

# “CRIAR JOGOS”: uma proposta de atuação fonoaudiológica

## “CREATING GAMES”: a proposal to Speech and Language Pathology performance

Rosana Siqueira Dias\*

### ■ RESUMO

Sabe-se que o jogo é considerado um fator facilitador para a aquisição e desenvolvimento de aspectos sociais, linguísticos e cognitivos entre as pessoas e o meio. Partindo desse pressuposto, fonoaudiólogo e professores, junto com indivíduos portadores de deficiência mental da Oficina Pedagógica da APAE de São Sebastião da Grama/SP, trabalharam no projeto “CRIAR JOGOS”.

Esta pesquisa objetivou a descrição teórico-prática desse projeto e sua importância, principalmente, para a Fonoaudiologia. O projeto viabilizou experiências entre os profissionais envolvidos e o enriquecimento de materiais lúdicos. Enriqueceu, também, a instituição e o trabalho de áreas como psicologia e fisioterapia e, essencialmente, possibilitou o desenvolvimento da linguagem, considerando os aspectos pragmáticos, semânticos e gramaticais. Verificou-se que em tudo há limites reais, principalmente, quando se trata de indivíduos portadores de deficiência mental, tanto na participação quanto na obtenção de resultados, que confirmaram a veracidade do projeto para o trabalho fonoaudiológico na instituição.

*DESCRITORES:* deficiência mental; linguagem e construção de jogos.

### ■ ABSTRACT

We know that the game is considered a facilitate factor for the acquisition and development of social, linguistics and cognizant aspects between people and the environment.

Based in this presuppose, speech - therapist and teachers, together with individual holders of mental deficiency from APAE's pedagogic office (São Sebastião da Grama - SP) worked in the project “CRIAR JOGOS”.

This research proposed the theoretic practical decryption of this work and it's importance, mostly for the speech - therapist. The project demonstrated important aspects like the share of the knowledge and experiences between the engaged professionals, the enriches of playful materials. Enriched also the Institution and the areas of the work like physiotherapy and physiology and possibility the language development, considering the grammar, semantic and pragmatic aspects. It's observed that there are real limits in everything mostly when we deal with mental deficient, as much in the participation as in the obtainment of the results that confirmed the truth-fullness of the project for speech - therapist work in the Institution.

*KEYWORDS:* mental deficiency; language; games construction.

---

\* Fonoaudióloga clínica graduada pela Unesp e especialista em Linguagem pelo CEFAC – Centro de Especialização em Fonoaudiologia Clínica.

Docente do curso de Fonoaudiologia da Universidade de Alfenas (Unifenas) – MG.

Orientadores: Profa. Dra. Mirian Goldenberg e Prof. Dr. Jaime Luiz Zorzi.

## ■ INTRODUÇÃO

A atividade lúdica vem a ser um eficiente canal de comunicação do indivíduo com o mundo, pois permite o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

O jogo possibilita a observação das dificuldades que o indivíduo apresenta, permitindo aos profissionais envolvidos a reformulação do planejamento e o diagnóstico preciso.

Para ZORZI (1999), quando o diagnóstico é baseado na evolução do desenvolvimento do ser humano, é possível elaborar um planejamento eficaz com objetivos reais e próximos de se atingirem.

Da constatação da carência de materiais lúdicos para o trabalho com indivíduos portadores de deficiência mental na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), elaborou-se o projeto “CRIAR JOGOS”, que vem desenvolvendo-se há três anos.

De forma geral, o projeto objetivou a construção de jogos para enriquecer o espaço lúdico da instituição e favorecer a atuação dos setores pedagógico, fonoaudiológico, psicológico e fisioterápico.

Vários jogos foram confeccionados pelos integrantes do projeto, pelos professores e pelo fonoaudiólogo, no intuito de desenvolver coordenação motora, diferenciar cores, desenvolver esquema corporal, noção seqüencial, noção espaço-temporal, distinguir letras e números, o que desencadeou novos desafios e novas buscas.

Durante tais atividades, o fonoaudiólogo percebeu que, na própria confecção do jogo, criava-se um espaço adequado para o desenvolvimento da linguagem e interação grupal.

O fonoaudiólogo e os professores planejaram os jogos ressaltando o tipo, a duração, o objetivo e o material a ser usado, favorecendo a orientação dos indivíduos na concretização e realização de mais um jogo, além de organizar e sistematizar o trabalho para que se tornasse possível verificar as vantagens do projeto e a evolução dos indivíduos participantes (ZORZI, 1999).

A orientação fonoaudiológica sistemática aos professores, com relação à administração de condutas facilitadoras no desenvolvimento da linguagem e a interpretação das interações com os indivíduos, fez-se necessária.

Trabalhou-se a linguagem nos aspectos pragmático, semântico e gramatical, através de conteúdos como ani-

mais, frutas, objetos, alfabeto, números, palavras, entre outros. Priorizou-se o interesse do grupo, ouvindo dúvidas, formulando desafios e acompanhando o processo de construção do conhecimento.

Esta proposta de atuação favoreceu a integração da equipe com trocas de conhecimentos e experiências, bem como a utilização desse recurso lúdico, o jogo, nas mais variadas condutas terapêuticas entre os setores da instituição.

O setor de Fonoaudiologia da APAE investiu neste projeto, pois, além da necessidade de materiais para o trabalho, houve integração de áreas afins, assistência fonoaudiológica a um maior número de indivíduos da instituição e o desenvolvimento da linguagem numa proposta terapêutica grupal gratificante.

Esta atuação terapêutica grupal permitiu ao fonoaudiólogo desenvolver o presente trabalho, levando em consideração o que ZORZI (1999) afirma sobre a importância de um ambiente estimulador para o desenvolvimento da linguagem e da interação social.

Esta pesquisa objetivou a observação e a análise da construção da linguagem num contexto real, bem como sua apresentação para que demais profissionais, atuantes em educação especial, possam ampliar e compartilhar seus conhecimentos teóricos e práticos em prol da comunidade e da linguagem.

Mesmo considerando as eventuais dificuldades inerentes a qualquer tentativa de trabalho transdisciplinar, acredita-se que as vantagens obtidas são inquestionáveis. Dessa forma, a pesquisa torna-se válida e reforça sempre a busca de novas formas de atuação que favoreçam o aprimoramento dessa interação, bem como o enriquecimento, a modificação e a estruturação do trabalho.

## ■ MÉTODO

Fizeram parte deste estudo o fonoaudiólogo, dois professores e vinte e três indivíduos portadores de deficiência mental, de ambos os sexos, e numa variante etária de nove a cinquenta anos.

O local desta atuação fonoaudiológica foi a Oficina Pedagógica junto ao setor de Pedagogia na APAE de São Sebastião da Grama, SP.

Inicialmente, o projeto confeccionou jogos para suprir a carência de materiais lúdicos daquela instituição, o que estava dificultando a atuação das áreas como a Fonoaudiologia, a Fisioterapia, a Psicologia e a Pedagogia.

Construíram-se jogos como loto, lince, dominó, memória, pescaria, boliche, quebra-cabeça, trilha, mico, encaixe, argola, entre outros.

Os jogos foram confeccionados na Oficina Pedagógica pelos integrantes do projeto. Os indivíduos que participavam da construção de um jogo eram selecionados por nível cognitivo e habilidades comunicativa e interacional, relacionando com o objetivo proposto no jogo.

Quanto mais etapas um jogo necessitasse para a construção ou de acordo com a quantidade de peças que conteria, mais indivíduos com potenciais distintos eram solicitados a participar dessa atuação. Cada área de atuação utilizava os materiais que se enquadravam nos objetivos específicos.

Conforme a complexidade do jogo a ser construído, mais tempo destinava-se para a sua realização, bem como a orientação dos coordenadores do projeto fazia-se mais necessária, em uma intervenção direta.

Em média, concluía-se um jogo em torno de três a seis sessões, com carga horária de uma hora cada. As sessões ocorriam duas vezes por semana e foram incorporadas no plano de atividades semanal da Oficina Pedagógica da APAE.

Este projeto de atuação entre o setor fonoaudiológico e o pedagógico possibilitou a exploração e a manipulação de materiais como papéis, tintas, colas, lápis de cor e de cera, plástico, tesoura, papelão, fita adesiva, régua, garrafa plástica, lata e madeira.

O fonoaudiólogo e os professores utilizaram métodos interativos com administração de condutas facilitadoras e estimulantes ao desenvolvimento da linguagem nos aspectos pragmático, semântico e gramatical.

As reuniões para o planejamento do projeto ocorreram semanalmente, com duração de quarenta minutos cada, buscando o aprimoramento de conhecimentos e aprendendo a ser interlocutores facilitadores do desenvolvimento da linguagem.

Primeiramente, o planejamento destinou-se à escolha dos objetivos priorizados no momento do jogo a ser construído, dos materiais necessários para sua confecção, da seleção dos integrantes, do tempo destinado para essa fase e das condutas a serem administradas a fim de favorecer, principalmente, a construção da linguagem.

Conforme os integrantes iam estruturando e expressando a própria linguagem, começaram a participar do planejamento do projeto, realizando sugestões de idéias,

reformulação de hipóteses e resolução de problemas com criatividade, raciocínio e abstração.

## ■ RESULTADOS DO PROJETO “CRIAR JOGOS”

Confeccionaram-se cem jogos como memória, dominó, trilha, lince, loto, pescaria, encaixe, quebra-cabeça, baralho, argola, boliche e tiro ao alvo para focar as percepções, criar imagens mentais e viabilizar a interação do mediador com os participantes.

As informações ou imagens que se formam, através dos sentidos, devem ser processadas, decifradas e integradas ao conhecimento do corpo, para serem significativas à constituição da linguagem. As imagens formadas realizaram a associação e a relação entre o significante e o significado, ocasionando a simbolização, uma característica unicamente humana, capaz de permear a linguagem de forma plena, como refere PISANESCHI (1997).

O projeto “CRIAR JOGOS” possibilitou essa ocorrência nos sujeitos participantes, levando-os à conceitualização, mesmo que num ritmo lento e com a necessidade de muitas experiências ativas.

SICA (1991) afirma que a conceitualização refere-se à capacidade de abstração e categorização. É o processo de reconhecer as relações entre as experiências, o que constitui dificuldade para o indivíduo portador de deficiência mental.

Os indivíduos, nos quais a conceitualização ocorria com mais precisão e eficácia, ajudavam aqueles que tinham dificuldade.

O fonoaudiólogo orientou os professores através de condições e posturas com o propósito de analisar tais dificuldades, de criar imagens mentais e de estruturar a linguagem, proporcionando situações contextuais que favorecessem a reflexão e exteriorização da linguagem.

Atitudes como indagar, opinar, solicitar, iniciar e manter uma situação dialógica torna o indivíduo um ser pensante e ativo na sociedade. Observou-se aumento considerável de indagações, opiniões e solicitações durante as situações proporcionadas pelo projeto.

Confirmou-se que os participantes apresentavam dificuldades nos aspectos pragmáticos, semânticos e gramaticais da linguagem.

ZORZI (1999) afirma que tais aspectos podem estar prejudicados nos indivíduos com graus mais significativos de deficiência mental.

No aspecto pragmático, os indivíduos se comunicaram com intenção de obter objetos ou realizar ações (função regulatória), mantiveram a atenção, pediram permissão para agir na construção dos jogos (função social) e garantiram uma experiência compartilhada, atraindo a atenção dos participantes para a etapa que se realizou (função da atenção conjunta), de acordo com os estudos de ZORZI (1999). Dessa forma, desenvolveu-se a intencionalidade comunicativa. Este aspecto é o princípio básico para manter uma comunicação efetiva.

Com relação ao aspecto semântico, os indivíduos adquiriram conteúdos, transmitindo os conhecimentos fixados em engromascores.

A atuação favoreceu o desenvolvimento das funções mentais, a aquisição de aspectos cognitivos envolvidos nos jogos e a expressão de sentimentos, conceitos, idéias, desejos e emoções através de relações semânticas por meio dos objetos ou dos significados que as palavras possuem.

Para ZORZI (1999), as palavras expressam, significativamente, o que se passa na vida mental, tornando-se compreensível para o interlocutor. Tais considerações foram verificadas na aplicação deste trabalho, pois os indivíduos apresentaram dificuldades visíveis para compreender, explicar, justificar, coordenar e expor as idéias, e tal fato, como ZORZI (1999) relata, é comumente encontrado nas deficiências mentais.

O fonoaudiólogo conduziu os professores a refletirem sobre uma ação diretiva e controladora e que, possivelmente, poderia estar inibindo a ação criativa, reflexiva e lingüística de cada integrante.

Constatou-se a importância dos profissionais estarem preparados para atuar com o indivíduo portador de deficiência mental, auxiliando-o na estruturação do pensamento e da linguagem, de acordo com o nível de desenvolvimento em que se encontra.

Com relação aos aspectos gramaticais da linguagem, as dificuldades foram observadas quando os indivíduos expressavam as palavras de forma aleatória, não compondo um enunciado completo, possibilitando uma interrupção na seqüência de idéias e no conteúdo a ser transmitido.

Os profissionais organizavam, sintaticamente, os enunciados, a fim de favorecer a transmissão e compreensão da mensagem e manutenção da atividade. Os indivíduos fizeram uso de tais organizações em ocasiões diversas, como mencionam HERREIRO & PINHEIRO (1997).

Trabalhou-se os modos de composição das palavras e as relações em que são organizadas e expressas numa

estrutura frasal, marcando gêneros como plural, masculino e feminino.

Além dos aspectos gramaticais morfossintáticos, enfatizou-se a expressão verbal de forma inteligível, orientando-os a produzirem os fonemas de forma adequada ou satisfatória quando alguma alteração orgânica impedia, como, por exemplo, fissuras palatinas e deficiências auditivas associadas à deficiência mental.

Foram confeccionados jogos enfatizando fonemas para casos específicos e estimulação geral, por meio dos quais os coordenadores atuavam para melhorar a pronúncia dos participantes.

A produção fonêmica é um dos componentes do desenvolvimento global da linguagem, pois não basta estar de posse de um conteúdo, possuir um conjunto significativo de palavras isoladas, ter intenção comunicativa e um interlocutor. O indivíduo necessita dominar todos esses aspectos supracitados para efetivar a comunicação, como menciona ZORZI (1999).

Em reuniões mensais, para estudo de casos clínicos, os progressos eram mencionados pela equipe da instituição e confirmava-se a atuação favorável do projeto "CRIAR JOGOS".

Observou-se que, só pelo fato de ter-se criado um ambiente no sentido de romper situações que dificultam a aquisição e desenvolvimento da linguagem, se instalaram relações comunicativas espontâneas. Daí a busca, pelo indivíduo, de formas mais evoluídas e diferenciadas de se comunicar, mesmo que não seja pela fala.

ZORZI (1999) assegura que, quando o indivíduo não tem oportunidades para iniciar ou manter a comunicação ou quando seus esforços para conseguir a interação não têm efeito, o mesmo não experimenta suas capacidades de comunicação. O ser humano necessita de atitudes facilitadoras. Os jogos colaboraram para a expansão de conhecimentos que vão solidificando-se, reforçando-se, para depois se tornarem componentes interiorizados da linguagem.

Embora não fizesse parte dos objetivos delineados no planejamento do projeto, a participação ativa no desenvolvimento dos jogos favoreceu, ainda, a discussão das regras, as possibilidades de jogar e a formação de uma brinquedoteca onde os jogos foram cadastrados.

Constatou-se que essa brinquedoteca possibilitou a organização dos cem jogos construídos com os demais materiais adquiridos pela instituição e a utilização dos mesmos nas diferentes áreas de atuação.

## ■ DISCUSSÃO

### A Situação Grupal e o Jogo

Os recursos interativos ricos, como o trabalho grupal, produzem efeito positivo sobre a comunicação, beneficiando o sujeito com uma sintonia afinada às outras pessoas para manutenção de um foco comum e sustentação de uma comunicação coordenada e sincronizada (ZORZI, 1999).

HERRERO & PINHEIRO (1997) complementam dizendo que, no espaço grupal, a presença de indivíduos propicia situações de confronto, troca e construção do brincar, da linguagem e da inteligência.

Nesse contexto, fonoaudiólogo e professores assumem papéis de mediadores entre os indivíduos, propiciando uma atenção compartilhada dos jogos e das atitudes dos mesmos, na criação de sentidos comuns.

IDE (1995) define o mediador como a pessoa que se interpõe entre o estímulo e o organismo, criando e compreendendo situações que levem o indivíduo a se desenvolver.

As interações entre o indivíduo e o mundo passam por um mediador. Este mediador cria, no ser humano, processos que não afetam, unicamente, os estímulos que foram mediados, mas ajudam a capacidade do indivíduo para aproveitar o estímulo que entra, diretamente, no organismo e que, posteriormente, será expresso por diversas formas de comunicação.

Com relação a este aspecto, verificou-se a dificuldade de alguns coordenadores em compreender que a funcionalidade da comunicação não está somente ligada à fala, mas sim em dar contextualização às atitudes não verbais, como gestos e desenhos que traduzem conhecimentos e, enfim, linguagem.

Para MONTORO (1991), a resposta do indivíduo será válida quando este responder ou atender por automatização, por auxílio de gestos, pelo conhecimento das funções, pelo contexto estruturado, por auxílio de pistas visuais ou auditivas, por adivinhação, condicionamento, imitação e não somente pela comunicação oral.

ZORZI (1999) ressalta a importância do mediador trabalhar a partir de conhecimentos que o indivíduo apresenta, aproveitando a situação grupal.

CUNHA (1988) faz referência à situação grupal com o jogo, ressaltando que participar de um grupo distribuindo tarefas, responsabilidades, alegrias e tristezas é uma experiência enriquecedora e desenvolve socialização.

Dentro de um grupo aprende-se a ajuda mútua, pois, se não for encontrada uma forma conjunta, todos serão prejudicados e o resultado final ficará comprometido.

### A Deficiência Mental, a Linguagem e a Construção De Jogos

SICA (1991) considera deficiência mental como um atraso global no desenvolvimento do indivíduo, tanto anatômico quanto fisiológico, motor, intelectual e social. Releva as causas de ordem genética, pré-natal, perinatal e pós-natal, assim como as intercorrências durante o período de desenvolvimento até a idade de dezoito anos.

O desenvolvimento do indivíduo portador de deficiência mental segue as mesmas etapas do indivíduo normal, no entanto aquele apresenta dificuldades em atingir os níveis mais elevados de pensamento e linguagem, ou seja, o nível das operações formais (SICA, 1991).

ZORZI (1999) menciona que indivíduos portadores de deficiência mental apresentam, em graus variados, déficits verbais, sociais e comportamentais, caracterizando alterações na linguagem. Apresentam características lingüísticas como restrição no vocabulário e nas frases, disfluências, alterações articulatórias, deficiências auditivas, deformidades orofaciais, entre outros.

A linguagem é como um conjunto de sons e significados comuns à expressão de um grupo. É um comportamento requintado pelo qual o indivíduo vê, ouve, sente e interage. O ambiente e suas experiências determinam sua aquisição e seu progresso (MONTORO, 1991).

Geralmente, o indivíduo considerado normal desenvolve sua linguagem em ritmos variados, mas em padrão sistematicamente ordenado. No indivíduo portador de deficiência mental, um fator importante é referente ao atraso mental com relação à idade cronológica e, principalmente, quanto à evolução e ao desenvolvimento da linguagem, que é lentificado.

IDE (1995) menciona que a pessoa portadora de deficiência realiza trocas precárias com o meio, prejudicando o seu desenvolvimento. Dessa forma, uma intervenção onde há a presença de um mediador entre a linguagem e o meio favorecerá a compensação deste prejuízo e da estrutura mental.

A idade mental do indivíduo com deficiência mental poderá condicionar suas possibilidades em nível cogni-

tivo, mas sua idade cronológica e sua vivência determinarão seu interesse e deverão ser consideradas.

O mediador disponibiliza para o indivíduo informações e objetos úteis à execução do jogo, de uma forma que o sujeito é capaz de assimilar. Com isso, o mediador deverá considerar o nível cognitivo deste e sua experiência no meio.

À medida que o indivíduo progride no trabalho, o mediador deixa a tarefa e o controle da mesma ao próprio aprendiz. Este progride na sua capacidade de autocontrole e na construção da competência que, primeiro, é interindividual e, depois, interioriza-se (IDE, 1995).

Conforme o pensamento vai-se organizando e a linguagem estruturando-se, a tomada de decisão é realizada em comum, a fim de que possam executar uma ação. Esta tomada de decisão pode ser feita sob a forma de cooperação.

Em última instância, ocorre o uso intencional da ação do outro como ponto de partida ou como guia de atividade orientada por objetivo. O modelo exterior ou interiorizado constitui uma referência a partir da qual o sujeito avalia e controla, individualmente, suas tentativas.

Tais situações foram vivenciadas na construção dos jogos, como também no planejamento do projeto "CRIAR JOGOS".

IDE (1995) afirma que, se o objetivo for desenvolver as capacidades cognitivas do ser humano, tornando-o capaz de pensar, refletir e construir o conhecimento de forma significativa, o trabalho integrado com construção de jogos é imprescindível e este projeto veio concretizar esta afirmação.

Através da sensação e percepção de estímulos, da capacidade de organizar as sensações em um todo significativo, de estruturar a informação que está sendo recebida, ocorre a formação de imagens mentais. Tais imagens enriquecem e desenvolvem a linguagem, o raciocínio, a abstração e, também, o simbolismo, ou seja, a formação e a integração das imagens mentais, como relata CUNHA (1997).

UBA, MAIA, ANDRADE (1996) ressaltam que ao produzir um jogo, o indivíduo torna-se autor, imprimindo sua intenção e desejo, tendo a oportunidade de criar, refletir e interagir sobre o material flexível.

Por isso, para se desenvolver um programa de atuação com indivíduos portadores de deficiência, há necessidade de profissionais competentes, com formação acadêmica e pessoal, que sejam capazes de atuar individualmente e em grupo, compreender as reais condições, es-

tabelecer reais níveis de expectativas e respeitar as limitações.

Os resultados obtidos foram analisados e organizados pelos profissionais para darem suporte às demais situações, a fim de se reconhecer e respeitar que o desenvolvimento humano ocorre de forma gradual conforme sua complexidade. Deve-se considerar as características do desenvolvimento em que o aprendiz se encontra, oferecer uma seqüência gradual de dificuldades, técnicas e recursos variados, como refere SICA (1991).

## ■ CONCLUSÃO

As situações dialógicas ocorridas durante o projeto tornaram-se desafios para a inteligência, favorecendo o hábito de pensar, analisar e buscar alternativas para exteriorização do pensamento.

Mediar a aquisição do conhecimento é escutar o indivíduo, é uma forma de estimulá-lo a comunicar-se, a formular frases e a organizar seu pensamento, valorizando-o como pessoa e ajudando-o a elevar seu autoconceito.

Proporcionou-se, ao indivíduo portador de deficiência mental, o contato com objetos e com o meio, favorecendo as relações e contribuindo para a construção da personalidade e do desenvolvimento cognitivo, tornando-se uma atividade educativa e lúdica, definitiva para o processo de aprendizagem e evolução da linguagem, como propõe CUNHA (1997).

Para os integrantes do projeto, a conquista foi real, comprovada pelo desenvolvimento da linguagem em diferentes graus, considerando as dificuldades específicas e individuais.

Os participantes vivenciaram a importância do projeto quando observaram o valor atribuído pela equipe da instituição tanto na utilização dos jogos confeccionados em diversas situações terapêuticas (psicológicas, fisioterápicas, fonoaudiológicas) como em sala de aula e gincanas.

Para a instituição, essa pesquisa enriqueceu os recursos materiais e a capacitação da equipe com trocas de experiências e aquisição de conhecimentos.

Para a Fonoaudiologia, a vivência demonstrou uma forma de atuação que engloba criatividade, dinamismo, prazer e construção da linguagem através da criação de jogos; um espaço inerente da própria atuação, onde o fonoaudiólogo verificou a necessidade comunicativa. A riqueza de possibilidades proporcionadas por uma coleção de materiais é um exemplo vivo de que existem muitas oportunidades esperando pela criatividade e ampliação da atuação fonoaudiológica.

A Fonoaudiologia atuou com os jogos na habilitação e reabilitação da linguagem de forma plena.

No decorrer desse projeto, o fonoaudiólogo observou que a linguagem não estava sendo efetuada e desenvolvida somente nas terapias onde se utilizavam os materiais confeccionados, mas também no planejamento e construção de cada jogo.

Nesse ambiente, construíram-se jogos com objetivos e níveis cognitivos diversos, a fim de se trabalhar a linguagem durante o planejamento e a construção dos mesmos.

Uma mensagem ficou clara: nessa arte de transformar o que parecia inútil, a grande magia é a que acontece com a pessoa que a exerce, pois o prazer de criar mobiliza o que existe de melhor dentro de cada indivíduo, a linguagem (ARANTES, 1997).

## ■ REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, L. – O fonoaudiólogo, este aprendiz de feiticeiro. In: VITTO, M.F.L. – **Fonoaudiologia: no sentido da linguagem**. São Paulo, Cortez, 1997. p. 23-37.
- CUNHA, N.H.S. – **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro, FAE – Ministério de Educação e Cultura, 1988. p.7-34.
- CUNHA, N.H.S. – **Brincar, pensar e conhecer**. São Paulo, Maltese, 1997. 183p.
- HERRERO, E. & PINHEIRO, M.G. – A fonoaudiologia no hospital-dia de saúde mental infantil de Santana. In: CÉSAR, C.P.H.A.R. & LAGROTTA, M.G.M. – **A fonoaudiologia nas instituições**. São Paulo, Lovise, 1997. p.175-82.
- IDE, S.M. – O jogo e o sucesso escolar. **Temas sobre desenvolvimento**, 24:9-18, 1995.
- MONTORO, M.F. – Conceito e definição da linguagem. In: ASSUMPTÃO JÚNIOR, F.B. & SPROVIERI, M.H. – **Introdução ao estudo da deficiência mental**. São Paulo, Memnon, 1991. p.96-104.
- PISANESCHI, E. – O jogo: a teoria e a prática. In: VITTO, M.F.L. – **Fonoaudiologia: no sentido da linguagem**. São Paulo, Cortez, 1997. p.49-67.
- SICA, C.M. – Educação do deficiente mental. In: ASSUMPTÃO JÚNIOR, F.B. & SPROVIERI, M.H. – **Introdução ao estudo da deficiência mental**. São Paulo, Memnon, 1991. p.107-45.
- UBA, L.H.V.; MAIA, A.C.; ANDRADE, C.M.R. – **Os brinquedos do projeto “desde pequeno” e o ser e o fazer de crianças e adolescentes**. Lavra Universidade Federal de Lavras, 1996. 50p.
- ZORZI, J.L. – **A intervenção fonoaudiológica nas alterações da linguagem infantil**. Rio de Janeiro, Revinter, 1999. 139p.

### Endereço:

Rua: São Roque, 51 – Bela Vista  
3770-000 – Caconde – SP  
Tels.: (0xx19) 662-1620  
(35) 9974-0433