dificuldade, exigindo diferentes capacidades das próprias crianças, tendo em foco uma intervenção pedagógica diferenciada, possibilitando, por um lado, a superação de dificuldades, assim como, por outro lado, a exploração de conhecimentos já adquiridos. Mais ainda, todas as palavras, respetivos fonemas e exigência/capacidade articulatória, foram elegidas tendo em conta a fase de desenvolvimento e idade das crianças do grupo.

A presente imagem dá a conhecer um dos quadros de funcionalidades diversas disponíveis em cada jogo.

The image shows a settings menu titled "Opções" with the following controls:

- CRONÔMETRO:** A digital timer set to 5 minutes and 0 seconds.
- VELOCIDADE:** A slider control set to the value 5.
- NÚMERO PARA RECORDAR:** A slider control set to the value 5.
- ALEATÓRIO:** Two radio buttons. The first, "Layout diferente em cada jogo", is selected. The second is "Sempre o mesmo layout".
- FIM DO JOGO:** A checked checkbox labeled "Exibir respostas".

Figura 2 - Funcionalidades disponíveis nos jogos

No que diz respeito à área da **lateralidade**, foram dinamizados dois jogos (Anexo I e VI), com o objetivo de explorar termos como “direita/esquerda” e “os opostos”. No primeiro jogo, as crianças tinham de associar as diferentes imagens ao lado correto, representado com uma seta direcionada para a esquerda e outra seta direcionada para a direita. Estas duas tabelas já respeitavam esta mesma ordem, facilitando a organização mental das crianças, ou seja, do lado esquerdo as imagens que se direcionam para a esquerda e do lado direito as imagens que se direcionam para a direita. Para este mesmo jogo foram elegidos quatro modelos de jogo possíveis, o que tornou possível realizar num só jogo, quatro diferentes dinâmicas, como por exemplo, selecionando o

modelo “perseguição em labirinto”, as crianças, ao invés de associarem as imagens à esquerda ou direita, tinham que percorrer o labirinto com o seu boneco para a imagem correta, de acordo com as orientações previamente dadas. Através do modelo “cartas aleatórias” o jogo pode acontecer de outra forma, por exemplo, o jogo lança aleatoriamente as diferentes imagens e a criança deverá mencionar oralmente a que grupo pertence aquela carta, ou seja, esquerda ou direita.

Relativamente à área da **memorização**, foi criado um jogo (Anexo II), no modelo “esteira”, através do qual, a criança deveria observar uma determinada quantidade de imagens e, no final, eleger quais as que surgiram naquele determinado tempo. Este jogo foi pensado com diferentes níveis de dificuldade, sendo que o profissional de educação, pode alterar o número de imagens que a criança necessita de memorizar, assim como o tempo que tem para realizar a tarefa. O próprio jogo dá a conhecer quais as imagens em que a criança acertou ou mesmo quais as que estavam em falta.

No intuito de promover a área da **consciência fonológica**, foram criados três jogos (Anexo III, IV e V), com diferentes temas, as rimas, a percepção visual e auditiva e as vogais. No caso das rimas, a criança deveria associar imagens de acordo como o esquema rimático. Este mesmo jogo poderia ser explorado através de dois diferentes modelos, em que num modelo mais simples a criança deveria combinar/associar imagens, mas por outro lado, num modelo mais exigente, o jogo lança uma imagem aleatória e a criança deverá guiar o avião para ir ao encontro da imagem que correspondente. Sendo que no caso do jogo das rimas a criança realiza a exploração da terminação da palavra, foi criado um jogo de consciência fonológica que explora a divisão silábica e, de forma intencional, a primeira sílaba. Neste jogo a criança visualiza a imagem (ex: gato), diz oralmente a palavra, faz a divisão silábica com o apoio das mãos e orientada pelo profissional de educação e, de seguida, eleger a imagem ou imagens cujas palavras se iniciam com uma sílaba igual (ex: galo). Este jogo também foi criado em três modelos diferentes, no qual também podem ser ajustadas as barras inferiores, que disponibilizam diferentes níveis de dificuldade, como por exemplo, o tempo que a criança tem para escolher ou

encontrar as imagens. O último jogo desta área tem como tema as vogais, no qual, através da mesma dinâmica do jogo anterior, a criança elege as imagens cuja primeira vogal corresponde. No modelo de jogo com o avião, a criança visualiza a vogal e apanha todas as imagens cuja sua nomeação começa com a mesma vogal (ex: vogal o – óculos / olhos / orelha).

No que diz respeito à promoção da **percepção visual**, foram criados quatro jogos (Anexo VII e IX), tendo como objetivo comum, o desenvolvimento de capacidades visuais, a concentração e atenção da criança. Nos jogos das sombras a criança deve associar as sombras correspondentes às imagens. No jogo da imagem escondida, a criança deve tentar perceber qual a imagem que está a surgir, selecionando o botão quando sentir que já percebeu qual a imagem escondida. Estes jogos foram também criados em diferentes níveis de dificuldade, sendo que, por exemplo, no jogo da imagem escondida, a criança já pode ter como ajuda três imagens possíveis que surgem previamente do lado direito do ecrã.

Relativamente à área das **produções verbais**, foram criados dois jogos (Anexo VIII), com diferentes níveis de dificuldade. As imagens destes jogos são debruçadas intencionalmente sobre diferentes fonemas, nomeadamente o p, m, b e r. A criança poderá começar por selecionar as caixas mágicas na ordem que preferir, visualizar a imagem que surge dentro de cada caixa e repetir verbalmente a palavra que associa à imagem, promovendo a sua articulação oral. No modelo “roda aleatória”, o próprio jogo define de forma aleatória as mesmas palavras.

Por último, no que diz respeito à área da **noção temporal**, foi criado um jogo (Anexo X), que se divide em onze temas diferentes, nos quais a criança terá de ordenar as imagens de acordo com a noção temporal, explorando diferentes conhecimentos e temas da sua rotina e do seu quotidiano (exemplos: diferentes acontecimentos desde que acorda até sair de casa, ordenar imagens de acordo com a história ou tarefas simples como vestir o casaco e comer um gelado).

Depois de criados e elegidos os jogos, foi fundamental validar o mesmo junto de profissionais com experiência, não só no ambiente digital, como também

das diferentes áreas de aprendizagem desenvolvidas através dos jogos. Neste sentido, abraçamos de seguida uma nova fase do projeto, a validação dos jogos.

2.2. Validação: Diagnóstico, Avaliação e Reformulação dos jogos

A validação dos jogos representa uma fase muito importante para este projeto, refletindo que através da sua experiência na intervenção transversal às ferramentas digitais e às áreas de aprendizagem diferentes, os profissionais de educação que participaram no estudo, transmitiram sugestões fundamentais que permitiram o diagnóstico, avaliação e reformulação dos jogos, tendo como principal objetivo a melhoria significativa dos mesmos e, claro está, uma intervenção pedagógica diferenciada e positiva para as crianças do grupo.

Esta foi inquestionavelmente uma fase de extrema importância para o projeto, na medida em que diferentes profissionais, com diferentes experiências, mobilizaram diferentes pontos de vista sobre cada um dos jogos, não só sobre as suas características (linguagem, cores, palavras e imagens escolhidas), como também sobre a pertinência dos temas, modelos e objetivos de cada jogo, através de uma ficha de validação criada para o estudo (Anexo XI).

Na fase de validação participaram dois docentes da Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, que também integram o corpo docente do Departamento de Formação de Ensino Especial da instituição, aqui representados pelas letras A e B.

A própria ficha de validação foi alterada tendo em conta as primeiras sugestões de um dos docentes, neste sentido foi adaptada de forma a facilitar a avaliação por parte dos docentes, nomeadamente adequando os critérios de avaliação numeral dos jogos.

Juntamente com a ficha de validação dos jogos foi partilhada uma explicitação das diferentes funcionalidades dos mesmos (Anexo XI).

No que concerne à avaliação das características do jogo, foi considerada uma escala de 1 a 3, representada de seguida:

1 – Insatisfatório: A qualidade apresentada encontra-se consistentemente abaixo das expectativas e é extremamente necessária uma intervenção para correção da mesma.
2 – Necessidade de melhoria: A qualidade apresentada necessita de melhoria e pode inclusive colocar em causa a finalidade do jogo. (Caso sinta pertinente pode ainda explicitar nas observações as sugestões de melhoria).
3 – Atende às expectativas: As características adequam-se ao jogo e atendem às expectativas. A qualidade no geral é boa e não coloca em causa as finalidades do jogo.

Tabela 7 - Escala de avaliação dos jogos

Em todas as restantes questões de resposta direta, os docentes preencheram com um X, na opção desejada (Sim ou Não).

Nas tabelas seguintes foram organizadas as respetivas respostas dos docentes ao inquérito, relativamente a cada jogo (Anexo XII, XIII e XIV), facilitando a triangulação dos dados recolhidos tendo em vista a reflexão adequada à validação de cada um dos jogos criados.

Análise de resultados da Ficha de Validação 1 – Lateralidade (direita/esquerda)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim com ajuste nas cores
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Não	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	3
Cores	2	1
Palavras/Imagens escolhidas	2	3
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim com ajustes	Sim

Tabela 8 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 1

Ambos os docentes recomendariam o jogo desde que o mesmo fosse melhorando algumas características, nomeadamente ao nível das cores e

tamanho das imagens, ressaltando a importância de as crianças necessitarem de acompanhamento e orientação do profissional de educação, ajustando à faixa etária das crianças.

Análise de resultados da Ficha de Validação 2 – Memorização	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	3	3
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim

Tabela 9 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 2

Os docentes recomendariam o jogo, não obstante, o Docente A sugeriu algumas alterações no jogo no caso do modelo esteira.

Análise de resultados Ficha de Validação 3 – Consciência Fonológica (rimas)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim com ajustes
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Não	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	1	2
Cores	3	2
Palavras/Imagens escolhidas	2	2
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim com ajustes
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Não	Sim com ajustes

Tabela 10 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 3

Ambos os docentes sugeriram alterações ao nível das palavras/imagens escolhidas, com o intuito de tornar a dinâmica, correspondência de imagens e o objetivo do jogo mais claros.

Análise de resultados da Ficha de Validação 4 – Consciência Fonológica (percepção visual e auditiva)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	2
Cores	3	2
Palavras/Imagens escolhidas	3	2
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim com ajustes
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim com ajustes

Tabela 11 - Análise dos resultados da Ficha de Validação

O jogo apresentado seria recomendado pelos docentes, não obstante, o docente B refere que o mesmo jogo não é tão intuitivo e necessita de experimentação e aprendizagem por parte da criança.

Análise de resultados da Ficha de Validação 5 – Consciência Fonológica (vogais)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	2	3
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim

Tabela 12 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 5

Este foi um dos jogos com melhor avaliação e recomendação por parte dos docentes, não obstante, o docente B ressalta que algumas crianças poderão ter dificuldade em acompanhar a velocidade do avião, no caso do jogo estar no modelo avião.

Análise de resultados da Ficha de Validação 6 – Lateralidade (opostos)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	3	2
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim

Tabela 13 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 6

Ambos os docentes recomendariam o jogo, no entanto, a docente A sugere que no modelo “abre a caixa” poderiam estar menos imagens e ter níveis progressivos. A docente B refere alguns reparos significativos a ter em conta na escolha de uma imagem que representa “tristeza” e outra “alegria”, associadas a um menino e menina.

Análise de resultados da Ficha de Validação 7 – Perceção Visual (sombas)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	3	2
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim com ajustes
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim com ajustes

Tabela 14 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 8

Também este foi um dos jogos com melhor avaliação e recomendação por parte dos docentes, ressaltando que pode ser útil em contextos de aprendizagem específicas.

Análise de resultados da Ficha de Validação 8 – Produções Verbais	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	3	3
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim

Tabela 15 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 9

Mais um exemplo de um dos jogos com melhor avaliação e recomendação por parte dos docentes, não obstante, o Docente B refere que o mesmo poderia ser realizado enquanto jogo de mesa, cumprindo o mesmo objetivo.

Análise de resultados da Ficha de Validação 9 – Percepção Visual (Descobre a imagem escondida)	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim com ajustes
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	3	2
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim

Tabela 16 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 9

Por fim, mais um dos jogos com melhor avaliação e recomendação por parte dos docentes, não obstante, o Docente B refere que para algumas crianças (com 5 anos) as sequências poderão ser fáceis.

Análise de resultados da Ficha de Validação 10 – Noção Temporal	Respostas dos Docentes	
	D. A	D. B
Utilizaria este jogo?	Sim	Sim
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Sim com ajustes
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Sim
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	3
Cores	3	3
Palavras/Imagens escolhidas	3	3
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Sim
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Sim

Tabela 17 - Análise dos resultados da Ficha de Validação 10

Este, tal como o jogo anterior, foi um dos jogos com melhor avaliação e recomendação por parte dos docentes, não obstante, o Docente B refere que para algumas crianças (com 5 anos) as sequências poderão ser fáceis.

Na fase posterior à validação dos jogos por partes dos três docentes, foi realizada a reformulação de alguns aspetos e características elencadas pelos mesmos, nomeadamente, no que concerne às indicações do jogo, imagens e palavras escolhidas. Não obstante, no que diz respeito às sugestões dadas pelos docentes relativamente à adequação à faixa etária (jogos avaliados como fáceis para crianças de 5 anos), alguns dos jogos não foram alterados de forma intencional. Desta forma, e caracterizando-se este como um grupo heterogéneo no que concerne aos níveis de aprendizagem dos alunos, os jogos permitiriam que os alunos com maiores dificuldades de desenvolvimento não sentissem tantas dificuldades ao realizar os jogos, sendo possível, modificar o nível de dificuldade para os alunos que se encontravam numa fase de desenvolvimento mais avançada. No fundo, seria mais fácil aproveitar um jogo mais acessível e adaptar o mesmo, aumentando a sua dificuldade, do que realizar o processo inverso, dando assim resposta às diferentes particularidades do grupo.

O objetivo principal seria o de dar a conhecer os jogos às crianças de forma a que as mesmas os explorassem sem qualquer impedimento que acabasse inclusive por desmotivar a criança no seu processo de ensino-aprendizagem, tendo esta ferramenta um propósito facilitador e motivador.

Neste sentido, depois da validação e respetivas melhorias realizadas, abraçamos a última e tão desejada fase do projeto: A aplicação dos jogos.

2.3. Aplicação dos jogos

O processo de aplicação dos jogos obedeceu também a diferentes momentos, todos eles importantes para o sucesso desta investigação. Sendo este um projeto a pensar nas crianças e estando este grupo de crianças habituado a uma determinada organização de trabalho e, sobretudo, a que a educadora planifique sempre tendo como base os seus interesses e sugestões, surgiu a ideia de aproveitar o seu interesse pelo mundo da linguagem, das letras e números e criar uma nova área na sala: O nosso cantinho da linguagem.

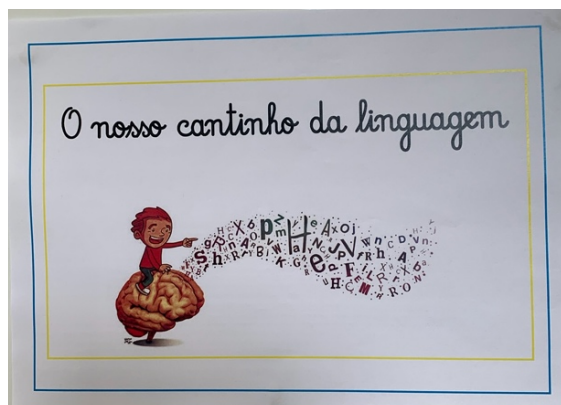


Figura 4-Cantinho da Linguagem



Figura 3 - Cantinho da Linguagem

Nesta nova área da sala, as crianças tinham acesso a uma imagem visualmente clarificadora sobre o tema do jogo, assim como o QR Code que, de forma intuitiva e direta, lhes dava acesso ao jogo no tablet ou telemóvel.

Primeiramente, foram dados a conhecer os diferentes jogos às crianças, realizada a exploração em grupo e individualmente, assim como elegidos os jogos preferidos.

A área da linguagem foi sofrendo alterações de acordo com a autonomia que as crianças iam desenvolvendo (exemplo: inicialmente podia estar na área apenas uma criança, depois duas e mais tarde, dado que foram conseguidas mais ferramentas para aceder aos jogos e que as crianças já os realizavam de forma autónoma, já o experimentavam em pequeno e grande grupo, no interior e exterior da sala.

Esta nova área da sala motivou todas as crianças, mesmo as que se sentiam menos entusiasmadas ou com maior receio perante o mundo da linguagem. A confiança em si próprias ia aumentando de dia para dia e muitas das crianças que tinham elegido inicialmente um jogo como o preferido, começaram a optar por outros jogos e a partilhar as suas conquistas com os amigos da sala.

Enquanto realizavam os jogos iam também demonstrando diferentes formas de os resolver, como por exemplo, no caso da lateralidade, utilizando o seu corpo e a disposição de objetos para compreender os diferentes conceitos.



Figura 5 - Exploração dos jogos com as crianças do grupo

Poucos dias depois já todos recorriam aos jogos com grande entusiasmo e motivação para a aprendizagem e, inclusive, escreviam e registavam o seu nome do final de cada tentativa. Aproveitando a observação direta e as tabelas de classificação do site que registavam e davam a conhecer à educadora os resultados dos jogos, nomeadamente, as dificuldades das crianças nas diferentes áreas.

A ferramenta revelou-se mais uma vez significativa, pois permitiu reformular a prática, planificar atividades com pequenos grupos de acordo com as dificuldades ou, por outro lado, facilidades das crianças perante diferentes temas.

Desta forma, semanalmente, eram observados os diferentes resultados e planificadas atividades de sala, nomeadamente, dinâmicas didáticas e jogos tradicionais, que dessem respostas às necessidades que o grupo tinha revelado na aplicação dos jogos.

De seguida, elencamos alguns exemplos de dinâmicas e jogos utilizados em sala para complementar o trabalho desenvolvimento na área da linguagem, também eles relacionados com as diferentes áreas exploradas, nomeadamente: Noção temporal (o ciclo de vida da borboleta), lateralidade (exploração da direita e da esquerda perante uma cadeira) e a consciência fonológica (as vogais, experimentação no vidro e colagem de imagens), respetivamente representadas nas seguintes imagens:



Figura 6 - Exploração dos jogos com as crianças do grupo



Figura 7 - Dinâmicas e jogos em sala, relacionados com as áreas dos jogos

No que diz respeito aos resultados alcançados em cada jogo, é possível observar que através da tabela de resultados finais do site, o profissional de educação conseguirá ter uma amostra real, detalhada e inclusive comparativa, que lhe permitirá compreender quais as crianças que ainda apresentam algumas dificuldades, quais as que começam a superar dificuldades naquela área específica (palavras e conhecimentos concretos) e, inclusive, aquelas que alcançaram resultados acima do que era esperado. Através deste estudo foram inúmeras as aprendizagens das crianças e da própria educadora, que certamente poderiam ser ainda mais e possibilitar o aprofundamento deste projeto tão enriquecedor. Todo o processo de aplicação envolveu observação, empatia, aprendizagem, superação e resultados inesperados, que são de seguida dados a conhecer.

Conclusões finais

“É essa liberdade que nos incapacita de saber qual é a verdade, a liberdade de não ter certezas, que gostaria de dedicar a todos os que se interessam pelas questões da Educação Especial, através de um breve conto de Carlos Drummond de Andrade” (Medeiros, 2007).

Abraçamos o fim deste estudo com a certeza de que este não é o fim. Ainda há um caminho longo a percorrer e que defenda o Ensino Especial com a estima que lhe é merecida. O presente projeto de investigação, que começou por ser uma ideia sem verdades concretas e certezas, que começou de dia para dia a ganhar estrutura. Hoje reflito que se iniciou da mesma forma que tantos outros projetos começam na Educação Especial. Um aluno ou um grupo sobre o qual não conseguimos deixar de pensar, mesmo quando estamos de regresso a casa depois de um longo dia de trabalho. Um profissional de educação que vive em busca de soluções, mesmo sabendo que muitas vezes falta a formação, os materiais, os apoios institucionais que desejava. E, as equipas. As equipas de pessoas, que unidas pela mesma vontade, apoiam este profissional nas mais diversas formas, a encontrar um caminho para aquela criança, não digo o melhor caminho, pois nenhum de nós tem a capacidade de definir que esse será o melhor caminho, mas certamente um caminho – motivador e que permita à criança se sentir ouvida e acreditar em si – quando muitas vezes ainda ninguém o fez.

Enquanto Educadora de EPE e Professora do 1.º CEB, eram muitos os momentos em que refletia sobre o papel fundamental de uma intervenção precoce. Neste sentido, e com o intuito de investigar sobre o tema motivador deste projeto, o impacto de uma intervenção precoce em contexto de ensino pré-escolar, no desenvolvimento da comunicação e da linguagem, com recurso aos jogos em ambiente digital, em crianças com Perturbações de Aprendizagem Específica, foram criados jogo em ambiente digital, através da plataforma *WordWall*. Estes jogos permitiram observar um impacto significativo no desenvolvimento não só das crianças com PAE, como em todas as crianças do grupo, que naturalmente se encontravam em diferentes níveis de aprendizagem.

Esta ferramenta tornou-se assim imprescindível nos momentos de prática profissional, destacando inúmeras vantagens na intervenção junto das crianças com diferentes idades e, sobretudo, necessidades, tendo como foco principal o desenvolvimento da linguagem, através da exploração de diferentes áreas.

A construção e aplicação dos jogos teve em conta alguns cuidados que são fundamentais e que fizeram toda a diferença no momento de aplicação junto das crianças. Tendo sido eles criados a pensar no grupo de crianças, o principal foco era que os mesmos se ajustassem às mesmas, assim como às suas necessidades e diferentes níveis de aprendizagem em que se encontravam. Neste sentido, elencam-se alguns dos aspetos que se revelaram facilitadores e promotores no momento de intervenção, nomeadamente:

- A utilização de imagens reais que mais rapidamente se associam ao seu quotidiano e rotinas, layouts e botões de interação intuitiva, momentos de exploração individual acompanhada para que a criança tivesse a possibilidade de experimentar e solucionar dúvidas.
- É importante referir que estas atividades nem sempre estavam destinadas a momentos de grande grupo, mas também de pequeno grupo e individuais, realizando assim um trabalho diferenciado junto das crianças e que permitisse apoiar as mesmas nas superações das suas dificuldades, no desenvolvimento da sua linguagem e nos possíveis casos de perturbação de aprendizagem específica. Acreditando que, uma intervenção precoce, apoiada em ferramentas digitais como esta e debruçada nas áreas trabalhadas neste projeto, será sempre significativa e diferenciadora para todas as crianças do grupo, pois se por um lado permite desenvolver aptidões e capacidades das crianças que já se encontram num nível de aprendizagem esperado para a idade, por outro lado, pode apoiar e proporcionar a tantas outras crianças, mesmo as que não estão ainda sinalizadas com alguma perturbação, a mobilizarem novas aptidões e capacidades que não conseguiam até ao momento.

Ao longo deste projeto, foram muitos os resultados inesperados, mas de extremo significado, na medida em que muitas crianças que apresentavam dificuldades específicas ao nível da linguagem e comunicação, revelaram no final do ano, resultados superiores aos de outros colegas, nomeadamente, em áreas como a lateralidade e memorização. Foi também observado que, algumas das crianças que revelavam um nível de sucesso de aprendizagem acima do esperado para a idade em muitas das dinâmicas da sala, demonstraram algumas dificuldades em algumas das áreas desenvolvidas no projeto, evidenciando mais uma vez que, se o profissional de educação não planear a sua intervenção pedagógica, tendo em conta estas áreas, poderá não observar a tempo determinadas dificuldades de crianças que não as revelavam de uma forma direta no contexto de sala, muito pelo contrário.

No momento de despedida do ano letivo, quase todas as crianças do grupo mencionaram os jogos como alguns dos momentos mais divertidos. Agora fica a certeza de que este projeto não ficará por aqui e que, certamente, tantas outras conclusões poderíamos tirar de tudo o que foi desenvolvido até agora.

Referências Bibliográficas

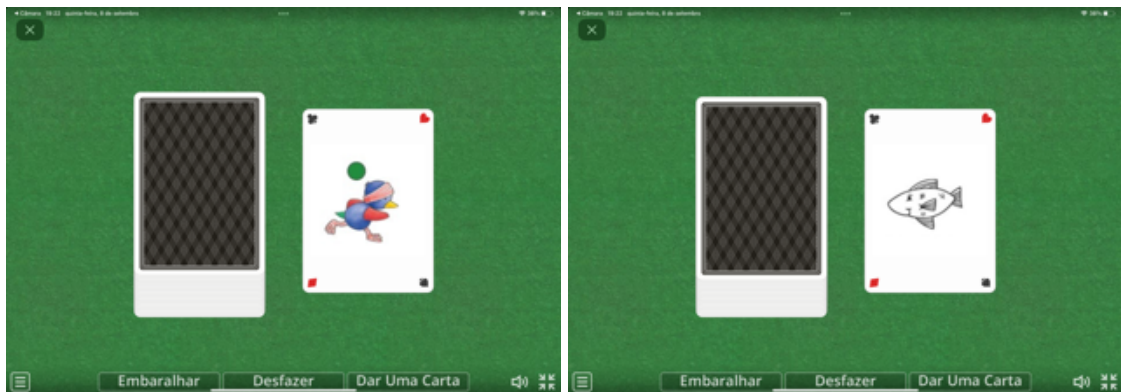
- Amante, L. (2007). As TIC na escola e no jardim de infância: Motivos e fatores para a sua integração. *Revista de Ciências da Educação*, 51-64.
- APA. (2014). *DSM-V - Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais*. Brasil: Artmed.
- BODGAN, R. & BILKEN, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora.
- Correia, M. d. (1999). A Observação Participante enquanto Técnica de Investigação. *Pensar Enfermagem*.
- Educação, M. d. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Direção Geral da Educação.
- Fonseca, V. d. (2004). *Dificuldades de Aprendizagem, Abordagem Neuropsicológica e Psicopedagógica ao Insucesso Escolar*. Lisboa: Âncora.
- Fonseca, V. d. (2016). *Dificuldades de Aprendizagem: Na busca de alguns Axiomas*. Lisboa: Âncora.
- Hohmann, M., & Weikart, D. P. (2011). *Educar a Criança*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Lyon, R., & Chhabra, V. (2004). Educational Leadership. *The Science of Reading Reserach*, 61, 13.
- Marie-Fabienne. (2003). *O processo de investigação: da concepção à realização*. Loures: Lusociência.
- Medeiros, P. C. (2007). Do Sentido Especial da Investigação em Educação ou das Histórias do Paulo. *Cadernos de Estudo*, 153-155.
- Neto, C. (2003). *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. Lisboa: Faculdade de Motricidade Humano.
- Oliveira, C. C. (2001). *Ambientes Informatizados de Aprendizagem: Produção e Avaliação de Software Educativo*. Papyrus.

- Peixoto, L. M. (2008). *Dificuldades de Aprendizagem: Repercussões Afectivas, Comportamentais e na Progressão Escolar*. Braga: Universidade do Minho.
- Pieterse, M. (2008). *Conversas do Bebê: Ajude o seu filho a desenvolver a capacidade de comunicação desde o nascimento*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Rigolet, S. A. (2006). *Para uma Aquisição Precoce e Optimizada da Linguagem*. Porto: Porto Editora.
- QUIVY, R. & Campenhoudt, L. (2008). *Manual de investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva. ISBN 972-662-275-1;
- Sally Shaywitz, M. D. (2008). *Vencer a Dislexia: Como dar resposta às perturbações da leitura em qualquer fase da vida*. Porto: Porto Editora.
- Serra, H. (2002). Educação especial_ integração das crianças e adaptação das estruturas de educação. *Saber (e) Educar nº7*, 29-50.
- Sim-Sim, I. (1998). *Desenvolvimento da Linguagem*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Sim-Sim, I., Silva, A. C., & Nunes, C. (2008). *Linguagem e Comunicação no Jardim-de-Infância: Textos de apoio para Educadores de Infância*. Lisboa: Ministério de Educação.
- Vale, A. P., Sucena, A., & Viana, F. (2011). Prevalência da Dislexia entre Crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico falantes do Português Europeu. *Revista Lusófona de Educação*, 45-56.

Anexos

Anexo I – Jogo Lateralidade esquerda/direta

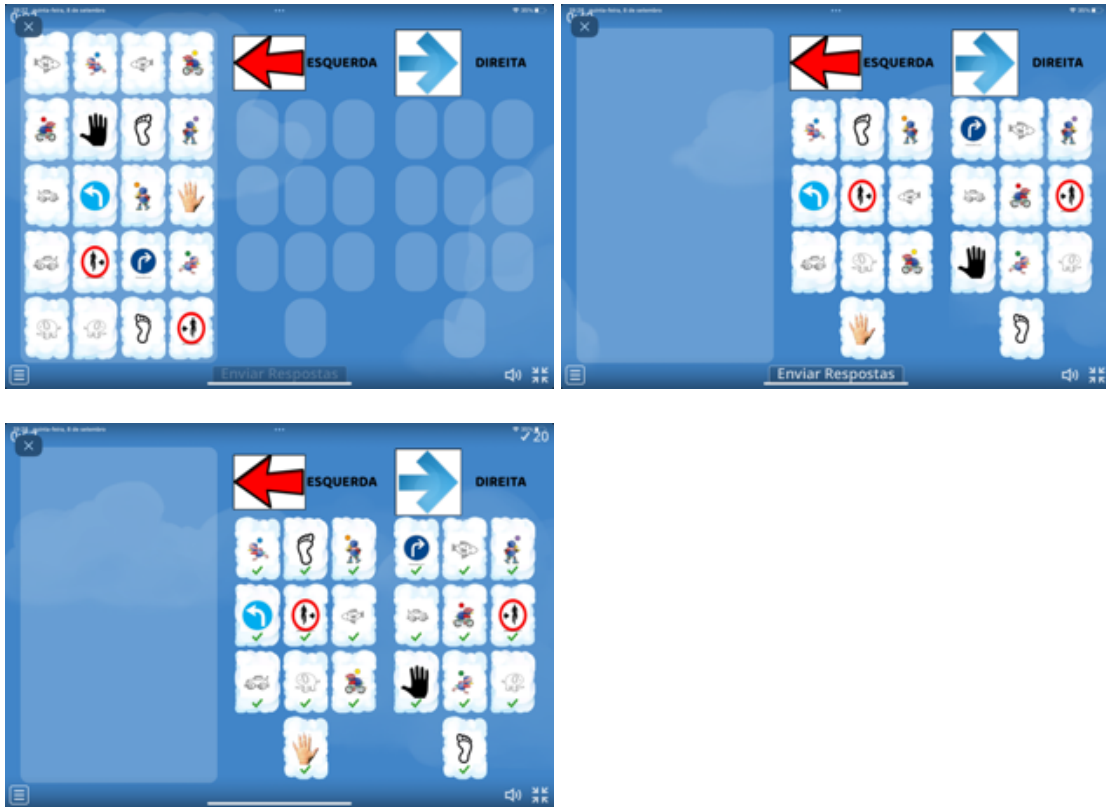
1. Cartas Aleatórias



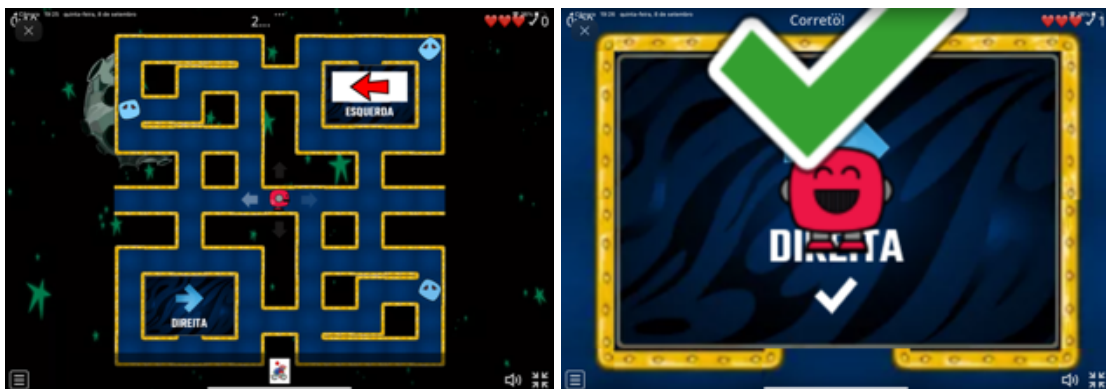
2. Abra a Caixa



1. Classificação de Grupo

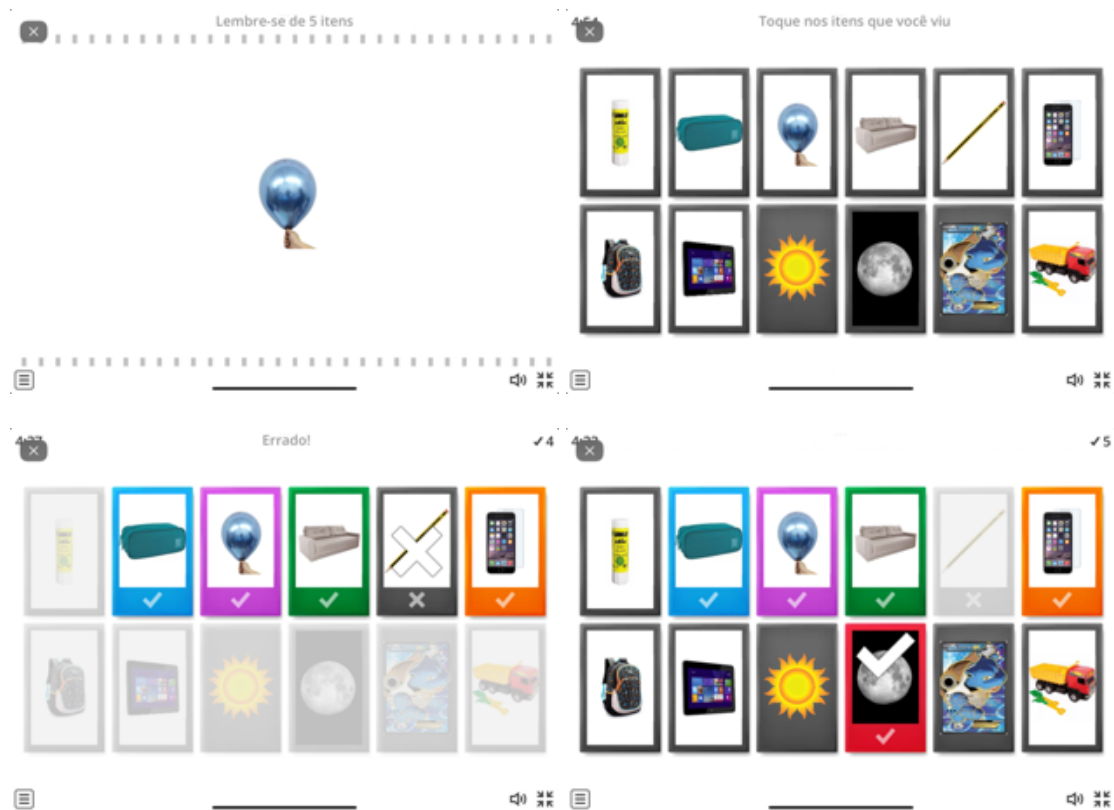


2. Perseguição em Labirinto



Anexo II – Jogo Memorização

1. Esteira



1.1. Alteração do Nível de Dificuldade

Opções

CRONÔMETRO min s

VELOCIDADE

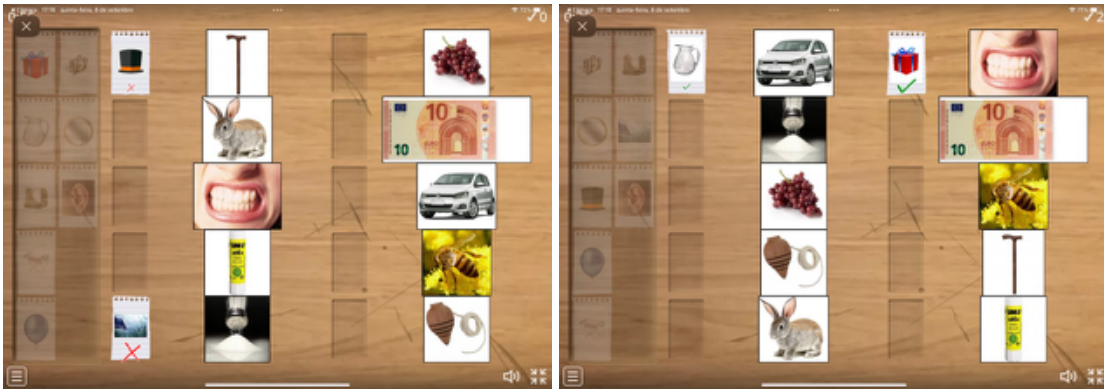
NÚMERO PARA RECORDAR

ALEATÓRIO Layout diferente em cada jogo Sempre o mesmo layout

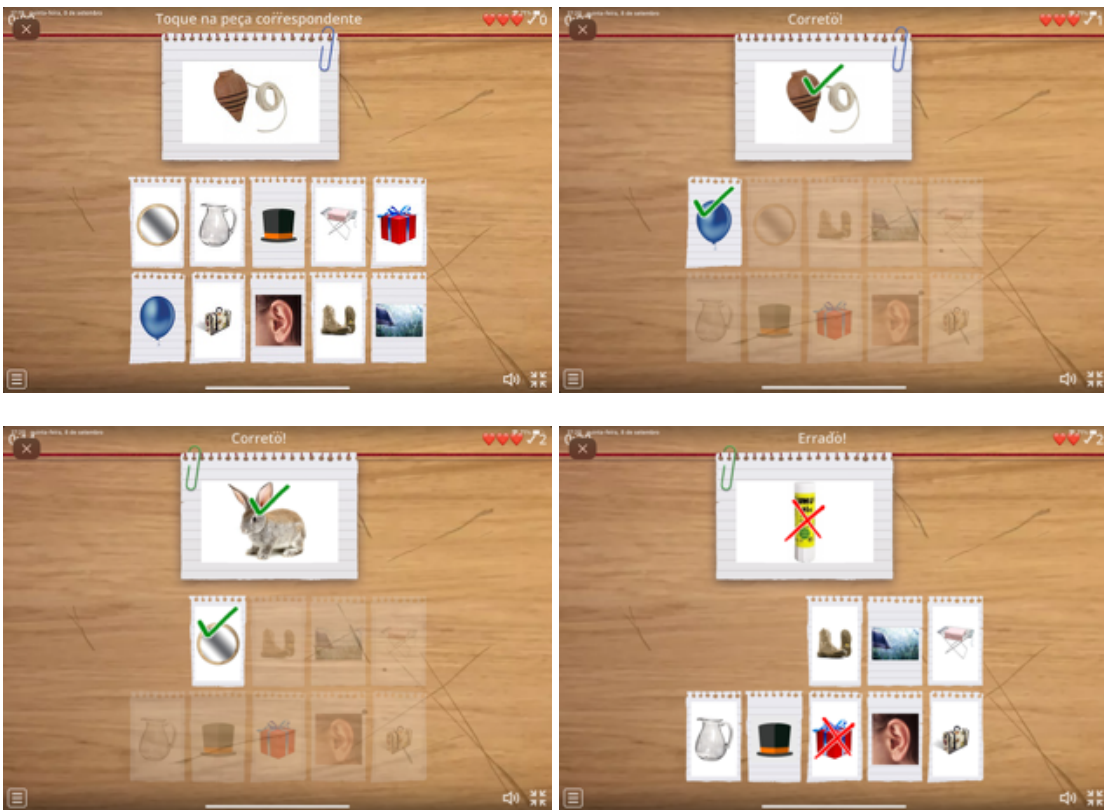
FIM DO JOGO Exibir respostas

Anexo III – Jogo Consciência Fonológica (rimas)

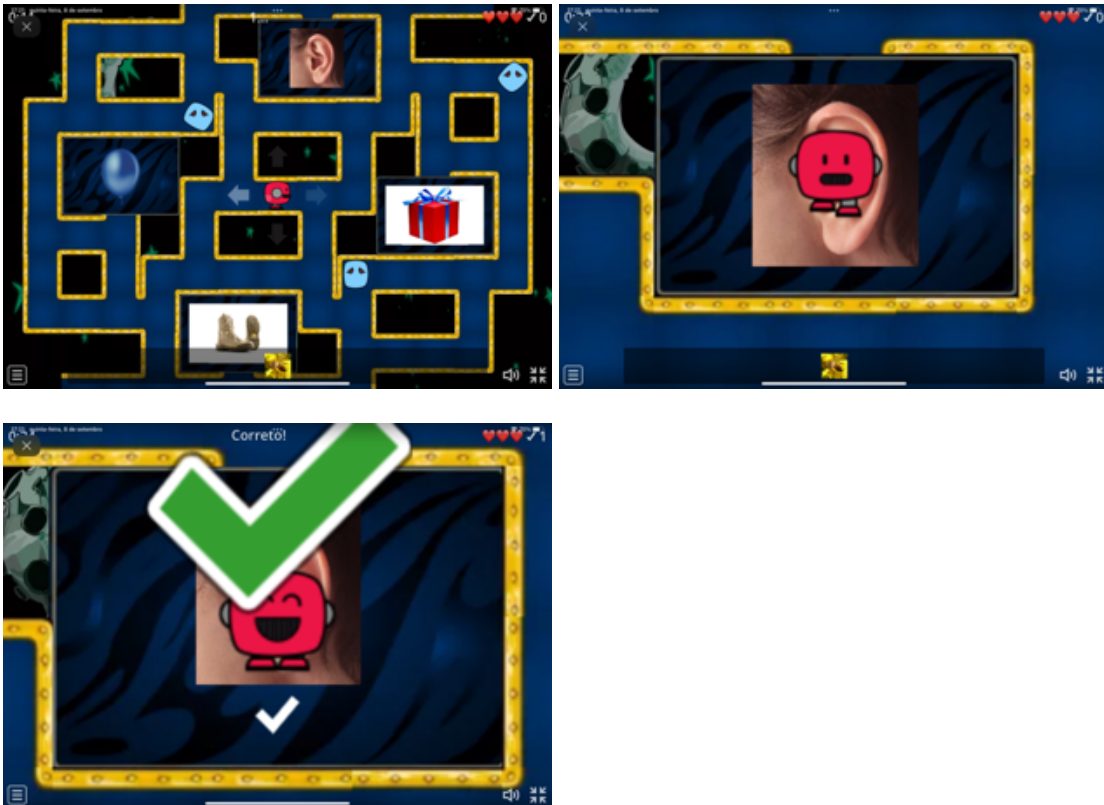
1. Combinação



2. Encontre a Combinação



1. Perseguição do Labirinto



1.1. Alteração do Nível de Dificuldade

Opções

CRONÔMETRO Nenhum Contagem progressiva Contagem regressiva 5 min 0 s

VIDAS 3

DIFICULDADE 3

ALEATÓRIO Embaralhar ordem das perguntas

FIM DO JOGO Exibir respostas

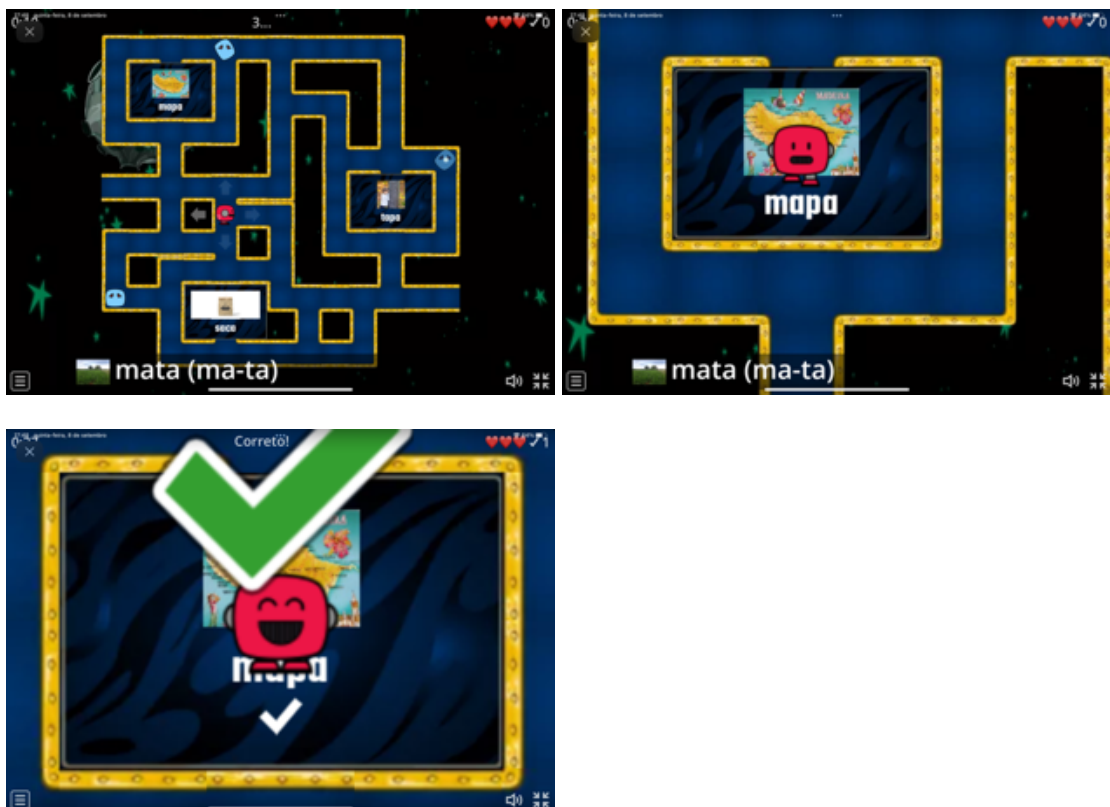
Aplicar a esta atividade Mais ▾

Anexo IV – Jogo Consciência Fonológica (Percepção Visual e Auditiva)

1. Questionário



2. Perseguição do Labirinto



1. Cartas Aleatórias



1.1. Alteração do Nível de Dificuldade

Opções

CRONÔMETRO Nenhum Contagem progressiva Contagem regressiva 5 min 0 s

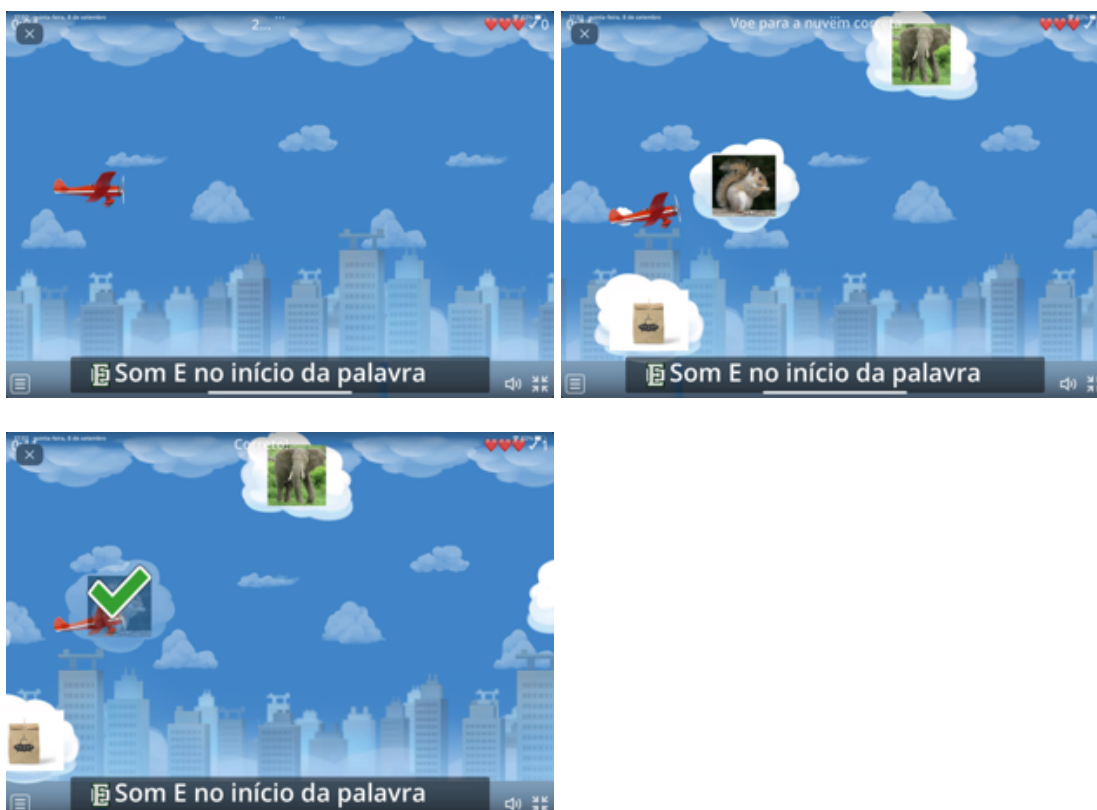
NÚMERO DE
LOCAIS DE
CARTAS 1

ALEATÓRIO Embaralhar ordem dos itens

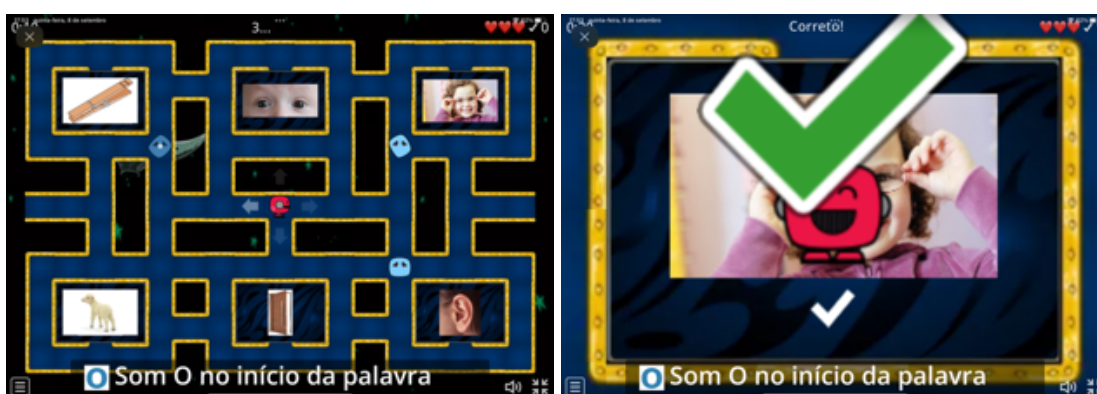
Aplicar a esta atividade Mais ▾

Anexo V – Jogo Consciência Fonológica (Vogais – Alfabetização)

1. Avião



2. Perseguição em Labirinto

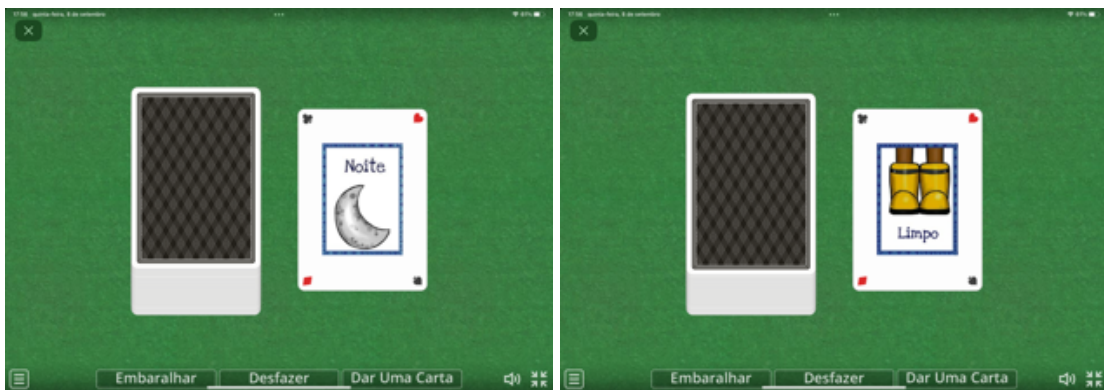


Anexo VI – Jogo Lateralidade (Opostos)

1. Abra a Caixa



2. Cartas Aleatórias



Anexo VII – Jogo Percepção Visual (Sombras)

1. Combinação

✓3

Enviar Respostas

✓2

Enviar Respostas

✓2

Enviar Respostas

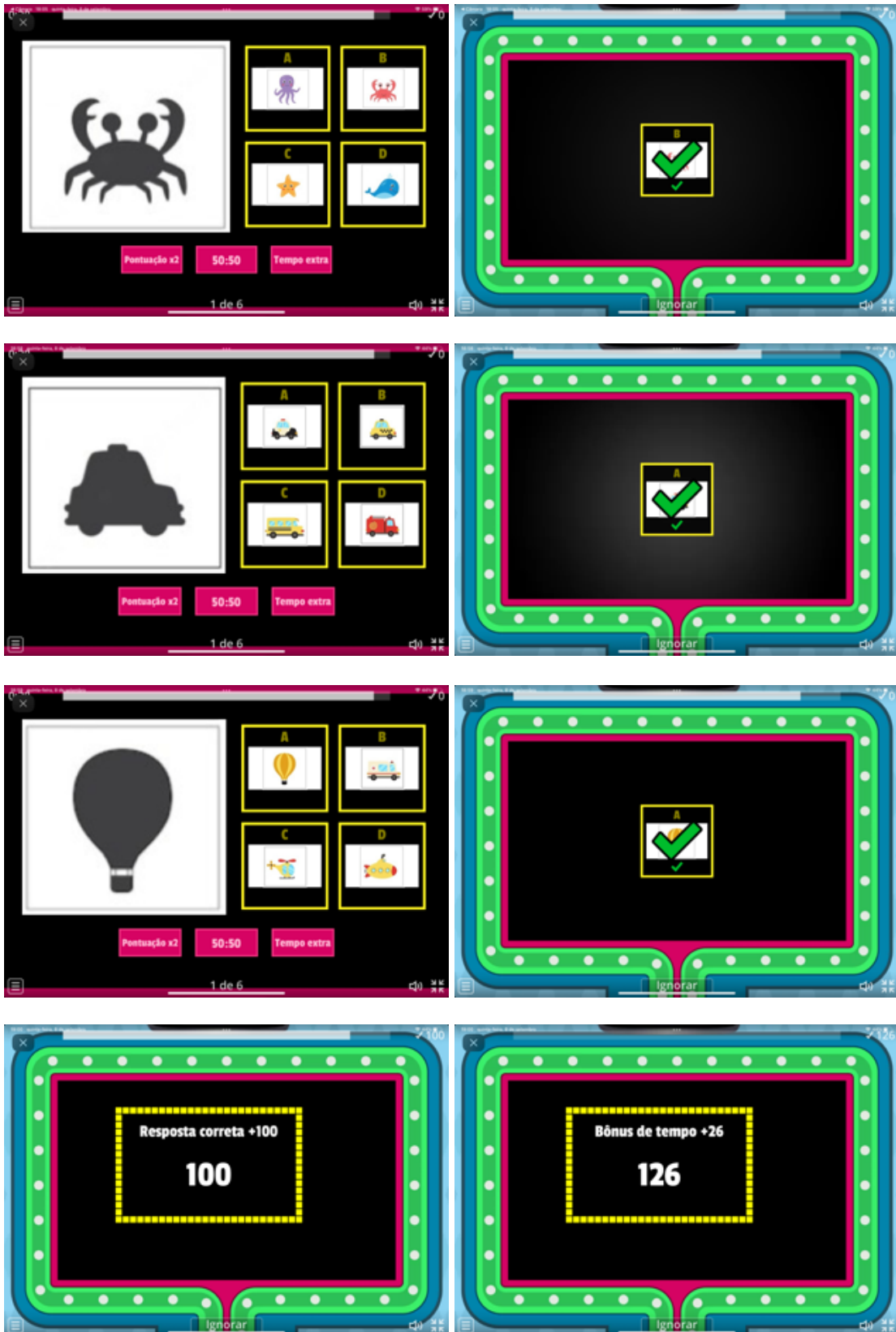
1. Encontre a Combinação

Toque na peça correspondente ♥♥♥✓0 Correto! ♥♥♥✓1

Toque na peça correspondente ♥♥♥✓0 Correto! ♥♥♥✓1

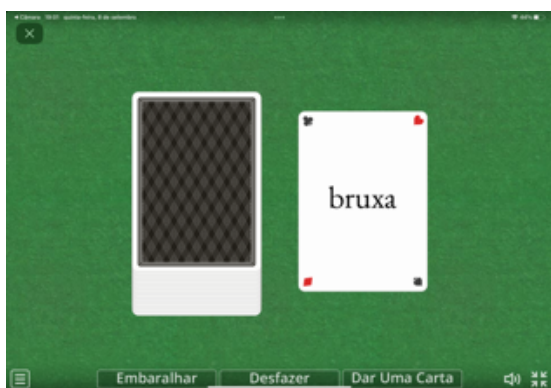
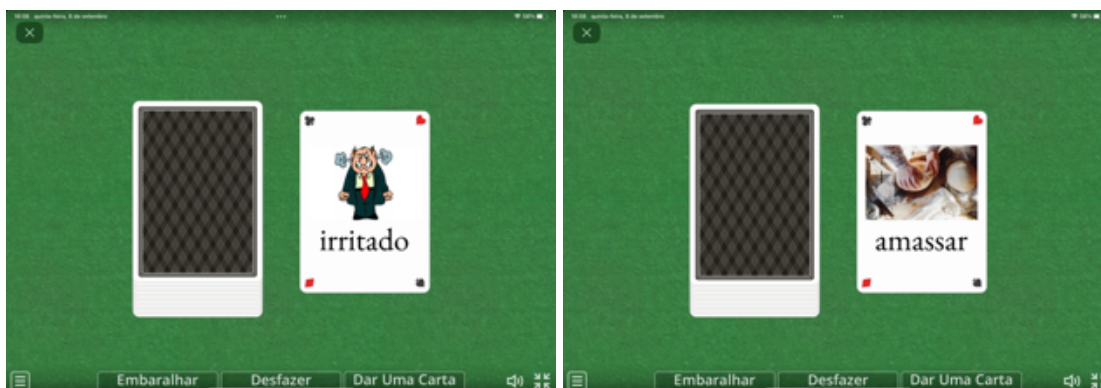
Toque na peça correspondente ♥♥♥✓0 Correto! ♥♥♥✓1

1. Questionário de Programa de Televisão

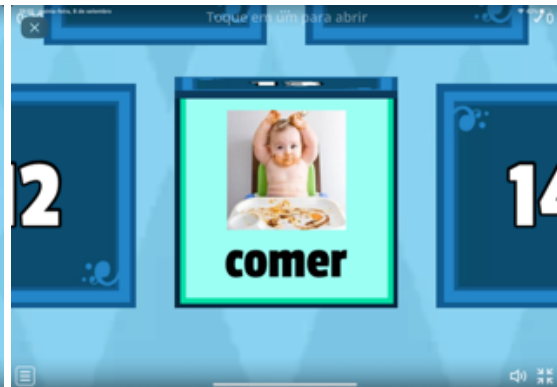


Anexo VIII – Jogo Produções Verbais

1. Cartas Aleatórias

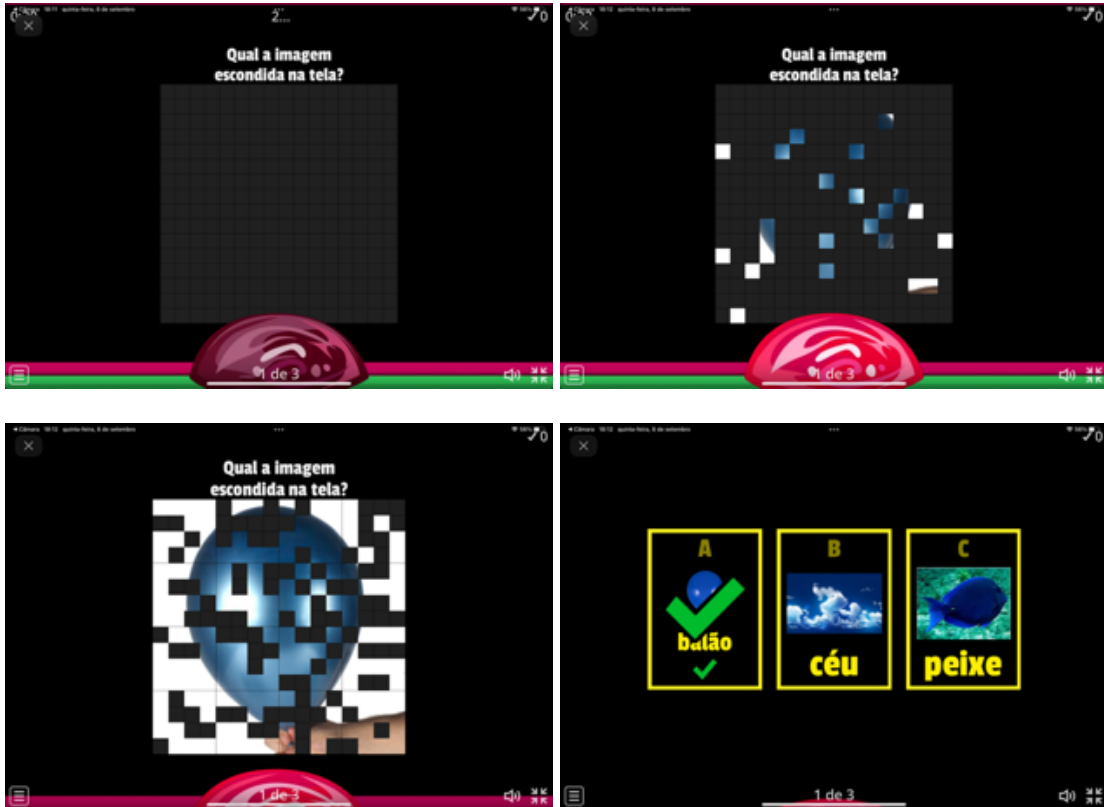


1. Abra a Caixa



Anexo IX – Jogo Percepção Visual (Descobre a imagem escondida)

1. Questionário de Imagens



1.1. Layout – Imagens e Respostas Juntos



Anexo X – Noção Temporal (Ordenar 3 ou 4 imagens)

1. Ordem de Classificação

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 2° 3°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 2° 3°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

1° 3°

2°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)




1° 2° 3°

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)




1° 2° 3°

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

		1º	<input type="text"/>	3º	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	2º	<input type="text"/>		

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

<input type="text"/>	1º		3º	
<input type="text"/>	2º			




Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

		1º	<input type="text"/>	3º	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	2º	<input type="text"/>		





Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

<input type="text"/>	1º		3º	
<input type="text"/>	2º			



Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

		1º	<input type="text"/>	3º	<input type="text"/>
		2º	<input type="text"/>	4º	<input type="text"/>

Enviar Respostas

Organiza as imagens de acordo com a ordem de acontecimentos :)

<input type="text"/>	1º		3º	
<input type="text"/>	2º		4º	

Enviar Respostas

Anexo XI - Ficha de validação dos jogos

Ficha de validação – Inquérito de satisfação

Estimado(a) Professor(a), em virtude da realização do Projeto “A utilização de ferramentas digitais, no processo de intervenção precoce em perturbações de aprendizagem específicas – um estudo de caso em contexto de educação pré-escolar”, nomeadamente, no processo de construção dos jogos para o projeto, revelou-se pertinente a criação de uma ficha de validação, através do preenchimento deste inquérito, por parte de professores com experiência singular nesta área. Agradeço profundamente a sua participação.

Relevando a concetualização teórica no que diz respeito às áreas mais significativas a serem observadas num contexto de intervenção precoce e tendo em conta a idade das crianças, os jogos construídos pretendem proporcionar uma intervenção nas seguintes áreas: consciência fonológica, lateralidade, noção espacial, noção temporal, percepção visual/memória.

Todos os jogos apresentam diferentes níveis de dificuldade, tendo em conta que todas as crianças se podem encontrar em diferentes níveis de aprendizagem e que, inclusive, se pretende observar a sua evolução. Na parte inferior dos diferentes jogos podem ser escolhidas diferentes opções, nomeadamente, o tempo de jogo, o número de tentativas, o número de imagens, entre outros, dependendo de cada jogo e do seu objetivo. Na barra lateral direita encontram também diferentes layouts ou formatos para o mesmo jogo.

Neste sentido, partilho de seguida uma tabela com o respetivo *link* e *QRCode* de cada jogo, assim como a própria tabela a ser preenchida para cada um dos casos.

No que concerne à **avaliação das características do jogo, numa escala de 1 a 3**, considere por favor:

1 – Insatisfatório: A qualidade apresentada encontra-se consistentemente abaixo das expectativas e é extremamente necessária uma intervenção para correção da mesma.
2 – Necessidade de melhoria: A qualidade apresentada necessita de melhoria e pode inclusive colocar em causa a finalidade do jogo. (Caso sinta pertinente pode ainda explicitar nas observações as sugestões de melhoria).
3 – Atende às expectativas: As características adequam-se ao jogo e atendem às expectativas. A qualidade no geral é boa e não coloca em causa as finalidades do jogo.

Em todas as restantes questões de resposta direta (Sim ou Não), preencha por favor com uma X na opção desejada.

Agradeço profundamente a sua participação e tempo dedicado a este inquérito, permitindo-me assim melhorar significativamente os jogos criados, que certamente ficarão mais enriquecidos depois de analisadas todas as observações transmitidas. Obrigada!

Ana Patrícia Monteiro Lourenço

nº 2012116

Ficha de validação 1

Jogo / Área	Lateralidade (direita/esquerda)
Link	wordwall.net/pt/resource/32029342
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas Aleatórias; - Abra a caixa; - Classificação de grupo; - Perseguição em labirinto.


Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 2

Jogo / Área	Memorização
Link	wordwall.net/pt/resource/32029495
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra inferior “opções”):</p> <p>- “Esteira”</p> <p>Poderá alterar o nível de dificuldade do jogo selecionando diferentes opções de “velocidade” ou “números para recordar”.</p>


Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 3

Jogo / Área	Consciência Fonológica (rimas)
Link	wordwall.net/pt/resource/32028635
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinação / Encontre a combinação; - Perseguição do labirinto; - Pode ainda modificar as opções na barra inferior depois do jogo.

Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 4

Jogo / Área	Consciência Fonológica (percepção visual e auditiva)
Link	wordwall.net/pt/resource/32411227
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionário; - Perseguição do labirinto; - Cartas aleatórias; - Pode ainda modificar as opções na barra inferior depois do jogo.

Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 5

Jogo / Área	Consciência Fonológica (vogais – alfabetização)
Link	wordwall.net/pt/resource/32029652
QRCode	
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Avião; - Perseguição em labirinto.


Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 6

Jogo / Área	Lateralidade (opostos)
Link	wordwall.net/pt/resource/32414457
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1º: Abra a caixa (Observar todas as cartas com as crianças); - 2º: Cartas Aleatórias (A criança indica o conceito e o seu oposto).


Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 7

Jogo / Área	Perceção Visual (sombras)
Link	<p style="text-align: center;">wordwall.net/pt/resource/32416192</p> <p style="text-align: center;">wordwall.net/pt/resource/32416193</p> <p style="text-align: center;">wordwall.net/pt/resource/32416194</p>
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinação; - Encontre a Combinação; - Questionário de programa de televisão.


Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 8

Jogo / Área	Produções Verbais
Link	wordwall.net/pt/resource/32764417 wordwall.net/pt/resource/32764414
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas Aleatórias; - Abra a caixa; - Roda Aleatória.

Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<p><u>Sugestões de melhoria:</u></p>		

Ficha de validação 9

Jogo / Área	Percepção Visual (Descobre a imagem escondida)
Link	wordwall.net/pt/resource/32431723
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <p>- Questionário de imagens.</p> <p>Pode escolher a opção “Layout – Imagem e respostas juntos” ou “Layout – Imagem e respostas separando”, alterando o nível de dificuldade.</p>

Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 10

Jogo / Área	Noção temporal (Ordenar 3 ou 4 imagens)					
Link	<p>wordwall.net/pt/resource/32403293 wordwall.net/pt/resource/32403410 wordwall.net/pt/resource/32403456 wordwall.net/pt/resource/32403476 wordwall.net/pt/resource/32403708 wordwall.net/pt/resource/32403743 wordwall.net/pt/resource/32403778 wordwall.net/pt/resource/32403797 wordwall.net/pt/resource/32403847 wordwall.net/pt/resource/32403824 wordwall.net/pt/resource/32403887</p>					
QRCode						
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Ordem de classificação.</p>					

Utilizaria este jogo?	Sim	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem		
Cores		
Palavras/Imagens escolhidas		
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Anexo XII - Ficha de validação dos jogos – Docente A

Ficha de validação 1

Jogo / Área	Lateralidade (direita/esquerda)
Link	wordwall.net/pt/resource/32029342
QRCode	
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): <ul style="list-style-type: none">- Cartas Aleatórias;- Abra a caixa;- Classificação de grupo;- Perseguição em labirinto.


Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não X
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não

Ficha de validação 2

Jogo / Área	Memorização
Link	wordwall.net/pt/resource/32029495
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra inferior “opções”):</p> <p>- “Esteira”</p> <p>Poderá alterar o nível de dificuldade do jogo selecionando diferentes opções de “velocidade” ou “números para recordar”.</p>

Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
<p>Na esteira, alterar o tempo verbal nas indicações do jogo: passaram para/passarão ou passarem.</p> <p>Nas cartas aleatórias, já que vira sempre uma como é que escolhem as que passaram na esteira?</p> <p>No abra a caixa idem, podem selecionar todos e como identificam as imagens alvo?</p>		

Ficha de validação 3

Jogo / Área	Consciência Fonológica (rimas)
Link	wordwall.net/pt/resource/32028635
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinação / Encontre a combinação; - Perseguição do labirinto; - Pode ainda modificar as opções na barra inferior depois do jogo.

Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim	Não X
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	1	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não X
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
<p>Na Combinação, rever enunciado (não me parece ser definição, mas sim rimas) - Também Colocar menos imagens (diferentes níveis), de tamanho maior e todas do mesmo tamanho.</p> <p>Não fica logo claro qual o tipo de correspondência já que as imagens a corresponder aparecem toda do mesmo lado... cria alguma confusão. Também deveriam surgir as imagens em níveis progressivos primeiro duas, depois 4, 6 e assim sucessivamente, até a criança entender o mecanismo.</p>		

Ficha de validação 4

Jogo / Área	Consciência Fonológica (percepção visual e auditiva)
Link	wordwall.net/pt/resource/32411227
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionário; - Perseguição do labirinto; - Cartas aleatórias; - Pode ainda modificar as opções na barra inferior depois do jogo.

Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 5

Jogo / Área	Consciência Fonológica (vogais – alfabetização)
Link	wordwall.net/pt/resource/32029652
QRCode	
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Avião; - Perseguição em labirinto.




Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 6

Jogo / Área	Lateralidade (opostos)
Link	wordwall.net/pt/resource/32414457
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1º: Abra a caixa (Observar todas as cartas com as crianças); - 2º: Cartas Aleatórias (A criança indica o conceito e o seu oposto).



Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
No abra a caixa, menos imagens ou com níveis progressivos...		

Ficha de validação 7

Jogo / Área	Perceção Visual (sombas)		
Link	wordwall.net/pt/resource/32416192 wordwall.net/pt/resource/32416193 wordwall.net/pt/resource/32416194		
QRCode			
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Combinação; - Encontre a Combinação; - Questionário de programa de televisão.		


Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
Rever instruções “definição”		

Ficha de validação 8

Jogo / Área	Produções Verbais
Link	wordwall.net/pt/resource/32764417 wordwall.net/pt/resource/32764414
QRCode	 
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas Aleatórias; - Abra a caixa; - Roda Aleatória.


Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 9

Jogo / Área	Perceção Visual (Descobre a imagem escondida)
Link	wordwall.net/pt/resource/32431723
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <p>- Questionário de imagens.</p> <p>Pode escolher a opção “Layout – Imagem e respostas juntos” ou “Layout – Imagem e respostas separando”, alterando o nível de dificuldade.</p>

Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim X	Não
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		


Ficha de validação 10

Jogo / Área	Noção temporal (Ordenar 3 ou 4 imagens)
Link	wordwall.net/pt/resource/32403293 wordwall.net/pt/resource/32403410 wordwall.net/pt/resource/32403456 wordwall.net/pt/resource/32403476 wordwall.net/pt/resource/32403708 wordwall.net/pt/resource/32403743 wordwall.net/pt/resource/32403778 wordwall.net/pt/resource/32403797 wordwall.net/pt/resource/32403847 wordwall.net/pt/resource/32403824 wordwall.net/pt/resource/32403887
QRCode	
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Ordem de classificação.

Utilizaria este jogo?	Sim <input checked="" type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>
O jogo encontra-se adequado à faixa etária?	Sim <input checked="" type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>
Considera pertinente o tema/área escolhida?	Sim <input checked="" type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Palavras/Imagens escolhidas	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim <input checked="" type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim <input checked="" type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/>
Sugestões de melhoria:		
No baralho não se percebe o que é para fazer, já que as cartas aparecem aleatoriamente, como é que eles as sequencializam?		

Anexo XIII - Ficha de validação dos jogos – Docente B

Ficha de validação 1

Jogo / Área	Lateralidade (direita/esquerda)
Link	wordwall.net/pt/resource/32029342
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartas Aleatórias; - Abra a caixa; - Classificação de grupo; - Perseguição em labirinto.


Utilizaria este jogo?	Sim com ajustes	Não
Avalie o jogo de, 1-3 de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	1	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	3	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
Sugestões de melhoria:		
Cores – as imagens não possuem esta característica clara		
Adequação à faixa etária – Algumas imagens são pequenas – poderiam ser maiores.		

Ficha de validação 2

Jogo / Área	Memorização
Link	wordwall.net/pt/resource/32029495
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra inferior “opções”):</p> <p>- “Esteira”</p> <p>Poderá alterar o nível de dificuldade do jogo selecionando diferentes opções de “velocidade” ou “números para recordar”.</p>


Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	3	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	3	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim X	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		

Ficha de validação 3

Jogo / Área	Consciência Fonológica (rimas)
Link	wordwall.net/pt/resource/32028635
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinação / Encontre a combinação; - Perseguição do labirinto; - Pode ainda modificar as opções na barra inferior depois do jogo.

Utilizaria este jogo?	Sim com ajustes	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	2	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim com ajustes	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim com ajustes	Não
Sugestões de melhoria:		
<p>Há imagens que não se ajustam à ligação pela rima, por exemplo, “dentes” + “presente” – não seria “presentes”? Se sim, então a imagem tem que ter mais do que um presente para ser plural. Por outro lado, a imagem não será confundida com “prenda”?</p> <p>Há outras ligações que não são claras, por exemplo, as “botas” ligam com “nota”. Penso que querer dizer “bota+nota” mas não é isso que está lá.</p> <p>Pf reveja.</p>		

Ficha de validação 4

Jogo / Área	Consciência Fonológica (percepção visual e auditiva)
Link	wordwall.net/pt/resource/32411227
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Questionário; - Perseguição do labirinto; - Cartas aleatórias; - Pode ainda modificar as opções na barra inferior depois do jogo.

Utilizaria este jogo?	Sim com ajustes	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	2	
Cores	2	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	2	
Palavras/Imagens	2	
Objetivo do jogo	2	
Adequação à faixa etária	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim com ajustes	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim com ajustes	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
Não percebi o funcionamento – jogo necessita de aprendizagem menos intuitivo		

Ficha de validação 5

Jogo / Área	Consciência Fonológica (vogais – alfabetização)
Link	wordwall.net/pt/resource/32029652
QRCode	
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Avião; - Perseguição em labirinto.


Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	3	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	3	
Recomendaria a outros profissionais?	SimX	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	SimX	Não
Sugestões de melhoria:		
Sobre a adequação à faixa é provável que algumas crianças de 5 anos tenham alguma dificuldade de destreza tendo em conta a velocidade do avião – necessita de treino mas é exequível. Deve ter um grande número de propostas para que a criança não comece a cumprir o objetivo por memorização		

Ficha de validação 6

Jogo / Área	Lateralidade (opostos)
Link	wordwall.net/pt/resource/32414457
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1º: Abra a caixa (Observar todas as cartas com as crianças); - 2º: Cartas Aleatórias (A criança indica o conceito e o seu oposto).



Utilizaria este jogo?	SimX	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	2	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	3	
Recomendaria a outros profissionais?	SimX	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	SimX	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
Algumas imagens cuja substituição pode ser considerada:		
- “entre/no meio” – a criança principal da imagem está à esquerda;		
- A “Borboleta” não tem palavra associada;		
- “Primeiro” e “último” não tem palavra associada;		
- Hipopótamo não tem palavra associada;		
- Porque é que o triste é um menino e o alegre uma menina – algum motivo? Penso que será a única vez que o oposto está associado ao género 😊		

Ficha de validação 7

Jogo / Área	Perceção Visual (sombras)
Link	wordwall.net/pt/resource/32416192 wordwall.net/pt/resource/32416193 wordwall.net/pt/resource/32416194
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinação; - Encontre a Combinação; - Questionário de programa de televisão.


Utilizaria este jogo?	Sim X	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	2	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim com ajustes	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim com ajustes	Não
Sugestões de melhoria:		
Pode ser demasiado fácil para alguns contextos de 5 anos. Pode ser útil em contextos com dificuldades específicas.		

Ficha de validação 8

Jogo / Área	Produções Verbais
Link	wordwall.net/pt/resource/32764417 wordwall.net/pt/resource/32764414
QRCode	 
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Cartas Aleatórias; - Abra a caixa; - Roda Aleatória.


Utilizaria este jogo?	Sim	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	3	
Objetivo do jogo	2	
Adequação à faixa etária	3	
Recomendaria a outros profissionais?	SimX	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	SimX	Não
Sugestões de melhoria:		
Pelo que percebi, não é um jogo por si só; o jogo a desenvolver utiliza este recurso construído. Pelo que percebi, se for feito com cartas de papel, numa mesa, cumpre o mesmo objetivo, certo?		

Ficha de validação 9

Jogo / Área	Perceção Visual (Descobre a imagem escondida)
Link	wordwall.net/pt/resource/32431723
QRCode	
Sugestões	<p>Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita):</p> <p>- Questionário de imagens.</p> <p>Pode escolher a opção “Layout – Imagem e respostas juntos” ou “Layout – Imagem e respostas separando”, alterando o nível de dificuldade.</p>

Utilizaria este jogo?	Sim com ajustes	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	2	
Objetivo do jogo	2	
Adequação à faixa etária	2	
Recomendaria a outros profissionais?	SimX	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	SimX	Não
<u>Sugestões de melhoria:</u>		
Num primeiro acesso ao Questionário de imagens” não se conseguia perceber como é que a criança consegue adivinhar – os quadrados não viravam – só quando acedi ao menu no próprio wordwall voltei a entrar.		
Jogo “abre a caixa” – parece-me demasiado fácil para algumas crianças de 5 anos		
Jogo “questionário” – parece-me demasiado fácil para algumas crianças de 5 anos		

Ficha de validação 10

Jogo / Área	Noção temporal (Ordenar 3 ou 4 imagens)
Link	wordwall.net/pt/resource/32403293 wordwall.net/pt/resource/32403410 wordwall.net/pt/resource/32403456 wordwall.net/pt/resource/32403476 wordwall.net/pt/resource/32403708 wordwall.net/pt/resource/32403743 wordwall.net/pt/resource/32403778 wordwall.net/pt/resource/32403797 wordwall.net/pt/resource/32403847 wordwall.net/pt/resource/32403824 wordwall.net/pt/resource/32403887
QRCode	
Sugestões	Modelos a experimentar / diferentes níveis (barra lateral direita): - Ordem de classificação.

Utilizaria este jogo?	Sim com adequação à criança	Não
Avalie o jogo de 1-3, de acordo com as seguintes características:		
Linguagem	3	
Cores	3	
Pertinência do Tema/Área escolhido(a)	3	
Palavras/Imagens	3	
Objetivo do jogo	3	
Adequação à faixa etária	2	
Recomendaria a outros profissionais?	Sim X	Não
Este jogo será um instrumento significativo de intervenção em crianças com 5 anos de idade e com dificuldades no desenvolvimento da linguagem?	Sim com ajustes	Não
Sugestões de melhoria: Na “ordem de classificação” parece-me que algumas sequências poderão ser fáceis para os 5 anos. Os restantes jogos exigem outras ações (pela natureza do jogo) criando maior dificuldade. Devem ser utilizados em função da criança em questão.		

Anexo XIV - Cronograma do Projeto

Etapas	2022					
	fevereiro	março	abril	maio	junho	julho
Pesquisa Bibliográfica						
Criação de jogos						
Experimentação dos jogos / Pesquisa Terreno Observação-Participante						
Elaboração de registos de observação						
Análise de conteúdo dos registos de observação						
Redação Preliminar do Projeto						
Redação Definitiva do Projeto						

Cronograma elaborado de acordo com o Diagrama de Gantt, que pretende destacar as tarefas inerentes a este estudo, respetivo tempo de execução, que me apoiará na organização e cumprimento das diferentes etapas prevista.