



Pedro na casa mal-assombrada: um caminho para a intervenção das habilidades auditivas

Rosângela Marostega Santos (IPA)
Melissa Bernardes Toffoli (PUCRS/Cnpq)

Pedro na casa mal-assombrada: desenvolvendo habilidades auditivas é um software elaborado por um grupo de profissionais das áreas de fonoaudiologia, lingüística e educação. Foi lançado em 2006, em parceria com a CTS Informática, com o objetivo de desenvolver habilidades auditivas, como detecção, reconhecimento, discriminação, análise e síntese auditiva, figura-fundo, memória seqüencial auditiva, contagem, atenção sustentada e fechamento auditivo. O jogo é ambientado numa casa mal-assombrada e composto por oito atividades que envolvem diferentes padrões verbais e não-verbais.

1 METODOLOGIA

Para verificar a aceitação e a utilização desse produto, foi elaborado um questionário contendo oito perguntas fechadas e uma aberta, destinada a comentários e sugestões. O presente questionário foi enviado no mês de maio via correspondência eletrônica para 168 profissionais que adquiriram o software entre os meses de outubro de 2006 e maio de 2007. Desses, seis profissionais responderam que não poderiam contribuir com a pesquisa por ainda não terem instalado ou utilizado o jogo; um profissional retornou sem responder o questionário; e 45 retornaram a correspondência com o questionário completo. Deve-se salientar que algumas questões não foram respondidas pelos 45 entrevistados. Dessa forma, a análise dos dados baseou-se no número de participantes que efetivamente responderam as questões.

2.1 Caracterização da amostra

Em relação à formação acadêmica, 43 profissionais graduaram-se em fonoaudiologia, dois graduaram-se em pedagogia, 39 fizeram algum curso de especialização, 24 tinham curso de mestrado e seis de doutorado. A maior parte desses profissionais concluiu a graduação nas décadas de 80 e 90.

Quanto à atuação profissional, grande parte trabalha em consultório particular na região sudeste do país.

3 RESULTADOS

3.1 Uso do software na terapia

<i>Tipo de terapia</i>	<i>% de profissionais</i>	<i>Tempo de utilização</i>	<i>% de profissionais</i>	<i>Idade</i>	<i>% de profissionais</i>
Processamento auditivo	93	Menos de 10 min.	2	3 a 4 anos	14
Transtornos ou dificuldades da linguagem escrita	73	Entre 10 e 15 min.	91	4 a 6 anos	45
Desvios de fala	58	Acima de 15 min.	7	6 a 8 anos	88
TDAH	44			Acima de 8 anos	32
Atrasos de desenvolvimento da linguagem	38			Adultos	11
Alterações vocais	7				
Quadros afásicos	2				

Tabela 1: Uso do software na terapia – percentagem de profissionais em relação ao tipo de terapia, tempo de utilização e idade dos pacientes.

3.2 Habilidades auditivas aprimoradas após a utilização do software

Apesar de os entrevistados não realizarem uma avaliação formal, eles (com exceção de cinco) observaram um aprimoramento nas habilidades auditivas. As habilidades auditivas e o percentual de profissionais que referiram o seu aprimoramento estão abaixo listados.

- 77% detecção do som
- 74% memória seqüencial auditiva
- 72% discriminação auditiva
- 60% reconhecimento e identificação sonora
- 60% seqüência de padrão de frequência e duração
- 56% figura-fundo em situação de escuta difícil
- 46% organização seqüencial e atenção sustentada
- 14% contagem
- 7% não observaram mudanças
- 7% não utilizaram suficientemente o software
- 2% auto-estima, persistência, motivação
- 2% atenção para o som e atenção dirigida
- 2% reconhecimento de padrão de intensidade

3.3 Avaliação do software

Na tabela abaixo, são apresentados o percentual de participantes e os respectivos julgamentos referentes à qualidade do produto.

	Péssimo	Razoável	Bom	Ótimo
Motivação dos pacientes	0%	5%	55%	40%
Manuseio do software	0%	27%	25%	48%
Qualidade de áudio	0%	7%	43%	50%
Qualidades dos desenhos	0%	7%	52%	41%
Agilidade entre as tarefas	7%	27%	43%	23%
Originalidade do jogo	0%	14%	34%	52%

Tabela 2 - Percentual de participantes e julgamentos

3.4 Comentários e considerações

Além de parabenizarem o produto, muitos profissionais fizeram comentários e sugeriram modificações. Destacam-se, no quadro abaixo, as sugestões mais relevantes.

Sugestões			
<i>Tarefas</i>	<i>Jogabilidade</i>		
Aumentar o número de estímulos envolvendo a oposição sonora/surda	Diminuir a complexidade da tarefa de padrão melódico	Rever a randomização e algumas associações entre o estímulo sonoro e as expressões faciais correspondentes	Acrescentar retorno auditivo com a resposta correta quando a criança erra a tarefa
Acrescentar um nível com padrões de frequência e duração mais próximos	Introduzir um botão para pausa entre um estímulo e outro	Aumentar o tempo entre o término das palavras de incentivo e a apresentação dos estímulos-alvo	
Acrescentar vozes femininas para o reconhecimento de padrões prosódicos emocionais	Diminuir intensidade de alguns estímulos não-verbais	Elaborar uma maneira de acompanhar o desempenho dos jogadores	
Outras utilidades do software	Comentários		
Triagem das habilidades auditivas	Introdução da história é muito lenta		
	Alguns desenhos não		

	fazem parte do conhecimento de mundo das crianças		
--	---	--	--

Quadro 1: Comentários e sugestões dos profissionais em relação ao software.

4. Conclusão

O software está sendo utilizado com adultos e crianças (principalmente entre quatro e oito anos de idade) durante as sessões de terapia, em torno de 10 a 15 minutos, nos distúrbios do processamento auditivo, no processo de aquisição da linguagem oral e escrita (com ou sem dificuldades), nos transtornos de déficit de atenção (TDAH), nos distúrbios de voz e nas afasias.

A maior parte dos profissionais observou mudanças nas habilidades auditivas de seus pacientes, apesar de não realizar uma avaliação específica. Destacaram-se as habilidades de detecção do som, memória seqüencial auditiva, discriminação auditiva, reconhecimento e identificação sonora, seqüência de padrão de frequência e duração e figura-fundo em situação de escuta difícil.

Pedro na casa mal-assombrada foi considerado pela maioria dos participantes como um jogo original (52%), com ótima qualidade de áudio (50%), facilmente manuseável (48%) e com boa qualidade de desenhos (52%). No entanto, alguns profissionais destacaram a pouca agilidade entre as tarefas (34%).