

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS**

**CENTRO DE CIÊNCIAS DA VIDA**

**FACULDADE DE FONOAUDIOLOGIA**

**CAROLINA VIEIRA ANDREOLLI RA: 18224709**

**VITÓRIA HENRIQUE ZANCO RA: 18083675**

**ELABORAÇÃO DE JOGOS QUE AUXILIAM TERAPIA DE CONSCIÊNCIA  
FONOLÓGICA.**

**CAMPINAS**

**2021**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS  
FACULDADE DE FONOAUDIOLOGIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA VIDA**

**CAROLINA VIEIRA ANDREOLLI RA:18224709  
VITÓRIA HENRIQUE ZANCO RA: 18083675**

**ELABORAÇÃO DE JOGOS QUE AUXILIAM NA TERAPIA DE  
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA.**

Trabalho acadêmico apresentado como componente da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso em Fonoaudiologia, sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Beatriz Servilha Brocchi, da Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

**CAMPINAS**

**2021**

## Ficha Catalográfica

Andreolli, Carolina Vieira. Zanco, Vitória Henrique.

Elaboração De Jogos Que Auxiliam Terapia De Consciência Fonológica./ Carolina Vieira Andreolli, Vitória Henrique Zanco - PUC-Campinas, 2021.

Orientadora: Beatriz Servilha Brocchi.

Trabalho de conclusão de curso, Faculdade de Fonoaudiologia, Centro de ciências da vida, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2021.

1-Consciência fonológica, 2-Terapia Fonoaudiológica,3- Desenvolvimento, 4-Leitura e Escrita.

I. Andreolli, Carolina Vieira. Zanco, Vitória Henrique. II. Centro de ciências da vida, Pontifícia Universidade Católica de Campinas.Faculdade de Fonoaudiologia. III. Elaboração De Jogos Que Auxiliam Terapia De Consciência Fonológica.

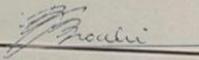
Pontifícia Universidade Católica De Campinas  
Centro De Ciências Da Vida  
Faculdade De Fonoaudiologia

**ELABORAÇÃO DE JOGOS QUE AUXILIAM NA TERAPIA DE  
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA.**

Autoras: Andreolli, Carolina Vieira. Zanco, Vitória Henrique.

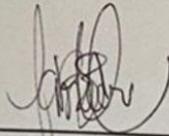
Trabalho de Conclusão de Curso  
Graduação em Fonoaudiologia

**BANCA EXAMINADORA**



---

Orientadora: Profª Drª Beatriz Servilha Brocchi



---

Examinadora: Fgª. Janieri Braz Almeida Mendes

Campinas, 25 de novembro de 2021.

## **AGRADECIMENTOS VITÓRIA**

À todas as professoras da Faculdade de Fonoaudiologia que nos acompanharam durante essa jornada de 4 anos, transmitindo todos os seus ensinamentos e nos mostrando o mar de oportunidades que a Fonoaudiologia oferece.

À nossa orientadora Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Beatriz Servilha Brocchi, por toda a paciência, acolhimento, dedicação e incentivo durante o desenvolvimento deste trabalho. Nos mostrando que somos sempre capazes de realizar tudo aquilo que desejamos.

À fonoaudióloga Janieri Braz Almeida Mendes, um anjo que apareceu em nossas vidas. Com todo seu carinho e apoio, foi possível desenvolver nosso jogo.

Ao meu pai André e minha mãe Sandra, meus melhores amigos, que sempre me incentivaram ir atrás dos meus sonhos e me apoiaram em todos os momentos da minha vida. Sem eles esse momento não seria possível.

À todos os meus familiares, por todo o amparo e incentivo.

Ao meu namorado, Gabriel, por sempre estar do meu lado, me dando todo o apoio do mundo.

Aos meus amigos, que nunca deixaram de torcer pelo meu sucesso.

À minha dupla e amiga, Carolina, que aceitou realizar esse trabalho comigo. Sempre muito empenhada e dedicada. Que nossa amizade permaneça muito além da faculdade.

## **AGRADECIMENTOS CAROLINA**

Agradeço primeiramente a Deus, pela minha vida, por me dar força para nunca desistir frente aos obstáculos encontrados ao longo desses anos.

Agradeço a todas(os) docentes da Faculdade de Fonoaudiologia quais nos acompanharam durante essa jornada na graduação, transmitindo todos os seus conhecimentos, nos mostrando o quão linda é nossa profissão e todas as oportunidades que a Fonoaudiologia pode nos oferecer.

Sou grata pela confiança da nossa orientadora Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Beatriz Servilha Brocchi depositada na nossa proposta do desenvolvimento do jogo. Obrigada por nos manter motivadas durante todo o processo, por todo carinho e paciência.

Agradeço especialmente a fonoaudióloga Janieri Braz, qual não mediu esforços para nos ajudar na construção do jogo, com todo seu carinho, pois sem ela não teríamos conseguido.

Dedico esse trabalho de conclusão de curso e agradeço ao meu pai Sidney Andreolli e minha mãe Regina Vieira, os quais me proporcionaram a oportunidade de entrar na universidade, realizando um sonho, me apoiando em todo trajeto até aqui e sempre incentivando ir em busca dos meus sonhos.

Ao Gabriel, por sempre estar ao meu lado, me dando todo o apoio e incentivo para ir sempre em busca do meu melhor e nunca desistir dos meus sonhos.

As minhas amigas da faculdade, as quais quero ao meu lado para sempre, tendo certeza de que serão excelentes profissionais. À minhas amigas da vida, principalmente Taina, Mariane, Giovana e minha prima Larissa, por estarem sempre ao meu lado me apoiando e incentivando a não desistir.

Bons amigos são raros e valiosos e aos meus eu agradeço por todo bem que me fazem desde sempre.

Sem dúvida, agradeço a minha dupla Vitória Zanco, por sua amizade pela qual sou grata, por todo carinho e companheirismo nesses quatro anos de graduação, amizade que quero levar para vida toda. Agradeço por ter aceitado realizar o TCC comigo, por toda dedicação e perseverança.

## RESUMO

Andreolli, Carolina Vieira; Zanco, Vitória Henrique. Elaboração de Jogos que Auxiliam na Terapia de Consciência Fonológica. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Fonoaudiologia) - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Centro de Ciências da Vida, Graduação em Fonoaudiologia, Campinas, 2021.

**Introdução:** A consciência fonológica (CF) é um conjunto de habilidades, desde a simples concepção global do tamanho da palavra, semelhanças fonológicas entre as palavras até a segmentação e manipulação de sílabas e fonemas. O período de alfabetização é excelente para auxiliar no desenvolvimento da CF, visto que a primeira infância é marcada pela entrada da criança na escola. Nesta fase, as crianças são estimuladas, através de atividades lúdicas e jogos, a exercitar as suas capacidades motoras e cognitivas, a gerar descobertas e se prepararem para iniciar o processo de alfabetização. Pensando na escassez de recursos digitais para treino de consciência fonológica, o objetivo deste trabalho foi desenvolver um jogo lúdico de treino das habilidades de rima, aliteração, consciência silábica e fonêmica para o público infantil.

**Método:** Utilizou-se a ferramenta “power point” para a montagem do jogo, inserindo-se imagens, animações e áudios representando a voz dos personagens. As imagens dos personagens foram utilizadas do aplicativo “Canva” e as demais imagens do jogo retiradas do site “Pixabay”, o qual não necessita de direitos autorais. Todo o jogo foi pensado no público infantil, sendo interativo e lúdico e dividido em quatro partes principais, as quais cada uma representa um componente da consciência fonológica.

**Resultados:** O jogo foi desenvolvido seguindo um tema/cenário diferente para cada habilidade da consciência fonológica. Para a rima, o tema escolhido foi “shopping”, o qual contém, nas páginas principais e nas demais, 10 figuras as quais as crianças devem identificar a rima com a imagem principal. Para a aliteração o tema é “supermercado”, o qual apresenta 10 figuras principais e a criança deve identificar quais começam com o mesmo segmento sonoro. Na consciência silábica foi desenvolvido um “parque”, o qual contém várias figuras e a criança deve separá-las em sílabas. Para a consciência fonêmica, o tema foi “sorveteria” e, ao clique no carrinho de sorvete, emitirá um som que deve ser relacionado pela criança com a figura que comece com o relativo ruído. **Conclusão:** O jogo “As aventuras dos irmãos atura” foi desenvolvido com o intuito de auxiliar na terapia fonoaudiológica de forma lúdica, trabalhando as habilidades da consciência fonológica através de quatro jogos com temas de interesse infantil.

**Palavras-chave:** Consciência fonológica, Terapia Fonoaudiológica, Desenvolvimento, Leitura e Escrita.

## ABSTRACT

Development of games that help in phonological awareness therapy. 2021. Term paper (Graduation in Speech and Language Pathology) - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Center for Life Sciences, Graduation in Speech Therapy, Campinas, 2021.

**Introduction:** Phonological awareness is a set of skills, from the simple global understanding of word size, phonological similarities between words to segmentation and manipulation of syllables and phonemes. The literacy period is excellent to assist in the development of phonological awareness, as the first childhood period is marked by the child's entry into school. In this phase, children are encouraged, through playful activities and games, to exercise their motor and cognitive abilities, generate discoveries and prepare themselves to start the literacy process. Considering the scarcity of digital resources for phonological awareness training, this work aimed to develop a playful game for training rhyme, alliteration, syllabic, and phonemic awareness skills for children. **Method:** The "PowerPoint" tool was used to assemble the game, inserting images, animations, and audios representing the characters' voices. The characters' images were used from the "Canva" application and the other game images were taken from the "Pixabay" website, which does not require copyright. The entire game was designed for children, being interactive and playful, divided into four main parts, each part representing a component of phonological awareness. **Results:** The game was developed following a different theme/scenario for each phonological awareness skill. For the rhyme, the chosen theme was "mall", which contains 10 illustrations on the main pages, and on the other pages, illustrations which the children must identify the rhyme with the main image. For alliteration, the theme is "supermarket", which features 10 main illustrations and the child must identify which ones begin with the same sound segment. In syllabic awareness, an "amusement park" has been developed, in which it contains several illustrations and the child must separate these illustrations into syllables. In phonemic awareness, the theme was "ice cream parlor", in which when clicking on the ice cream cart, a sound will be emitted and the child will have to find the figure that starts with that same sound. **Conclusion:** The game "As Aventuras dos Irmãos Atura" was developed to help in speech and language therapy playfully, working on the skills of phonological awareness through four games with children's interest themes.

Key Words: Phonological Awareness, Speech and Language Therapy, Development, Reading and Writing.

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura1- Capa do jogo .....                  | 25 |
| Figura2- Menu do jogo .....                  | 25 |
| Figura 3-Jogo da rima.....                   | 26 |
| Figura 4- Jogo da rima.....                  | 27 |
| Figura 5- Jogo da aliteração .....           | 28 |
| Figura 6- Jogo da aliteração .....           | 28 |
| Figura 7- Jogo da consciência silábica.....  | 29 |
| Figura 8- Jogo da consciência silábica.....  | 30 |
| Figura 9- Jogo da consciência silábica.....  | 30 |
| Figura 10- Jogo da consciência fonêmica..... | 31 |
| Figura 11- Jogo da consciência fonêmica..... | 32 |

## **Sumário**

|  |    |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO                            | 11 |
| 2. REVISÃO DE LITERATURA                 | 13 |
| 2.1 DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM         | 13 |
| 2.2 CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA               | 14 |
| 2.4 CONSCIÊNCIA SILÁBICA                 | 16 |
| 2.5 CONSCIÊNCIA FONÊMICA                 | 16 |
| 3. OBJETIVO GERAL                        | 21 |
| 4. METODOLOGIA                           | 22 |
| 4.1 MATERIAIS                            | 22 |
| 4.2 PROCEDIMENTOS                        | 22 |
| 5. RESULTADOS                            | 24 |
| 5.1 RIMA                                 | 25 |
| 5.2 ALITERAÇÃO                           | 26 |
| 5.3 SILÁBICA                             | 28 |
| 5.4 FONÊMICA                             | 30 |
| 6. DISCUSSÃO                             | 32 |
| 7. CONCLUSÃO                             | 34 |
| 9. ANEXOS                                | 40 |
| 9.1 JOGO: AS AVENTURAS DOS IRMÃOS ATURA. | 40 |
| 9.2 QUESTIONÁRIO ENVIADO PARA JUÍZES.    | 49 |

## 1. INTRODUÇÃO

A consciência fonológica (CF) é um conjunto de habilidades, que vai desde a simples concepção global do tamanho da palavra e de semelhanças fonológicas entre as palavras até a segmentação e manipulação de sílabas e fonemas. Dessa forma, a CF vincula-se ao seguimento simbólico da criança, no sentido de observar os elementos sonoros das palavras.<sup>1</sup>

A maior parte dos seres humanos nascem ouvindo e desenvolvem habilidades auditivas como a localização da fonte sonora, discriminação, memória e reconhecimento. Porém o contato da criança com o meio ambiente parece determinar a qualidade do desenvolvimento dessas habilidades (Ribas, 2001). O aprendizado dos sons da fala só ocorre quando há condições para que sejam discriminados uns dos outros, o que proporciona unidades aceitáveis para a expressão verbal do pensamento. Deste modo, o desenvolvimento da consciência fonológica inicia-se desde o nascimento, com habilidades básicas, como por exemplo, aprender a reconhecer, diferenciar e responder a sons de fala e não fala, por exemplo.<sup>2</sup>

É importante ressaltar que cada criança tem o seu tempo de aquisição; posto que algumas crianças podem desenvolver mais cedo que as outras, porém, é esperado que até os 10 anos de idade a criança já tenha desenvolvido completamente a consciência fonológica.<sup>3</sup>

O período de alfabetização é excelente para auxiliar no desenvolvimento da CF, visto que, a primeira infância é marcada pela entrada da criança na escola. Nesta fase, as crianças são estimuladas, através de atividades lúdicas e jogos, a exercitar as suas capacidades motoras e cognitivas, a gerar descobertas e a se prepararem para iniciar o processo de alfabetização.<sup>3</sup>

A consciência fonológica é dividida em três níveis “principais”. O primeiro refere-se à consciência de rima, que são palavras que terminam com o mesmo som, por exemplo, dente e pente, e aliteração, que são sons considerados “iguais” no início de diversas palavras, exemplo, água e águia. O segundo nível diz respeito à consciência silábica, caracterizada como o conhecimento evidente de que as palavras estão formadas por uma sequência de unidades fonológicas distintas, ainda assim capazes de se agrupar em unidades articulatórias, como por exemplo, reconhecer quantas sílabas tem a palavra. Por último, a consciência fonêmica, concerne com a

facilidade em perceber os sons das palavras como unidades abstratas e manipuláveis, como por exemplo, identificar quais palavras começam o fonema /p/.<sup>4</sup>

O desenvolvimento da CF acontece em um constante de níveis de consciência em consequência de experiências auditivas, articulatórias, de leitura e de escrita que está associado com o aumento do "feedback". Essa habilidade é desenvolvida gradualmente conforme a criança experimenta situações lúdicas (cantigas de roda, jogos de rima, reconhecimento de sons iniciais de palavras) e é produzida formalmente em atividades grafo fonêmicas. Pesquisas com crianças não alfabetizadas, demonstram que as mesmas já apresentam durante a educação infantil, algumas habilidades metafonológicas que auxiliam para o sucesso da aprendizagem da leitura e da escrita.<sup>4</sup>

A habilidade de consciência fonológica dentro da aprendizagem da leitura e escrita é amplamente mencionada na literatura, assim como a importância na utilização de atividades de CF de forma preventiva/reabilitadora. O treinamento da CF, principalmente da consciência fonêmica, consegue promover uma melhora na representação fonológica das palavras, tanto para crianças que apresentam alguma dificuldade, quanto para as que não apresentam dificuldades de aprendizagem. A consciência fonológica aprimora o processo de alfabetização, permitindo que as crianças desenvolvam habilidades metalinguísticas.<sup>5</sup>

Hoje em dia, podemos notar um aumento na utilização de celulares, computadores e tablets pelas crianças; levando isto em consideração, o uso de software e materiais digitais podem ser muito atrativos para as crianças na terapia fonoaudiológica, já que estes instrumentos estão inseridos no dia a dia deles e o uso vem crescendo cada vez mais. Portanto, após um levantamento de materiais a serem utilizados em terapia, foi possível notar uma escassez de softwares e jogos digitais específicos para trabalhar os níveis da consciência fonológica. Sendo assim decidimos desenvolver um material digital que possa auxiliar na estimulação da consciência fonológica e ao mesmo tempo motivar as crianças.<sup>6-7</sup>

Os estágios realizados dentro e fora da faculdade foram uma das nossas maiores motivações para desenvolvermos nosso trabalho de conclusão de curso com o tema relacionado a linguagem infantil, visto que eles nos proporcionaram maior interesse acerca desta área da fonoaudiologia e admiração pelo assunto.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

O desenvolvimento humano e da linguagem infantil são constituídos pelas redes de interações estabelecidas entre crianças e adultos desde os primeiros anos de vida.<sup>8</sup>

A linguagem é um importante fator para o desenvolvimento e aprendizagem. A língua oral é uma base linguística indispensável para que as habilidades de leitura e escrita se estabeleçam. As habilidades de linguagem receptiva e expressiva também foram consideradas por diversos autores como bons sinais precoces da compreensão de leitura.<sup>9</sup>

No estágio pré-linguístico, a criança, de princípio, usa o choro para se comunicar, podendo ser rica em expressão emocional. No início, tal choro ainda pode parecer não ter significado. Entretanto, ao passar do tempo, é possível, principalmente para a mãe da criança, atribuir significado para o choro. Um exemplo passível de ser feito, é perceber que o bebê chora quando sente fome, dor, quer colo e entre diversas outras situações. Além do choro, a criança começa, de repente, a produzir balbúcio por volta dos 6 - 10 meses de idade, que se caracteriza pela produção e repetição de sons de consoantes e vogais como por exemplo, “ma – ma – ma – ma”. Tais sons muitas vezes são confundidos como as primeiras palavras da criança.<sup>10</sup>

Por volta dos 10 meses, os bebês imitam deliberadamente os sons que ouvem, deixando clara a importância da estimulação externa para o desenvolvimento da linguagem. Ao final do primeiro ano, o bebê já tem certa noção de comunicação, uma ideia de referência e um conjunto de sinais para se comunicar com aqueles que cuidam dele.<sup>10</sup>

No início do estágio linguístico, a criança está desenvolvendo a maturação do aparelho fonador e da sua aprendizagem anterior, e assim ela começa a dizer suas primeiras palavras. A fala linguística se inicia geralmente no final do segundo ano de idade, quando a criança pronuncia a mesma combinação de sons para se referir a uma pessoa, um objeto, um animal ou um acontecimento. Espera-se que aos 18 meses a criança já tenha um vocabulário de aproximadamente 50 palavras, no entanto ainda apresenta características da fala pré-linguística e não revela frustração se não for compreendida. Na fase inicial da fala linguística a criança costuma dizer

uma única palavra, atribuindo a ela, no entanto, o valor da frase. Por exemplo, diz “uma”, apontando para a porta de casa, expressando um pensamento completo; eu quero ir pra rua. Essas palavras com valor de frases são chamadas de holófrases. A partir daqui acontece uma “explosão de nomes”, e o vocabulário cresce muito.<sup>10</sup>

Aos 2 anos, espera-se que as crianças sejam capazes de utilizar um vocabulário de mais de 100 palavras. Entre os 2 e 3 anos as crianças começam a adquirir os primeiros fundamentos de sintaxe, começando assim a se preocupar com as regras gramaticais. Passam a usar a super-regularização, que é uma aplicação das regras gramaticais a todos os casos, sem considerar as exceções. Aos 6 anos a criança fala utilizando frases longas, tentando utilizar corretamente as normas gramaticais.<sup>10,11</sup>

## 2.2 CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

A nomenclatura “Consciência Fonológica”, é a consciência definida como “CAPACIDADE MENTAL” e Fonológica definida como “SONS”, (importante notar que o radical “fono”, de origem grega, significa “sons”).<sup>12</sup>

Denomina consciência fonológica o conhecimento metalinguístico e a real percepção das características formais da linguagem, compreendendo dois níveis: **Primeiro nível:** A consciência de que a língua falada pode ser segmentada por unidades distintas, ou seja, a frase pode ser segmentada em palavras; as palavras, em sílabas e as sílabas, em fonemas.<sup>12</sup>

**Segundo nível:** A consciência de que essas mesmas unidades se repetem em diferentes palavras faladas.<sup>12</sup>

A abordagem científica publicada por diferentes autores é de que a consciência fonológica funciona como a capacidade metalinguística que permite analisar e refletir, de forma consciente, sobre a estrutura fonológica da linguagem oral.<sup>12-13</sup>

O desenvolvimento da consciência fonológica se inicia desde o nascimento, com habilidades básicas, como, aprender a reconhecer, diferenciar e responder a sons de fala e não fala. Destaca-se o período de alfabetização como excelente para auxiliar nesse desenvolvimento, visto que o ambiente escolar permite que se trabalhe com categorias de brinquedos, cores, corpo humano, entre outros.<sup>14</sup>

Acrescenta-se que a Consciência Fonológica é a habilidade de manipular os sons de nossa língua, que vão desde: identificar, segmentar, adicionar, subtrair, substituir, sejam palavras, sílabas ou fonemas. A estrutura sonora das palavras pode

ser decomposta em quatro tipos de unidades fonológicas: rimas e aliterações, fonemas, sílabas e frases, as quais serão descritas abaixo.<sup>12</sup>

### **2.3 RIMA E ALITERAÇÃO**

O primeiro dos níveis de aquisição do conhecimento fonológico que compõe a CF é a consciência de rima e aliteração, a qual consiste no processo de reconhecimento de que duas ou mais palavras compartilham um mesmo grupo sonoro, sendo a rima palavras que terminam com o mesmo som, exemplo, “pão e sabão” e aliteração palavras que começam com o mesmo som, exemplo, “maçã e mamão”.<sup>15</sup>

As habilidades de aliteração e rima, fazem parte da consciência silábica, sendo arduamente exercidas em ambiente escolar, o que pode otimizar o contato das crianças com as mesmas. Acredita-se que a criança possui sensibilidade aos sons, visto que, em um período anterior à alfabetização, a criança não seria capaz de identificar certas estruturas, conscientemente, ou seja, as crianças não alfabetizadas teriam consciência de rima e aliteração, mas não em nível explícito.<sup>15</sup>

A aliteração é trabalhada anteriormente à rima. Alguns estudos têm mostrado que as atividades de aliteração são mais fáceis de realizar do que as de rima; pois, no processo de alfabetização, existe uma relação exaustiva entre palavras que começam com a mesma letra, uma letra que começa com o nome de uma criança, nome de um colega, dentre outras estimulações; é comum vermos crianças de 4 ou 5 anos brincando com nomes dos colegas, como: "Gabriel cara de pastel, "Fabiana cara de banana", mesmo sem saber que isto é uma rima, a brincadeira espontânea das crianças constata sua capacidade de consciência fonológica.<sup>15</sup>

Por volta dos três anos de idade, as crianças executam atividades que rimam, como canções e versinhos. A rima representa a correspondência fonêmica entre duas palavras a partir da vogal da sílaba tônica, por exemplo, para rimar a palavra “SAPATO”, a outra palavra deve terminar em “ATO”, pois a palavra é paroxítona, já para rimar com “CAFÉ”, a palavra precisa terminar somente em “É”, sendo que a palavra é oxítona.<sup>14</sup> A equivalência deve ser sonora e não necessariamente gráfica, ou seja, as palavras "OSSO" e “PESCOÇO” rima, uma vez que, o som em que terminam é igual, independente da forma ortográfica. Já a aliteração, também sendo um recurso poético, como a rima, corresponde a repetição da mesma sílaba ou fonema na posição inicial das palavras, podemos ter os trava-línguas como um bom

exemplo de utilização da aliteração, pois repetem, no decorrer da frase, várias vezes o mesmo fonema.<sup>17</sup>

## **2.4 CONSCIÊNCIA SILÁBICA**

A consciência da sílaba consiste na capacidade de segmentar as palavras em sílabas. Esta habilidade depende da capacidade de realizar análise e síntese vocabular.<sup>7</sup>

Segundo Zorzi, a criança só avança para a fase silábica de escrita (de acordo com a classificação de Emília Ferreiro), quando se torna atenta às características sonoras da palavra, especialmente quando ela chega ao nível do conhecimento silábico.<sup>7</sup>

Atividades como contar o número de sílabas; dizer qual é a sílaba inicial, medial ou final de uma determinada palavra; subtrair uma sílaba das palavras, formando novos vocábulos, são dependentes e formam uma sub-habilidade da consciência fonológica.<sup>7</sup>

## **2.5 CONSCIÊNCIA FONÊMICA**

A consciência fonêmica é a habilidade de reconhecer e manipular os fonemas, envolvendo a consciência de que um fonema diferente pode alterar completamente o sentido de uma palavra escrita.<sup>18</sup> O fonema é um som considerado o menor nível de produção de fala e de acordo com especialistas em leitura, é o mais alto nível de habilidades fonológicas. As crianças aprendem a isolar, identificar e categorizar os fonemas, para então serem capazes de manipulá-los para formar palavras, antes de aprender a segmentar uma palavra em fonemas, pois é mais difícil.<sup>18</sup>

A consciência fonêmica é importante, pois é uma habilidade fundamental para o aprendizado, a mesma se desenvolve durante a aprendizagem da leitura e escrita, auxiliando no processo de alfabetização. Crianças que não conseguem ouvir e manipular os fonemas das palavras provavelmente terão mais dificuldade em aprender a relacioná-los com as letras quando iniciarem o aprendizado da leitura.<sup>18</sup>

O treinamento da consciência fonêmica pode gerar melhora na representação fonológica das palavras, tanto para crianças disléxicas, quanto para crianças sem dificuldades de aprendizagem. Essa estimulação pode ser feita de diversas formas, entre elas a estimulação do processamento auditivo na habilidade de fechamento.<sup>18</sup>

## 2.6 LEITURA E ESCRITA

Ler e escrever são habilidades compostas por múltiplos processos correlativos, geralmente caracterizados por meio de modelos de processamento da informação (memória, atenção, percepção, inferência e dedução).<sup>19</sup>

O ensino-aprendizagem da alfabetização é muito profundo e difícil para as crianças em fase inicial de alfabetização, pois envolve habilidades cognitivas e motoras que exigem dos alunos/crianças o uso dos elementos sensório-motores e perceptivos, ou seja, a capacidade de decodificação das palavras e a ação motora adequada no ato de escrever. Este processo sofre a interferência de diversos fatores, como: biológicos, neuropsicológicos, psicossociais (do contexto familiar ao escolar), pedagógico, o repertório psicomotor, entre outros.<sup>19</sup>

Nesse sentido, a aprendizagem da leitura e escrita em crianças vem sendo amplamente estudada por pesquisadores de diversas áreas do conhecimento como a medicina, psicologia, sociologia, linguística, pedagogia e a fonoaudiologia.<sup>20</sup>

Para compreender como é o desenvolvimento da língua escrita, é necessário verificar como ocorreu sua evolução e voltar no tempo para melhor entendimento da escrita humana até os dias atuais.<sup>20</sup>

Comparada à fala, a escrita apareceu tardiamente na história da humanidade. Seu surgimento está atrelado à necessidade de registro das práticas humanas, manifestando-se em três fases distintas: a pictórica, a ideográfica e a alfabética. A fase pictórica caracteriza a escrita por meio de desenhos e pictogramas que não estavam associados ao som, mas sim, ao objeto que queriam representar. A ideográfica, por sua vez, é caracterizada pela escrita de desenhos especiais que representavam uma ideia e não um objeto. Esses desenhos eram chamados de ideogramas e muitos deles deram origem às letras do alfabeto. A fase alfabética caracteriza a escrita por meio de letras.<sup>20</sup>

A escrita alfabética é a que possui menor número de caracteres e maior número de possibilidades de combinação entre eles para a formação de palavras. O alfabeto utilizado nos dias de hoje surgiu da adaptação de um sistema pré-alfabético, o que acarretou sua funcionalidade atual, representar os sons da língua. Os silabários, por exemplo, não fornecem a noção de fonema, já o sistema alfabético possibilita chegar-se ao conhecimento de segmentar a fala em fonemas. A escrita passou por diversas reformulações, do desenho até a escrita alfabética, contudo, passa por construções e não é apreendida em única etapa. Portanto, a escrita

conforme a evolução do indivíduo, ainda parte do desenho até chegar à escrita alfabética.

Sabe-se que uma das características da leitura é que ela permite ao indivíduo ter acesso a informações e ao conhecimento produzido no mundo. É uma experiência individual que pode ser caracterizada como sendo a decodificação de signos linguísticos, por meio dos quais o leitor decifra sinais, e como sendo um processo de compreensão mais abrangente, em que o leitor dá sentido a esses sinais. A aprendizagem da leitura é um processo complexo que requer múltiplas habilidades cognitivas, principalmente a habilidade metalinguística, ou seja, a capacidade de refletir sobre a linguagem. Essa capacidade é primordial no acesso à escrita e está diretamente relacionada à aprendizagem da leitura, uma vez que a leitura alfabética associa um componente auditivo fonêmico a um componente visual gráfico.<sup>22</sup>

O desenvolvimento da leitura ocorre em quatro estágios. O primeiro é da adivinhação linguística no qual as crianças desenvolvem o vocabulário visual e tem pequenas habilidades de decodificação. As palavras conhecidas visualmente pelas crianças, são reconhecidas perfeitamente, já a leitura em contexto, as palavras desconhecidas são "adivinhadas" pela criança, substituindo a qual ela não conhece por um presente no seu vocabulário, que seja aceitável naquela situação. Nesse primeiro estágio, são utilizadas duas estratégias na leitura: as palavras conhecidas são lidas automaticamente (rote learning) e as desconhecidas que fazem parte de um contexto, por adivinhação linguística.<sup>21</sup>

No segundo estágio, além da habilidade de leitura automática das palavras conhecidas (rote learning), a criança também realiza adivinhações das palavras desconhecidas apresentadas isoladamente, com base nas semelhanças visuais com palavras familiares. Inicialmente a criança realiza a leitura observando a primeira letra de cada palavra e ao decorrer é considerado o comprimento e letras finais da palavra. O terceiro estágio passa a ser decodificação sequencial ( a criança tem um desenvolvimento mais lento da escrita do que da leitura), logo, as estratégias utilizadas pela criança nessa fase são a leitura automática (rote learning) e decodificação linear, de palavras não familiares e independente se está em um contexto ou não; esse estágio caracteriza-se pela aquisição de regras simples e correlação grafema-fonema.<sup>21</sup>

O quarto estágio é da decodificação hierarquia e inicia no período de 8 a 10 anos, suas estratégias são leitura automática (rote learning) e decodificação de uso

de regras mais complexas de conversão grafema-fonema e analogias de palavras conhecidas pela criança, visto que, nesse período a melhora na leitura e escrita é mais eficiente, pois até aqui era qualitativos e agora transforma-se em termos quantitativos.<sup>21</sup>

Sendo assim, o hábito da leitura deve ser estimulado ainda na infância para que o indivíduo aprenda desde pequeno que ler é algo importante e, acima de tudo, prazeroso. Uma leitura realizada com prazer desenvolve a imaginação, a escuta atenta e a linguagem das crianças.

## **2.7 LEITURA E ESCRITA E O PAPEL DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA**

A consciência fonológica sobre a aprendizagem da leitura e escrita é amplamente referenciada na literatura, assim como a importância no emprego de atividades de CF de forma preventiva ou reabilitadora. O papel da CF sobre a aprendizagem da leitura e escrita, incluindo crianças que apresentam distúrbios de aprendizagem, é atestado por numerosos trabalhos de pesquisa com algumas variáveis, tais como: diversos níveis léxicos, variação de nível socioeconômico e diferentes idades com estudos que variam na nossa revisão de três anos até a idade máxima de 12 anos.<sup>20</sup>

Ao aprender os princípios de um sistema alfabético, como é o caso do Português Brasileiro, a criança deve ser instruída a perceber que a fala é composta por unidades que podem ser segmentadas e manipuladas. Este processo exige tanto o envolvimento de habilidades como consciência fonológica e memória de curto prazo fonológica, como uma instrução formal sobre as relações entre fonemas e grafemas. Mann (1984), relatou que as crianças com problemas fonológicos apresentam como manifestações, dificuldade com a memória de curto prazo para material verbal (como sequências de números, palavras e até mesmo de palavras de sentenças orais); dificuldade em identificar palavras faladas em presença de ruído competitivo e dificuldade em recuperar a representação fonética de palavras. Segundo o autor, estes problemas são atribuídos à deficiência básica no uso de representação fonética na memória de curto prazo, a qual afeta negativamente a leitura, assim como determinados aspectos da linguagem oral.<sup>21</sup>

A correlação entre a habilidade fonológica e a aprendizagem da leitura é de alta significância para o escolar iniciante, pois se a representação fonológica não se encontra assimilada, podem ocorrer dificuldades com a aprendizagem da leitura. A

consciência fonológica e a aquisição da leitura e escrita são processos que se fortalecem mutuamente, por serem processos altamente complexos, que envolvem uma série de habilidades. Os estágios iniciais da consciência fonológica (consciência de rimas e sílabas) contribuem para o estágio de desenvolvimento inicial do processo de leitura. Entretanto, as habilidades desenvolvidas no estágio inicial da leitura contribuem para o desenvolvimento da consciência fonológica mais complexa, como a manipulação e a transposição fonêmica.<sup>20-21</sup>

Desta forma, a imaturidade fonológica é o primeiro sinal de que o desenvolvimento da linguagem da criança apresenta alterações. Entretanto, é importante considerar que este sinal pode estar isolado e, portanto, não significar maiores comprometimentos para a aprendizagem escolar da criança, porém, se esta imaturidade fonológica estiver acompanhada de outros sinais como histórico familiar positivo para transtorno de aprendizagem e alterações de funções neuropsicológicas como lateralidade, ritmo, esquema corporal e noção têmporo-espacial, funções estas necessárias para o processamento da linguagem oral e escrita, torna-se necessário acompanhamento longitudinal para a verificação da relação desenvolvimento/aprendizagem.<sup>21</sup>

### **3. OBJETIVO GERAL**

Desenvolver jogos para auxiliar na estimulação da Consciência Fonológica.

#### **3.1 OBJETIVO ESPECIFICOS**

- Desenvolver jogo para estimular habilidade de rima.
- Desenvolver jogo para estimular habilidade de aliteração.
- Desenvolver jogo para estimular habilidade Consciência Silábica.
- Desenvolver jogo para estimular habilidade Consciência Fonêmica.

## 4 METODOLOGIA

Neste trabalho foram produzidos jogos para trabalhar a consciência fonológica relacionada à leitura e escrita no âmbito fonoaudiológico. Sendo assim, para que o jogo fosse realizado com maior eficácia, realizou-se uma pesquisa de qual seria a melhor plataforma para desenvolvê-lo e discutimos todos nossos conhecimentos sobre a CF e suas habilidades.

### 4.1 MATERIAIS

Para desenvolvimento do jogo foram utilizadas as seguintes plataformas:

- **Powerpoint:** Trata-se de um software que permite realizar apresentações através de “slides”. O programa contempla a possibilidade de utilizar texto, imagens, áudios e animação. As apresentações em Power Point também podem ser compartilhadas através de um computador, sem necessidade de se realizar publicamente. Também é possível inserir transições e animações e fazer o compartilhamento dos seus arquivos nesse formato, conseguindo trabalhar em conjunto com outras pessoas. Por fim, os arquivos nesse formato podem ser salvos na nuvem como o OneDrive, da própria Microsoft, conseguindo acessá-los de qualquer lugar e por meio de qualquer dispositivo como computador, celular ou tablet.
- **Canva:** O Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. A plataforma foi usada para ter acesso às imagens dos personagens do jogo.
- **Pixabay:** A Pixabay é uma comunidade de compartilhamento de imagens e vídeos com licença gratuita de uso. Todo o conteúdo que é lançado sob a licença de uso Pixabay o torna seguro para o uso sem ser necessário pedir permissão ou atribuir crédito ao seu autor, compartilhando mesmo se for para o uso comercial. Utilizamos o site para obter as imagens utilizadas no jogo.

### 4.2 PROCEDIMENTOS

Os jogos desenvolvidos são voltados para os fonoaudiólogos que trabalham na área de linguagem, em específico, terapia relacionada à consciência fonológica.

Para a tela inicial do jogo, foi utilizada a imagem de uma cidade e dois personagens (um menino e uma menina) simbolizando os irmãos Atura. Os cenários foram divididos para cada habilidade da consciência fonológica, sendo eles: rima- cenário de shopping; aliteração- cenário de supermercado; consciência silábica- cenário de parque de diversão; consciência fonêmica- cenário de sorveteria. Foi montada uma paleta de cores para o jogo ficar mais harmônico, sendo as cores escolhidas: rosa, azul e verde claro

As imagens principais utilizadas em cada jogo foram:

- Rima: apontador, computador, ventilador, secador, sapato, borboleta, chupeta, bala, vela, caneta, mala, cadeira, geladeira, panela chapéu, mamadeira, peteca, laço, tigela, janela, batom, bola, cola, Coca-Cola, tesoura, macarrão, avião, balão, fogão, caminhão, anel, flor, boneca, pincel, sol, caracol, girassol, castelo, martelo, cogumelo, sorvete, colete, tapete;
- Aliteração: Mamão, macarrão, morango, tomate, abacaxi, chocolate, abacate, banana, cenoura, cebola, peixe, bolo, bala, limão, batata frita, ovo, pepino, alho, sorvete, pera, melancia, xícara, mel,caju, manga, maçã.
- Silábica: Bola, peteca, bala, relógio, sapato, foguete, casa, sorvete, gato, boneca.
- Fonêmica: Sorvete, kiwi, uva, manga, banana, limão morango, chocolate, goiaba, jabuticaba, laranja, maracujá, coco, caju, milho, Pêra.

Os critérios para incluir as imagens selecionadas acima foram: não possuir fundo e apenas com formato de ilustração.

Para a elaboração do layout do jogo, primeiramente, acessou-se o programa “powerpoint”, clicou-se em “novo slide” para desenvolver a tela principal do jogo. Adicionou-se imagem de fundo com o tema “cidade” e os personagens do jogo. O título foi definido como “As Aventuras dos Irmãos Atura ” e por último acrescentou-se o logo com o nome das alunas.

Em seguida, desenvolveu-se os demais slides no qual estarão o menu do jogo, o cenário de shopping para o jogo da rima, cenário de supermercado para jogo da aliteração, cenário com parque de diversões para consciência silábica e cenário de sorveteria para consciência fonêmica.

## 5.RESULTADOS

O jogo foi desenvolvido no intuito de auxiliar no desenvolvimento/aprimoramento da consciência fonológica, em específico as habilidades de rima, aliteração, consciência silábica e fonêmica. Espera-se que o mesmo possa auxiliar na terapia fonoaudiológica.

Logo, para criar o layout do jogo utilizou-se uma imagem com o tema “cidade”, adicionou-se o título e os bonecos representando os Irmãos Atura. Em seguida, foi desenvolvido o “MENU” do jogo, no qual adicionou-se os nomes das categorias, tais como: rima, aliteração, consciência silábica e fonêmica. Ao clicar em alguma categoria do menu, o jogador é direcionado ao jogo escolhido.



Figura 1.



Figura 2.

## 5.1 RIMA

O jogo “O que rima com” foi desenvolvido com o tema shopping, em que os irmãos Atura deveriam comprar os produtos que terminam com o mesmo som, ou seja, palavras que rimam. Sendo assim, para desenvolver o jogo foram selecionadas seis imagens para cada rima. Na primeira página, foi inserida uma imagem principal, sendo referência para a rima da próxima página, uma forma escrita “JOGAR” para que o paciente possa iniciar o jogo indo para página seguida e um símbolo onde o terapeuta pode retornar ao menu dos jogos.



Figura 3.

Na página seguinte, onde o paciente deveria guardar a imagem que viu anteriormente, contém cinco figuras de sacolas, assim, a criança deveria clicar em cima de cada uma delas para surgir as cinco imagens citadas acima, logo, a mesma precisaria escolher qual figura ela acha que é a correta, e ao clicar em cima e aparecerá um símbolo de “✓” nas corretas e “X” nas erradas. Na parte de baixo de cada tela tem a opção “gabarito”, no qual a terapeuta poderia clicar para ver as respostas corretas.



Figura 4.

As imagens quais foram utilizadas em cada questão, considerando que as palavras em negrito são as respostas corretas:

Página 1: **Apontador**: Panela, **ventilador, computador, secador**, Sapato.

Página 2: **Borboleta**: **Chupeta**, bala, vela, **caneta**, mala.

Página 3: **Cadeira**: Chapéu, panela, **mamadeira, geladeira**, peteca.

Página 4: **Vela**: Laço, **tigela**, batom, **janela, panela**.

Página 5: **Bola**: Sorvete, , **cola, Coca-Cola**, tesoura.

Página 6: **Macarrão**: **Avião, balão, fogão**, bola, **caminhão**.

Página 7: **Anel**: Flor, boneca, **chapéu, pincel**, apontador.

Página 8: **Sol**: Relógio, **caracol**, bala, **girassol**, cola.

Página 9: **Castelo**: **Martelo**, ventilador, girassol, boneca, **cogumelo**.

Página 10: **Sorvete**: Peteca, **colete**, chupeta, **tapete**, tesoura.

## 5.2 ALITERAÇÃO

O jogo “O que começa com o som de” foi desenvolvido com o tema mercado, onde os irmãos Atura deveriam comprar os produtos que começam com o mesmo som. Sendo assim, para desenvolver o jogo foram selecionadas quatro imagens para cada aliteração. Na primeira página, foi inserida uma imagem principal, sendo referência do som inicial, na página seguinte, uma forma escrita “JOGAR” para que o paciente pudesse iniciar o jogo indo para página seguida e um símbolo onde o terapeuta pode retornar ao menu dos jogos.



Figura 5.

Nesta página tem três figuras de carrinho de supermercado, assim, a criança deveria clicar em cima de cada uma delas para surgir as três imagens de produtos, logo, a mesma precisaria escolher qual figura ela acha que é a correta, clicar em cima e irá aparecer um símbolo de “✓” nas corretas e “X” nas erradas. Na parte de baixo de cada tela possui a opção “gabarito”, no qual a terapeuta poderá clicar para ver as respostas corretas.



Figura 6.

Segue as imagens utilizadas em cada questão do jogo, considerando as palavras em negrito as respostas corretas:

Página 1: **Mamão: Macarrão**, morango, **maçã**.

Página 2: **Abacaxi**: Chocolate, **abacate**, banana.

Página 3: **Cenoura**: Bolo, peixe, **cebola**.

Página 4: **Bala**: limão, **banana**, mamão.

Página 5: **Banana: Batata frita**, ovo, morango.

Página 6: **Pepino: Pêra**, alho, sorvete.

Página 7: **Melancia**: Xícara, chocolate, **Mel**.

Página 8: **Caju: Chocolate**, maçã, limão.

Página 9: **Pizza**: Peixe, bala, **pipoca**.

Página 10: **Maçã**: Doce, **manga**, tomate.

### 5.3 SILÁBICA

O jogo “Hora de separar as sílabas” foi desenvolvido com o tema parquinho de diversões, o qual os irmãos Atura estão em uma aventura e os pacientes devem ajudá-los a descobrir quantas sílabas tem os objetos no qual aparecerão no balde. Sendo assim, a primeira página terá um símbolo escrito “JOGAR” e outro símbolo com o formato de uma casinha, este símbolo serve para que o terapeuta possa retornar ao menu caso for necessário.



Figura 7.

A página seguinte, tem 4 imagens de pás e 1 balde de areia, no balde contém uma imagem, por exemplo a imagem “bola”, criança deve falar que tem “duas sílabas”. Em seguida, o terapeuta clica nas pás para ver quantas vão para o balde, a quantidade de pás que entrarem no balde significa quantas sílabas tem a palavra. As

pás que sobrem e não entrarem no balde, aparece um “x” em cima delas. Na parte de baixo de cada tela possui a opção “gabarito”, no qual a terapeuta pode clicar para ver as respostas corretas do jogo.



Figura 8.



Figura 9.

As imagens que foram utilizadas em cada página do jogo e as respostas corretas que aparecerão no quadro abaixo em negrito, são:

- Slide 1: Bola. 2 sílabas.
- Slide 2: Doce. 2 sílabas.
- Slide 3: Petece. 3 sílabas.
- Slide 4: Relógio. 4 sílabas.
- Slide 5: Sapato. 3 sílabas.
- Slide 6: Foguete. 3 sílabas.

Slide 7: Casa. 2 sílabas.

Slide 8: Sorvete. 3 sílabas.

Slide 9: Gato. 2 sílabas.

Slide 10: Boneca. 3 sílabas.

#### 5.4 FONÊMICA

O jogo “Hora do sorvete”, foi desenvolvido com o tema de sorveteria, onde após vivenciar uma aventura no parque, os irmãos vão tomar sorvete. Para desenvolver o jogo foi utilizado imagens de sorvetes, carrinhos e frutas simbolizando o sabor de cada sorvete. A primeira página contém um símbolo escrito “JOGAR” e outro símbolo para que o terapeuta retorne ao menu caso necessário.



Figura 10.

No jogo, para os irmãos conseguirem tomar o sorvete precisam clicar no megafone do sorveteiro o qual está próximo ao carrinho de sorvete. Ao clicar no megafone, a criança ouvirá o som do fonema alvo, por exemplo, “M”, sendo assim, a criança deve procurar qual sabor de sorvete começa com esse som, neste caso do fonema “M” o sabor de sorvete é o “Morango”. Ao clicar na resposta certa surge na tela o símbolo de “✓” no sorvete correto e um “X” nos sabores errados. Na parte debaixo de cada tela tem a opção “gabarito”, no qual a terapeuta poderia clicar para visualizar as respostas corretas.



Figura 11.

As imagens quais foram utilizadas em cada questão, considerando que as palavras em negrito são as respostas corretas:

Fonema /M/: **Morango**, uva, kiwi.  
 Fonema /K/: **Kiwi**, manga, laranja.  
 Fonema /B/: **Banana**, morango, limão.  
 Fonema /G/: **Goiaba**, chocolate, morango.  
 Fonema /J/: **Jabuticaba**, kiwi, limão.  
 Fonema /L/: **Laranja**, uva, goiaba.  
 Fonema /M/: **Maracujá**, laranja, chocolate.  
 Fonema /CH/: **Chocolate**, banana, coco.  
 Fonema /M/: **Milho**, caju, jabuticaba.  
 Fonema /P/: **Pera**, uva, kiwi.

Após o envio do questionário para os juízes, relacionado ao jogo, houve 100% de concordância nos tópicos apresentados, foram acatadas sugestões em relação as instruções do jogo de consciência fonêmica e correção gramatical nos slides de apresentação.

## 6. DISCUSSÃO

O desenvolvimento humano e da linguagem infantil são constituídos pelas redes de interações estabelecidas entre crianças e adultos desde os primeiros anos de vida.<sup>7</sup> Um dos momentos mais importantes do desenvolvimento da linguagem inicia-se aos três anos de idade, juntamente com a Consciência Fonológica. Esta é fundamental no processo de alfabetização, uma vez que é definida como a habilidade de manipular os sons da fala, fazendo com que as crianças comecem a desenvolver a capacidade de discriminação auditiva.<sup>9</sup>

A linguagem é um importante fator para o desenvolvimento e aprendizagem é uma base linguística indispensável para que as habilidades de leitura e escrita se estabeleçam, na qual a CF é precursora deste desenvolvimento e mostra a importância da utilização de atividades de CF de forma preventiva/reabilitadora. O treinamento da CF, principalmente da consciência fonêmica, consegue estimular as crianças que não apresentam alguma dificuldade e promove a melhora na representação fonológica das palavras daquelas que apresentam alterações em um ou mais componentes da CF.<sup>23</sup>

Visto a importância da rima e aliteração para manipulação de sons e a aprendizagem, os autores (Garvey, 1977; Schwartz, 1977) citam que, se as crianças brincam com os sons da língua, de forma espontânea, podem detectar similaridades e diferenças de sons entre palavras que são apresentadas com mais facilidade.<sup>24</sup> Os autores (Soares AJC, Cárnio MS, 2012), relatam que, a consciência silábica e fonêmica são habilidades importantes que se desenvolvem no decorrer da aprendizagem da leitura e escrita e auxiliam na alfabetização.<sup>25</sup> Nas pesquisas realizadas no presente estudo não foram encontrados artigos, teses, monografias que falassem sobre as habilidades citadas acima, contudo, sugere-se que realizem mais estudos sobre estes assuntos.<sup>24-25-26-27</sup>

Todos os seres humanos são resultado de dois fatores, sendo eles o constitucional e o ambiental, a capacidade de conhecer e aprender através da troca, sujeitos e o meio, o qual está inserido. O fato das crianças se comunicarem desde o nascimento através de sons e gestos e, durante o desenvolvimento, representar determinado papel na brincadeira, faz com que desenvolva sua imaginação, pensamento e construa conhecimento. A brincadeira, que é universal, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação. Ao considerar as

experiências da infância, o terapeuta entende que a criança precisa brincar para uma melhor evolução, pois ao brincar a criança expressa simbolicamente suas ansiedades e fantasias, visto que ela está aberta a novas experiências e isso pode ser explorado. O terapeuta infantil precisa ser criativo, despertando o seu lado infantil, uma vez que facilita o aprendizado desse paciente, acelerando seu desenvolvimento e o tornando saudável.<sup>28-29</sup>

Neste trabalho, evidenciou-se a importância dos jogos digitais durante a terapia voltada para a consciência fonológica. Pensando na eficiência da terapia, atividade on-line, jogos digitais e uso de softwares possibilitam um atendimento mais interativo com o paciente pois, para as crianças, esses recursos são muito mais atrativos, fazendo com que haja mais interesse e atinja os objetivos terapêuticos mais rápido.

O jogo “as aventuras dos irmãos atura” foi desenvolvido pensando em um recurso de fácil utilização, objetivo e autoexplicativo, para facilitar o manejo tanto do paciente quanto do terapeuta. O jogo foi planejado para ser visualmente atrativo ao público infantil. O artigo “Eficácia do uso de um software para estimulação de habilidades de consciência fonológica em crianças” (Farias, Carolina Carneiro. Costa, Adriana Corrêa. Santos, Rosangela Marostega. 2014), realizou uma pesquisa com o objetivo de verificar se o uso do conhecido software “Pedro no Parque de Diversões” auxilia no desenvolvimento da habilidade da criança pensar sobre os sons da língua e, conseqüentemente, se proporciona a mudança da hipótese de escrita. Segundo as autoras deste artigo, o uso do software auxiliou na estimulação da consciência fonológica nas crianças, mostrando assim que, utilizar métodos digitais durante a terapia podem contribuir positivamente para o desenvolvimento das habilidades de CF.<sup>30</sup>

Realizando o levantamento da literatura, notou-se uma dificuldade de encontrar artigos e livros que abordassem sobre a consciência silábica e consciência fonêmica, tanto em termos teóricos quanto em termos práticos. Nota-se também a escassez de softwares e jogos digitais específicos para trabalhar os níveis da consciência fonológica, sendo eles a rima, aliteração, consciência silábica e consciência fonêmica.

Contudo, ressalta-se a importância de desenvolver materiais científicos, como, artigos, capítulos de livro, teses e monografias sobre as habilidades de consciência fonológica, em específico consciência silábica e fonêmica.

## **7. CONCLUSÃO**

Durante a aprendizagem as crianças podem apresentar alterações na habilidade de consciência fonológica, pois a mesma depende de fatores como, desenvolvimento cognitivo e intelectual, relacionado também a exposição e experiências linguísticas. O jogo “As Aventuras dos Irmãos Atura” foi desenvolvido com o intuito de auxiliar na terapia de forma lúdica, trabalhando as habilidades da CF, através de quatro jogos com temas de interesse para a idade escolar, estimulando as habilidades que irão repercutir não só na escola, como no dia a dia dessa criança.

Contudo, esse jogo tem o objetivo de fornecer um material terapêutico lúdico, sendo um recurso de fácil utilização, objetivo e autoexplicativo, para facilitar o manejo tanto do paciente quanto do terapeuta, visto que são poucos os recursos disponíveis acerca desse assunto.

## 8. REFERÊNCIAS

1-Pedott P, Assenço A, Lopes D. Habilidades de aliteração e rima em crianças com distúrbio específico de linguagem. CoDAS [internet]. 2017, v. 29, n. 2 [Acesso em 2021 Junho 5]. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2317-1782/20172016017>.

2- Santos-Carvalho B et al. Habilidades de discriminação auditiva em crianças com desvios fonológicos evolutivos. Pró-fono Revista de Atualização Científica[Internet]. 2010[acesso em 2021 maio 5]; 22(3):311-316. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pfono/a/RsyFLQxW8NZCVWZn7qLcjFs/?lang=pt#>.

3- Instituto NeuroSaber. Consciência Fonológica: por que ela é essencial para a alfabetização? [Internet]. Londrina; 2018 Maio 28. [acesso em: 2021 Abril 8]. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/consciencia-fonologica-por-que-ela-e-essencial-para-a-alfabetizacao/>.

4- Freitas P, Cardoso T, Siquara G. Desenvolvimento da consciência fonológica em crianças de 4 a 8 anos de idade: avaliação de habilidades de rima. [Internet]. 2012 Feb 12 [acesso em: 2021 Março 10]. Disponível em:<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v29n88/06.pdf>.

5-Farias C, Costa A, Santos R. Eficácia do uso de um software para estimulação de habilidades de consciência fonológica em crianças.[Internet]. 2013 outubro 16. [acesso em: 2021 abril 14]. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/acr/a/yBhY4PBDLfpfXLYwvtKLqp/?lang=pt&format=pdf>

6-Nunes C. Desenvolvimento De Um Software De Consciência Fonológica.[internet] Dissertação. Universidade Veiga De Almeida; 2008 [acesso em: 2021 Abril 29]. Disponível em: <https://docplayer.com.br/50182150-Universidade-veiga-de-almeida-cristiane-lima-nunes-desenvolvimento-de-um-software-de-consciencia-fonologica.html>

- 7- Stroiek S, Silva L. O Papel Da Consciência Fonológica No Desenvolvimento Das Habilidades De Leitura E Escrita. [Internet]. 2016. Vol. 11 (Nº 24). [acesso em: 2021 Abril 19]. Disponível em: [https://www.bage.ideau.com.br/wp-content/files\\_mf/8202ae6363d95db950ef46b032aec9e1372\\_1.pdf](https://www.bage.ideau.com.br/wp-content/files_mf/8202ae6363d95db950ef46b032aec9e1372_1.pdf)
- 8- Oliveira KRS, Aquino FSB, Salomão NMR. Desenvolvimento da linguagem na primeira infância e estilos linguísticos dos educadores. Avances en Psicología Latinoamericana, 34(3), 457-472. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v34n3/v34n3a03.pdf>
- 9- Mousinho L, Schmid E, Pereira J, Lyra L, Mendes L, Nóbrega V. Aquisição e desenvolvimento da linguagem: dificuldade que podem surgir neste percurso. Rev Psicopedagogia 2008; 25(78): 297-306. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862008000300012](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862008000300012)
- 10- Oliveira SJ, Rocha ML, Elane C. As fases do desenvolvimento da linguagem escrita. Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), Ceará. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/view/4884>
- 11- Gândara JP, Lopes DMB. Tendências da aquisição lexical em crianças em desenvolvimento normal e crianças com alterações específicas no desenvolvimento da linguagem. Rev Soc Bras Fonoaudiol. 2010;15(2):297-304. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsbf/a/JWqD7NhKHkGLxwK6TQFJjQH/?lang=pt&format=pdf>
- 12- Moreira A. Níveis de Consciência Fonológica. [internet]. TESE. Universidade Portucalense; 2013 [acesso em 2021 Maio 5]. Disponível em: <http://repositorio.uportu.pt/xmlui/bitstream/handle/11328/675/TMOE%205.pdf?sequence=1>.
- 13- Lopes F. O desenvolvimento da consciência fonológica e sua importância para o processo de alfabetização. Psicologia Escolar e Educacional [Internet]. 2004, v. 8, n. 2 [Acesso em: 20 março 2021]. pp. 241-243. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/Zs83Yfc4wRLFPgp5ZbQLFBb/?lang=pt>.

14 - Instituto NeuroSaber. Consciência Fonológica: por que ela é essencial para a alfabetização? [Internet]. Londrina; 2018 Maio 28. [acesso em: 2021 Abril 8]. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/consciencia-fonologica-por-que-ela-e-essencial-para-a-alfabetizacao/>.

15 - Pedott P, Assenço A, Lopes D. Habilidades de aliteração e rima em crianças com distúrbio específico de linguagem. CoDAS [Internet]. 2017, v. 29, n. 2 [Acesso em 2021 Maio 05]. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/codas/a/RJ56fkjXSkvmDb7PTZ9hwn/?lang=pt#>.

16 - DUARTE Z. Consciência Fonológica e sua relação com a escrita: pistas de consciência fonológica da rima silábica na escrita de crianças estudantes de terceiro ano do Ensino Fundamental.[internet]. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pelotas.; 2017. [acesso em: 2021 Março 22]. Disponível em: [http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/bitstream/prefix/3727/1/Consci%c3%aancia\\_fonol%c3%b3gica\\_e\\_sua\\_rela%c3%a7%c3%a3o\\_com\\_a\\_escrita.pdf](http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/bitstream/prefix/3727/1/Consci%c3%aancia_fonol%c3%b3gica_e_sua_rela%c3%a7%c3%a3o_com_a_escrita.pdf)

17 - Basso F. Consciência fonológica: relações entre oralidade e escrita [Internet]. 2019. [acesso em: 2021 Maio 8]. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/373/2019/02/80dde2361a8ac05c95e4c04437f5133c.pdf>

18- Soares AJC, Cárnio MS. Consciência fonêmica em escolares antes e após oficinas de linguagem. J Soc Bras Fonoaudiol.[Internet]2012[acesso em 2021 set 7]; 24(1):69-75.Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jsbf/a/FtxLkn4x9MJYKTLm4cSrjyS/?lang=pt&format=pdf>

19- Bigochinski E, Eckstein W. A importância do trabalho com a consciência fonológica para a aprendizagem da leitura e da escrita. Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET. Junho de 2016. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n11/artigo4.pdf>

20- Nunes C, Frota S, Mousinho R. Consciência fonológica e o processo de aprendizagem de leitura e escrita: implicações teóricas para o embasamento da prática fonoaudiológica. Rev. CEFAC. 2009 Abr-Jun; 11(2):207-212. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rcefac/v11n2/v11n2a05.pdf>

21- Lopes, Flavia O desenvolvimento da consciência fonológica e sua importância para o processo de alfabetização. Psicologia Escolar e Educacional [online]. 2004, v. 8, n. 2 [Acessado 20 de maio de 2021] , pp. 241-243. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/Zs83Yfc4wRLFPgp5ZbQLFBb/?lang=pt#>

23- Salgado C, Capellini S. Desempenho em leitura e escrita de escolares com transtorno fonológico.[internet]. Campinas. v. 8, n. 2, p. 179-188, dezembro.2004. [acesso em: 10 de maio de 2021]. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-85572004000200006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572004000200006&lng=pt&nrm=iso)>.

24- Garvey C. Play with language and speech. Journal of Child Language. 1979; [Acesso em 25 setembro 2021] 6(2):390-394. Disponível em : <https://doi.org/10.1017/S0305000900002403>

25- Schwartz JI. Metalinguistic awareness: a study of verbal play in young children. San Francisco. Trabalho apresentado ao Annual Meeting of the American Educational Research Association.

26- Soares AJC, Cárnio MS. Consciência fonêmica em escolares antes e após oficinas de linguagem. J Soc Bras Fonoaudiol. [Internet] 2012 [acesso em 2021 set 7]; 24(1):69-75. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jsbf/a/FtxLkn4x9MJYKTLm4cSrjyS/?lang=pt&format=pdf>

27- Duarte A. Consciência Fonológica e sua relação com a escrita: pistas de consciência fonológica da rima silábica na escrita de crianças estudantes do terceiro ano do Ensino Fundamental. [internet]. Dissertação de mestrado. Universidade

Federal de Pelotas.; 2017. [acesso em: 2021 Março 22].Disponível em:[http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/bitstream/prefix/3727/1/Consci%  
c3%aancia\\_fonol%  
c3%b3gica\\_e\\_sua\\_rela%  
c3%a7%  
c3%a3o\\_com\\_a\\_escrita.pdf](http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/bitstream/prefix/3727/1/Consci%c3%aancia_fonol%c3%b3gica_e_sua_rela%c3%a7%c3%a3o_com_a_escrita.pdf)

28- LIMA, Gerlena Correia e LIMA, Deyseane Maria Araújo. O brincar como meio facilitador da expressão da criança sob a perspectiva da Gestalt-terapia. [online]. 2015, vol.12, n.22, pp. 28-52. ISSN 1807-2526. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1807-25262015000100003](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-25262015000100003)

29- WINNICOTT, D.W. O brincar & a Realidade. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975. <http://www.niip.com.br/wp-content/uploads/2017/10/O-brincar-e-a-realidade.pdf>

30- Eficácia do uso de um software para estimulação de habilidades de consciência fonológica em crianças” (Farias, Carolina Carneiro. Costa, Adriana Corrêa. Santos, Rosangela Marostega. 2014)

## 9. ANEXOS

### 9.1 JOGO: AS AVENTURAS DOS IRMÃOS ATURA.



O QUE RIMA COM

Chupeta, Caneta.

GABARITO

9

O QUE RIMA COM

JOGAR

10

O QUE RIMA COM

Mamadeira, Geladeira.

GABARITO

11

O QUE RIMA COM

JOGAR

12

O QUE RIMA COM

Tigela, Panela, Janela.

GABARITO

13

O QUE RIMA COM

JOGAR

14

O QUE RIMA COM

Cola, Mola, Coca-Cola.

GABARITO

15

O QUE RIMA COM

JOGAR

16

O QUE RIMA COM

Avião, Balão, Fogão, Caminhão.

GABARITO

17

\*

O QUE RIMA COM

JOGAR

18

O QUE RIMA COM

GABARITO

Chapéu, Pincel.

19

\*

O QUE RIMA COM

JOGAR

20

O QUE RIMA COM

Caracol, Girassol.

GABARITO

21

\*

O QUE RIMA COM

JOGAR

22

O QUE RIMA COM

GABARITO

Martelo, Cogumelo.

23

\*

O QUE RIMA COM

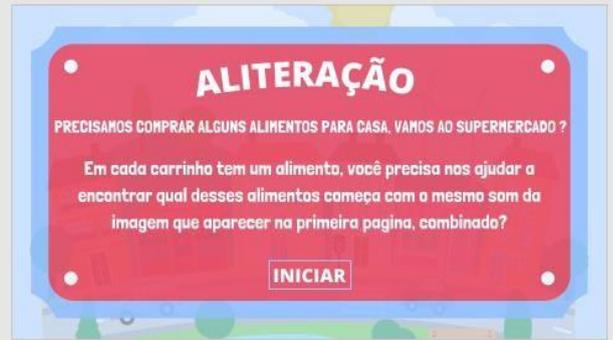
JOGAR

24



25

\*



26



27



28



29



30

\*



31



32

\*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

33

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO **Banana.**

34 \*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

35

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO **Batata.**

36 \*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

37

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO **Pêra.**

38 \*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

39

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO **Mel.**

40 \*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

41

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO

42

\*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

43

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO

44

\*

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

JOGAR

45

O QUE COMEÇA COM O SOM DE

GABARITO Manga.

46

\*

**CONSCIÊNCIA SÍLABICA**

VAMOS BRINCAR NO PARQUE?

Vamos contar quantas sílabas as figuras que est no balde contém. logo em seguida, devemos clicar na quantidade de pás referente a cada sílaba para que elas vá até o balde.

INICIAR

47

HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS

JOGAR

48

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 2**

49

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 3**

50

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 2**

51

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 4**

52

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 3**

53

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 3**

54

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 2**

55

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 3**

56

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 2**

57

\*

**HORA DE SEPARAR AS SÍLABAS**

**GABARITO 3**

58

\*

**CONSCIÊNCIA FONÊMICA**

O QUE ACHAM DE TOMARMOS UM SORVETE ?

O sorveteiro irá falar o som de um fonema, exemplo, "F", nos temos que achar o sabor de sorvete que começa com o mesmo som.

**INICIAR**

59

**HORA DO SORVETE**

**JOGAR**

60

**HORA DO SORVETE**

**GABARITO**

61

\*

**HORA DO SORVETE**

**GABARITO**

62

\*

**HORA DO SORVETE**

**GABARITO**

63

\*

**HORA DO SORVETE**

**GABARITO**

64

\*



65

★



66

★



67

★



68

★



69

★



70

★



71



72

## 9.2 QUESTIONÁRIO ENVIADO PARA JUÍZES.

### Instruções ao Juíz

A proposta do nosso Trabalho de Conclusão de Curso é desenvolver um jogo lúdico sobre consciência fonológica, com o objetivo de auxiliar a terapia fonoaudiológica, promovendo um aprendizado divertido e facilitador.

Objetivo principal: Desenvolver um jogo para auxiliar na estimulação das quatro principais habilidades de consciência fonológica.

Pensamos em abordar no jogo, de forma lúdica, os principais componentes da consciência fonológica, sendo eles, rima, aliteração, consciência silábica e consciência fonêmica, com o intuito de desenvolver essas habilidades.

**Responda às seguintes questões:**

**O tema do jogo é atrativo? ( ) Sim ( ) Não**

**Se não, deixe suas considerações:**

---

---

---

**O jogo está atrativo para a idade ( ) Sim ( ) Não**

**Se não, deixe suas considerações:**

---

---

---

**A linguagem está adequada para a população alvo? ( ) Sim ( ) Não**

**Se não, deixe suas considerações:**

---

---

---

O layout do jogo está adequado para a idade ( ) Sim ( ) Não

Se não, deixe suas considerações:

---

---

---

As imagens utilizadas estão adequadas? ( ) Sim ( ) Não

Se não, deixe suas considerações:

---

---

---

As instruções do jogo são adequadas e de fácil entendimento? ( ) Sim ( ) Não

Se não, deixe suas considerações:

---

---

---

As orientações são de fácil entendimento e adequadas para faixa etária escolar?

Se não, deixe suas considerações:

---

---

---

O objetivo geral do jogo foi atingido?

Se não, deixe suas considerações:

---

---

---

Sugestões e Observações sobre o jogo:

---

---

---

**PRONTO!**

Agradecemos imensamente por fazer parte desse momento tão especial para nós. Obrigada!

Carolina e Vitória.