



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Ficha Pedagógica

# PLATAFORMA LOGOPEDIA- INSTRUMENTO DIGITAL PARA A EDUCAÇÃO DA LINGUAGEM DIGITAL DOS ALUNOS

## Tronco do modulo/ E

**Contacto:**BERNOVICI PETRONELA  
**Escola:** C.S.E.I. "Elena Doamna" Focșani  
**Website :** [www.cseielenadoamna.ro](http://www.cseielenadoamna.ro)



### Definição Geral :

Implementação de um novo projeto – Projeto Nacional Logopedia desenvolvido por “Salvar as Crianças” com o apoio financeiro da Fundação Orange. Foi um dos projetos vencedores dos fundos “O mundo através da cor e do som”, edição de 2016, dedicado a melhorar a qualidade de vida das pessoas com incapacidades visuais e auditivas.

### Uso / âmbito:

Projeto destina-se a alunos surdos da nossa escola, uma escola para a “aprendizagem para a vida” – um local onde todas as crianças se sentem livres e podem desenvolver a sua personalidade, talento, competências e capacidades e onde são totalmente preparadas para a integração na sociedade, apesar da sua deficiência.

### Objectivos:

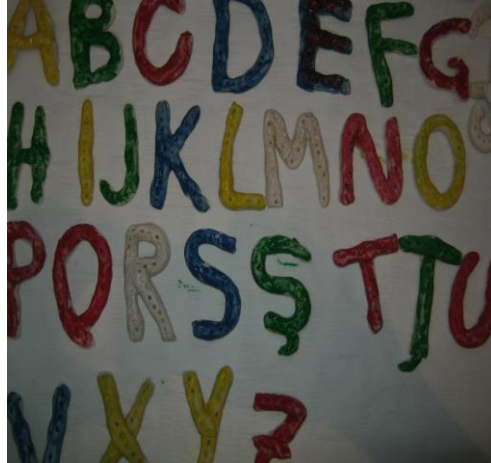
O principal objetivo do projeto foi aumentar o nível de identificação e utilização dos sons e linguagem falada nas crianças surdas e com deficiência na fala através de meios digitais.

### Princípios e fundamentos teóricos:

Para alcançar o objetivo proposto, foi usada a plataforma Logopedia que é um software profissional desenvolvido com as mais recentes tecnologias da Web e que ajuda os terapeutas da fala, terapeutas e

professores que trabalham com crianças que têm problema de audição e de fala.

Os 11 jogos educativos são interativos; podem ser jogados individualmente ou com a participação direta do professor ou do terapeuta e convidam a criança a praticar de uma forma agradável e eficaz a comunicação em romeno. Esta terapia da fala digital destina-se a ajudar as crianças a melhorar as suas competências orais e escrita de comunicação através do apoio e feedback de um adulto presente.



**Instrumentos / Apresentação da Metodologia:** a atividade individual baseada no jogo da Logopedia chamou-se: “Nós dividimos corretamente as palavras em sílabas”. os métodos e técnicas usados foram explicações, exercício de leitura labial, observação sistemática, formação auxiliada pelo computador.

Esta atividade durou 20 minutos e baseou-se no jogo da Logopedia que encoraja a criança a reconhecer diferentes objetos e a dizer os seus nomes. Considerando o facto de que os alunos que participaram na atividade são do 7º ano, 14 anos adaptamos o jogo de acordo com as particularidades psíco-individuais do seu desenvolvimento e pedimos para separar as sílabas das palavras que via no ecrã do tablet.



o jogo é diferente dos outros 10 jogos da plataforma porque, para jogar, o anfitrião da Logopedia deve fazer comentários ao aluno usando um dispositivo, diferente do do jogador, a consola do animador. Assim, a criança completa a sua tarefa, o facilitador usa a consola e a sua experiência será como se o jogo “compreendesse” o que ele disse, o que provoca um elevado grau de interatividade. Durante esta atividade, o aluno esteve ligado ao Tablet e eu ligada a um telemóvel. Aparece um quadro no ecrã do aluno e as imagens caem da parte superior. A tarefa da criança era separar corretamente a palavra a partir do desenho e pronunciá-la corretamente. Se a pronúncia estava correta, pressionávamos uma tecla no telemóvel. Ao pressionar a tecla, o sinal transformava-se em fogo de artifício e depois desaparecia. Se a criança não pronunciasse corretamente, o sinal desaparecia. Todos os sinais se amontoam e o jogo termina quando eles enchem todo o espaço.

#### **Avaliação.**

O aluno aprende a pronunciar corretamente e ganha autonomia. Todos os jogos na plataforma Logopedia têm uma vantagem tanto para os alunos com deficiência auditiva como para os professores que os coordenam, porque é mais fácil preparar as fichas de trabalho. Os professores não têm que gastar muito tempo à procura da imagem certa. Assim, a plataforma é eficaz no que diz respeito a poupar tempo e no âmbito dos recursos educativos modernos. Todos os jogos da plataforma Logopedia podem ser usados em diferentes alturas nas aulas e são muito úteis para captar a atenção ou para a avaliação.

#### **BIBLIOGRAFIA :**

**1. Imbir I., Tohănean C., Roșculeț G. și alții, *Ghid de bune practici pentru educarea limbajului copiilor cu deficiență de auz*, Organizația Salvați Copiii cu sprijin din partea Fundației Orange, București, 2018**