



ABC

ALFABETIZAÇÃO BASEADA NA CIÊNCIA

**PROGRAMA DE PROMOÇÃO PRECOCE NAS
COMPETÊNCIAS DE LEITURA**

Material integrante do Manual -
ABC na Prática: construindo alicerces para a leitura

Apresentação

O Centro de Investigação e Intervenção na Leitura (CiiL), do Instituto Politécnico do Porto, sistematizou, sob a coordenação da Professora Doutora Ana Sucena, dois programas práticos de intervenção para os alunos do último ano da pré-escola e do primeiro ano do ensino fundamental.

Em um total de 38 atividades, que compõem este arquivo, os programas integram conhecimentos atualizados e validados empiricamente, com sólida eficácia no ensino da leitura. Aqui, você encontrará, em abordagem prática sequencialmente estruturada e adaptada ao português do Brasil, atividades para promover sobretudo a consciência fonológica — com ênfase na consciência fonêmica —, o princípio alfabético e o exercício da decodificação.

Para cada atividade, foi preparada uma ficha com a seguinte estrutura: objetivos, materiais, duração, descrição da atividade, e materiais de apoio, que podem ser listas de palavras ou cartões para impressão, recorte e uso em sala de aula.

Você também encontrará os dois programas de intervenção no manual ABC na Prática: Construindo Alicerces para a Leitura, disponível:

- no portal da Secretaria de Alfabetização, http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/pdf/abc_na_pratica_v3.pdf;

- no site da Universidade Aberta de Portugal, <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/10830>;
- no repositório eduCAPES, <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/599991>; e
- no curso ABC, da plataforma Avamec, <https://avamec.mec.gov.br/#/instituicao/sealf/curso/12361/informacoes>

As 38 atividades práticas complementam o livro teórico Alfabetização Baseada na Ciência (ABC): Manual do Curso ABC. São conteúdos sólidos de alta qualidade, com base em evidências científicas, para conferir a você ainda mais segurança em sala de aula, seja no preparo dos alunos para a alfabetização, seja na consistente aprendizagem da leitura e da escrita.

Disponibilizam-se, assim, mais recursos educacionais abertos, que podem ser utilizados, compartilhados e adaptados de acordo com a realidade escolar.

Que os profissionais da educação e os estudantes de licenciatura usufruam deste importante material e colham bons resultados em sua prática pedagógica.

CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM
Secretário de Alfabetização do Ministério da Educação do Brasil
Coordenador-Geral do curso ABC

ORGANIZANDO AS FICHAS DE ATIVIDADES

Sugestão 1:

Construa sua caixa

- Sugestão para impressão: Papel A0 (841x1189mm), gramatura 210g a 300g.
- Recorte seguindo a forma da caixa, dobre e cole as abas
- Materiais: tesoura e cola.

Sugestão 3:

Envelope

- Sugestão: utilize um envelope
- Material: envelope, cola, tesouras e fitas adesivas.
- Identificar com as imagens do Anexo III.

Sugestão 2:

Caixa arquivo

- Sugestão: utilize uma caixa de arquivo.
- Material: uma caixa de arquivo, cola, tesoura e fitas adesivas.
- Identificar com as imagens do Anexo II.

Sugestão 4:

Aproveitamento de materiais

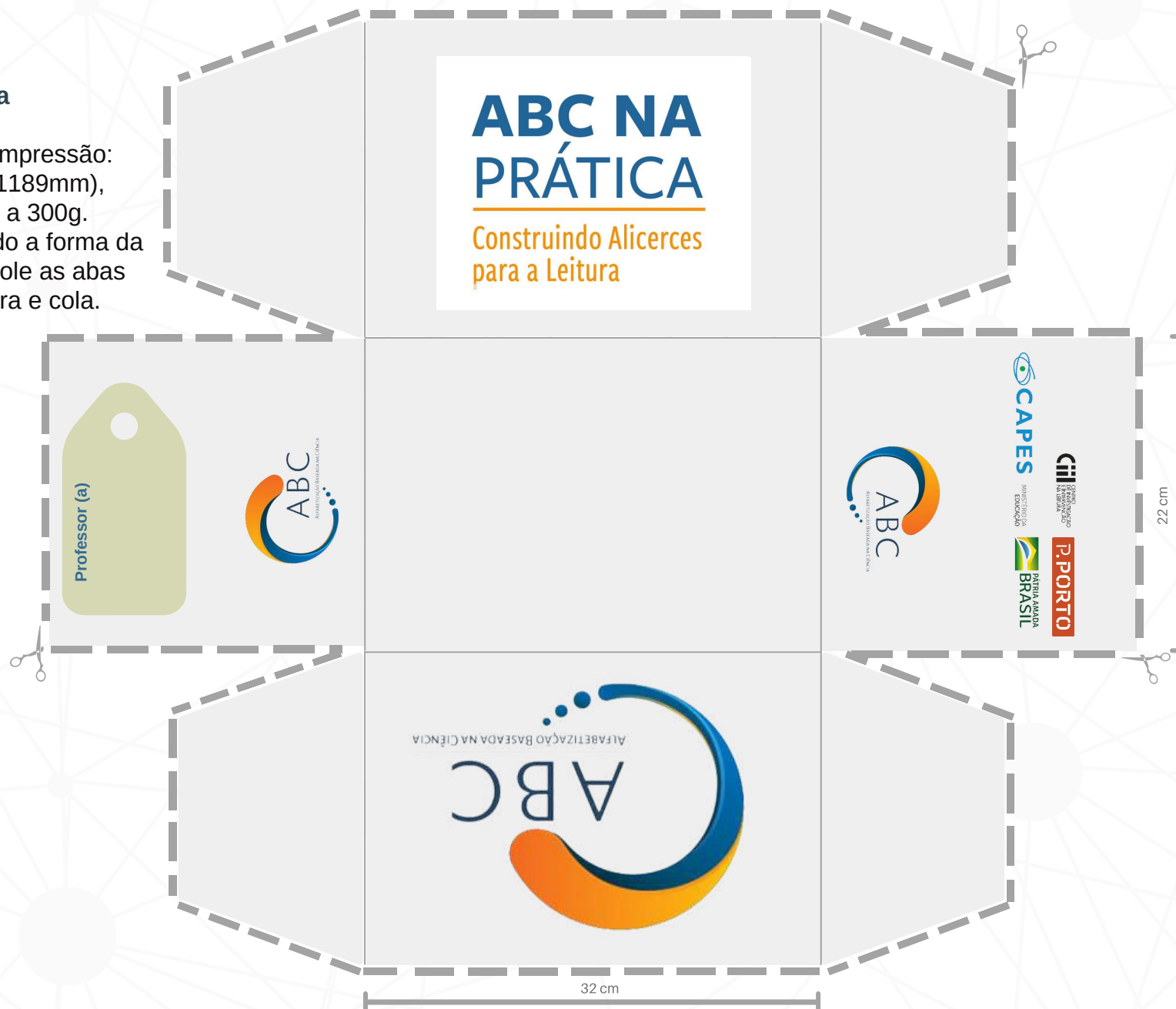
- Sugestão: utilize a sua criatividade e os materiais que têm em casa/sala de aula/secretaria da escola.
- Materiais: cola, tesoura, caixas e fitas coloridas.

Todo o material poderá ser impresso, recortado e reutilizado pelos professores.

Sugestão 1:
Construa sua caixa

Instruções:

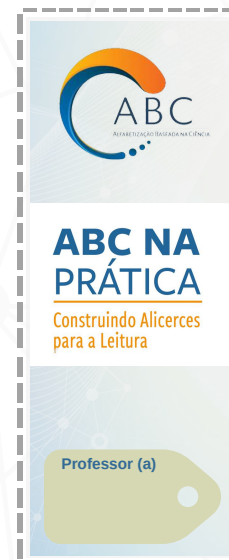
- Sugestão para impressão:
Papel A0 (841x1189mm),
gramatura 210g a 300g.
- Recorte seguindo a forma da
caixa, dobre e cole as abas
- Materiais: tesoura e cola.



Sugestão 2: Caixa arquivo

Instruções:

- Sugestão: utilize uma caixa de arquivo.
- Identifique a caixa com os recortes das ilustrações deste Anexo.
- Materiais: tesoura e cola.





ABC NA PRÁTICA

Construindo Alicerces
para a Leitura

Professor (a)





ABC NA PRÁTICA

Construindo Alicerces
para a Leitura

Sugestão 3: Envelope

Instruções:

- Sugestão: utilize um ou mais envelopes A4
- Identifique-o(s) utilizando as ilustrações deste Anexo.
- Utilize tesoura e cola.



Frente



Verso



Professor (a)

ABC NA PRÁTICA

**Construindo Alicerces
para a Leitura**



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO





Assista o vídeo

ATIVIDADE

APRESENTAÇÃO DA MASCOTE



OBJETIVOS

Pragmáticos

- Identificar e adotar comportamentos para “melhor ouvir e melhor aprender”
- Compreender e usar as convenções sociais acerca da conversa/conversação/comunicação (saudar, agradecer, pedir desculpa e despedir-se)

Semânticos

- Compreender e aplicar vocabulário relacionado com regras



MATERIAIS

- Mascote
- História da Mascote
- Lista com nomes e rimas das crianças



DURAÇÃO

- 45 minutos
- 25': Apresentação da Mascote (história)
- 20': Apresentação das crianças à Mascote



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Realizar uma lista de rimas com os nomes das crianças.

Apresentação da Mascote (História)

- Contar a história;
- Perguntar às crianças como é o CiiLarico e o que gosta de fazer;
- Convidar o CiiLarico a fazer rimas com o seu nome:

CiiLarico rima com...
CiiLarico, bailarico,
CiiLarico, manjerico,
CiiLarico, rico bico,
CiiLarico, maçarico.

Apresentação das Crianças à Mascote

- Desafiar o CiiLarico a fazer rimas com os nomes das crianças;
- Pedir a uma criança de cada vez que diga o seu nome e atribuir uma rima;
- Ver a lista de rimas previamente preparada com os nomes das crianças.
- Imprimir ritmo a cada rima com o nome das crianças.

ATIVIDADE

APRESENTAÇÃO DA MASCOTE

HISTÓRIA DA MASCOTE

Quem sou eu, quem eu sou?
Sou o teu amigo que aqui chegou!

O meu nome começa com Ssss
e rima com “ico”
Eu sou o teu amigo... CiiLarico

Sou o CiiLarico,
sou feliz a falar,
Quem quiser juntar-se a mim,
com os sons pode brincar!

CII
CII-LA
CII-LA-RI
CII-LA-RI-CO

Tenho duas antenas,
para os sons ouvir bem.
E uma boca eu tenho,
para os dizer também!

Todos ficam admirados
com este meu jeito de falar.
Todos acham muita graça,
porque falo a rimar!

Ficam desde já convidados,
para neste jogo entrar
Vai ser muito divertido
com as palavras brincar!

ATIVIDADE

HORA DO LANCHE



Assista o vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Segmentação silábica



MATERIAIS

- Mascote
- 4 caixas/pratos
- Imagens de 4 animais: cão, rato, girafa e elefante
- 29 cartões de imagens de comida com 1, 2, 3 e 4 sílabas
- 1 saco



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Distribuir as 4 caixas/pratos numa superfície.
- Identificar cada uma das caixas/pratos com um animal.
- Colocar os 29 cartões num saco.



Objetivo

- Colocar nas caixas/pratos de cada um dos animais alimentos com o mesmo número de sílabas.

ATIVIDADE

HORA DO LANCHE

Etapas

1. Dizer às crianças que vão jogar “Hora do lanche”.
2. Mostrar os 4 animais que vão lanche.
3. Dizer que cada um dos animais só come alimentos que têm o mesmo número de sílabas do seu nome.
4. Identificar, com as crianças, o número de sílabas de cada animal (bater palmas, contar com os dedos, dar passos,...).
5. Pedir a uma criança de cada vez que retire um cartão, nomeie a imagem e identifique o número de sílabas.
6. Em seguida, pedir à criança que identifique o animal que tem o mesmo número de sílabas e coloque o cartão dentro da caixa/prato do animal. Por exemplo, cartão “morango” (3 sílabas) vai para a girafa (3 sílabas).
7. O jogo termina quando forem associados todos os cartões aos animais correspondentes.

1 sílaba

chá

flor

mel

noz

pão

2 sílabas

arroz

fava

leite

limão

maçã

ovo

peixe

peixe

3 sílabas

morango

banana

bolacha

cenoura

cereja

castanha

gelado

4 sílabas

amêndoa

azeitona

espaguete

abóbora

gelatina

abacaxi

chocolate

melancia

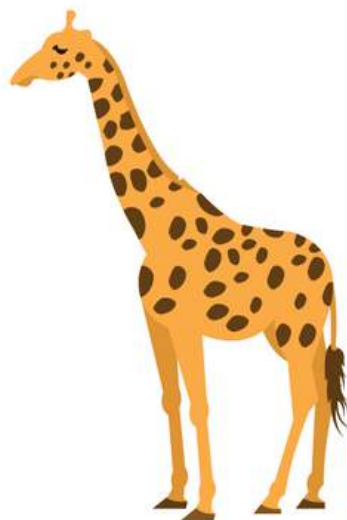
iogurte



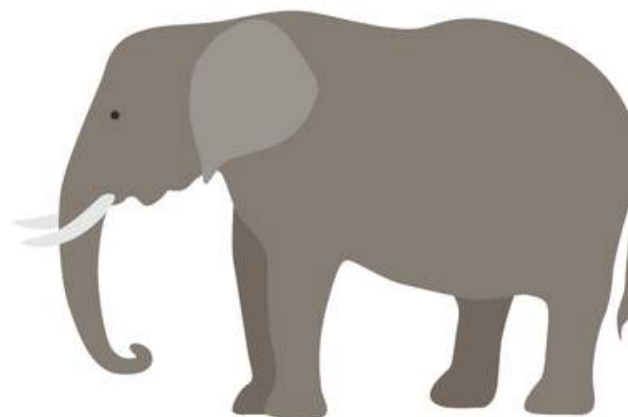
cão



rato



girafa



elefante



ATIVIDADE
HORA DO LANCHE



chá



flor



mel



noz



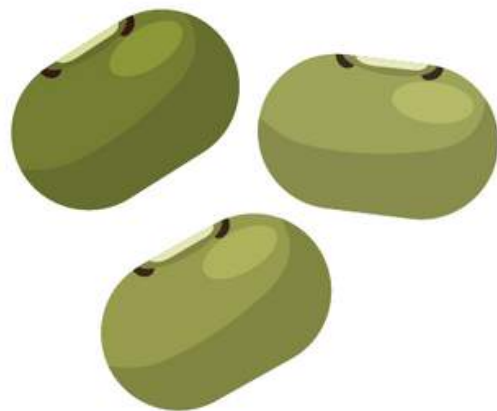
pão



arroz



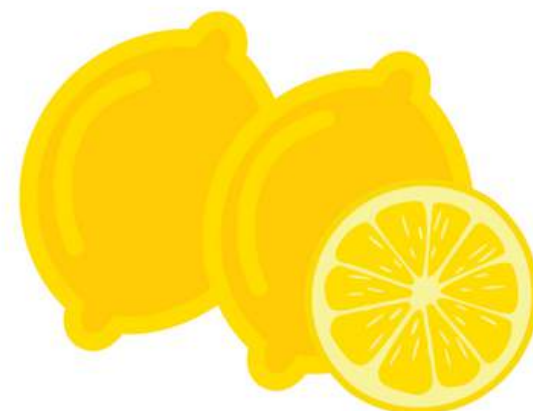
ATIVIDADE
HORA DO LANCHE



fava



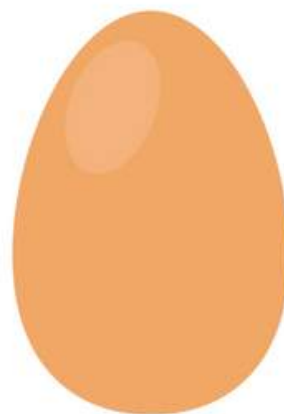
leite



limão



maçã



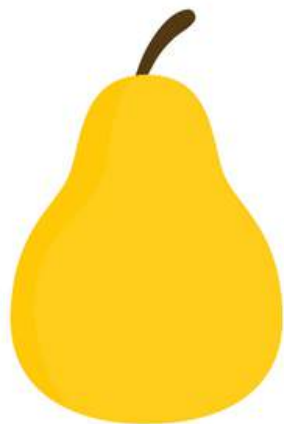
ovo



peixe



ATIVIDADE
HORA DO LANCHE



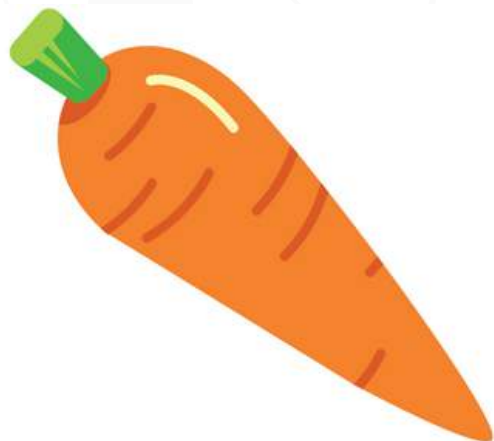
pera



morango



bolacha



cenoura



cereja



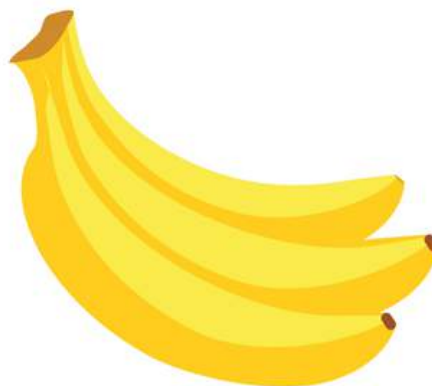
castanha



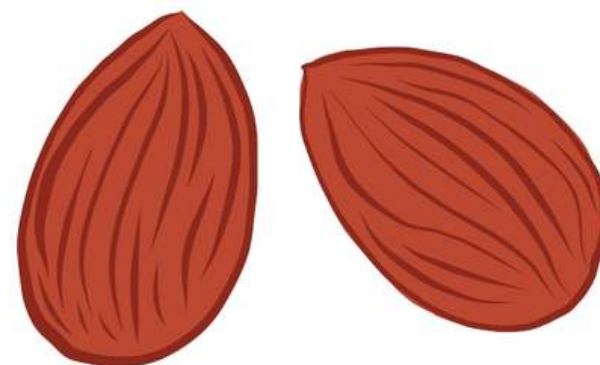
ATIVIDADE
HORA DO LANCHE



gelado



banana



amêndoa



azeitona



abóbora



espaguete

ATIVIDADE
HORA DO LANCHE



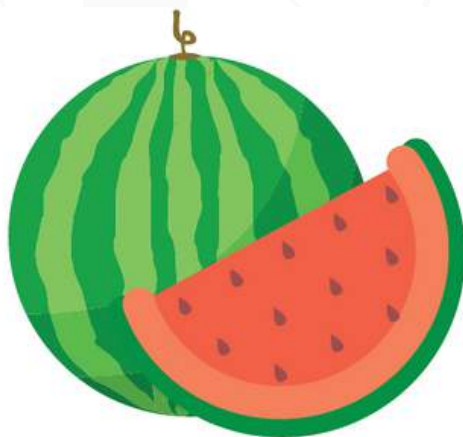
gelatina



abacaxi



chocolate



melancia



iogurte

ATIVIDADE

MASCOTE, DÁ LICENÇA?



Assista o vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Segmentação silábica



MATERIAIS

- Mascote
- Lista de palavras



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Acessar a lista de palavras presente na ficha de atividade (p.ex., imprimir lista, escrever as palavras em cartões individuais, ...)
- Organização
- Grupo de crianças em fila na horizontal
- Mascote, do outro lado do espaço, em frente às crianças

Mascote, Dá Licença?

Objetivo

- Dar o número de passos correspondente ao número de sílabas da palavra (p.ex., 1 sílaba = 1 passo; 2 sílabas = 2 passos; etc.)
1. Dizer às crianças que vão jogar “Mascote, Dá Licença?”
 2. Pedir, à vez, a cada uma das crianças que pergunte: “Mascote, dá licença?”
 3. Responder à criança: “Sim, dou!”
 4. De novo, pedir à criança que pergunte: “Quantos passos?”
 5. Dizer à criança uma palavra da lista: “A palavra...”
 6. A criança identifica o número de sílabas da palavra e dá o número de passos correspondente ao número de sílabas, avançando em direção à mascote.
 7. O jogo termina quando todas as crianças chegarem até a Mascote.

ATIVIDADE
MASCOTE, DÁ LICENÇA

Estrutura silábica	1	Estrutura silábica	2	3	4	5
CV	pá	CV.CV	cama	músico	colorido	temperatura
CV	pó	CV.CV	dedo	muleta	rabanada	rinoceronte
CV	pé	CV.CV	fada	novelo	cotovelo	hipopótamo
CV	rã	CV.CV	gola	banana	chocolate	malabarista
CV	chá	CV.CV	mesa	tapete	telefone	telenovela
CV	nó	CV.CV	rato	recado	ratazana	felicidade
CV	lã	CV.CV	bolo	dominó	borboleta	barbearia
CVC	mel	CVC.CV	corpo	relvado	serpentina	pastelaria
CVC	mil	CVC.CV	porco	formiga	marmelada	participação
CVC	sol	CVC.CV	barco	pescada		
CVC	sal					
CVC	mar	outras	jardim	serpente	lagartixa	caricatura
cvlg*	pão	outras	fruta	lagarta	guloseima	sapataria
cvlg	cão	outras	lua	guloso	Frederico	recipiente
cvlg	pai	outras	rua	sardinha	clarinete	italiana
cvlg	pau	outras	leão	carpete	galinheiro	

*A partir daqui, será adotada a seguinte notação: consoante como C, vogal como V e glide (semivogal) como G.

ATIVIDADE

RIMA-LIMA



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita da rima



MATERIAIS

- Mascote
- 40 cartões de imagens



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Selecionar, de acordo com o número de crianças do grupo, o número de pares de cartões a serem utilizados no jogo.
- Organizar os cartões em dois baralhos (a todos os cartões do baralho A corresponde uma rima do baralho B).

Atividade “Rima-Lima”

Objetivo

- Encontrar rimas entre os cartões do baralho A e os cartões do baralho B.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Rima-Lima”.
2. Distribuir os cartões do baralho A pelas crianças.
3. Pedir a cada criança que nomeie a imagem do seu cartão.
4. Aleatoriamente, do baralho B, retirar um cartão e nomear a imagem.
5. A seguir, perguntar às crianças quem tem o cartão com a palavra que rima com a palavra que saiu do baralho B. A criança que tiver o cartão com a palavra que rima, diz “Rima-Lima” e guarda o par de cartões.
6. Quando todas as rimas forem encontradas, pedir às crianças que nomeiem o seu par de rima (os pares de rimas podem ser nomeados a cantarolar, a rir, a chorar, etc.).

Baralho A

panela

pato

cereja

caneca

camisola

nota

lata

pudim

gelo

chuva

anel

cenoura

pente

baleia

caracol

vaca

leão

sala

castanha

chupeta

Baralho B

janela

gato

igreja

boneca

bola

bota

nata

jardim

cotovelo

luva

pincel

tesoura

dente

sereia

girassol

faca

coração

mala

aranha

caneta

ATIVIDADE
RIMA-LIMA



panela



pato



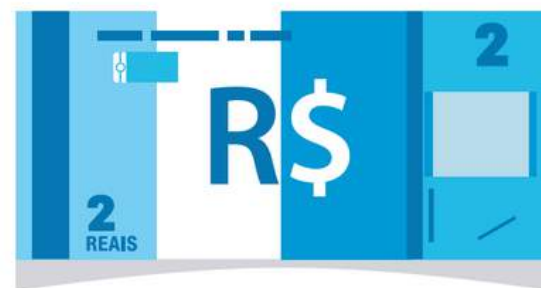
cereja



caneca



camisola



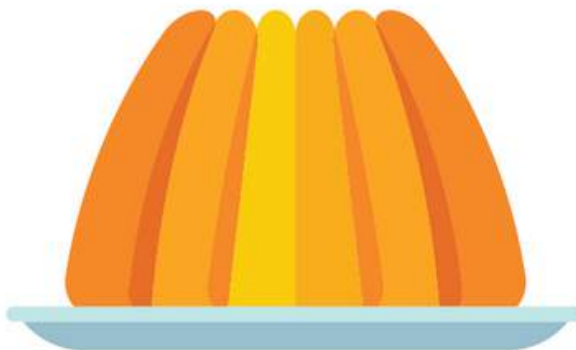
nota



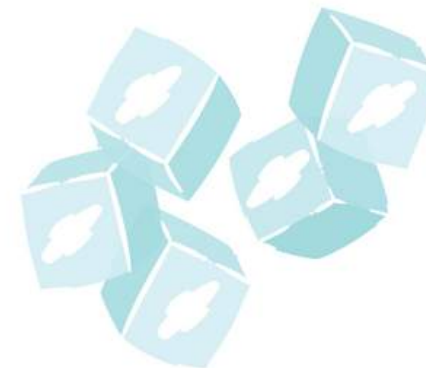
ATIVIDADE
RIMA-LIMA



lata



pudim



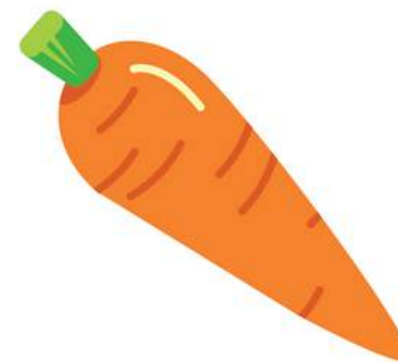
gelo



chuva



anel



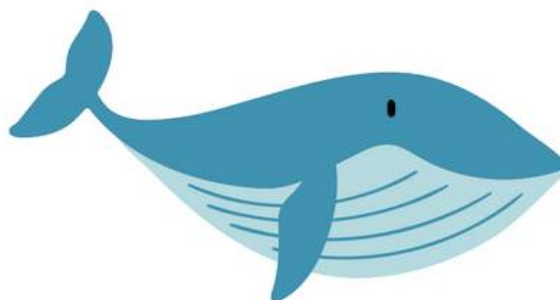
cenoura



ATIVIDADE
RIMA-LIMA



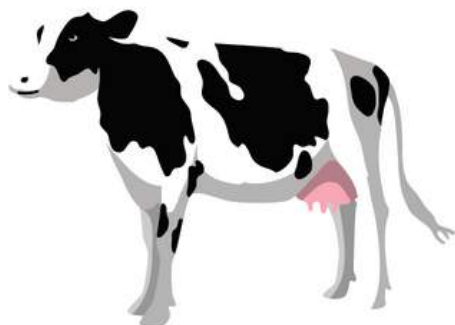
pente



baleia



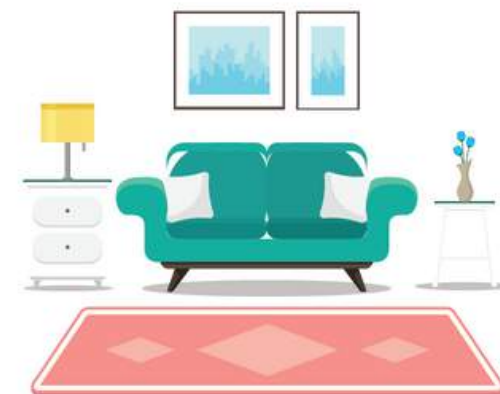
caracol



vaca



leão



sala



ATIVIDADE
RIMA-LIMA



castanha



chupeta



janela



gato



igreja



boneca

ATIVIDADE
RIMA-LIMA



bola



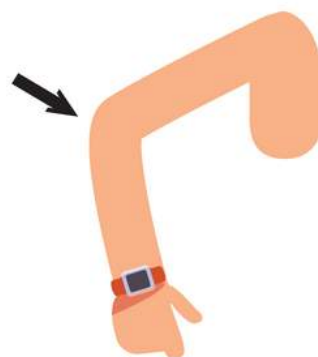
bota



nata



jardim



cotovelo



luva



ATIVIDADE
RIMA-LIMA



pincel



tesoura



dente



sereia



girassol



faca







Assista ao vídeo

A RIMAR DESCOBRE O TEU PAR



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita da rima



MATERIAIS

- Mascote
- 7 cartões grandes (com imagens representativas de rimas)
- 21 cartões pequenos com imagens
- Barbante/alfinetes/pregadores de roupa



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

De acordo com o número de crianças do grupo:

- Selecionar um conjunto de cartões grandes com imagens representativas de rimas e colocar barbante/alfinetes/pregadores de roupa em cada cartão grande (p.ex., 20 crianças: 5 cartões; 15 crianças: 4 cartões).
- Selecionar o número de cartões pequenos de acordo com as rimas selecionadas para o jogo (p. ex., para rimar com MOLA, selecionar cartões como GOLA, COLA e VIOLA).

Organização

- Grupo de crianças com cartões grandes sentam-se lado a lado (“chefes de fila”).
- As demais crianças organizam-se em fila única.

Objetivo

- Fazer pares de rimas entre as imagens dos cartões pequenos e as imagens dos cartões grandes.

ATIVIDADE

A RIMAR DESCOBRE O TEU PAR

Etapas

1. Dizer às crianças que vão jogar “A Rimar Descobre o Teu Par”.
2. Atribuir os cartões grandes selecionados a um grupo de crianças, cada uma delas passa a representar uma rima.
3. Dar um cartão pequeno a cada criança da fila.
4. Pedir às crianças que nomeiem a imagem.
5. Perguntar qual é o colega (“chefe da fila”) que tem a palavra que rima com a sua palavra.
6. Após identificar o colega, senta-se atrás dele.
7. Quando todas as rimas forem encontradas, pedir às crianças, por fila, que digam a sua palavra com ritmo e entoação.

Cartões

Cartões grandes

limão

mola

sereia

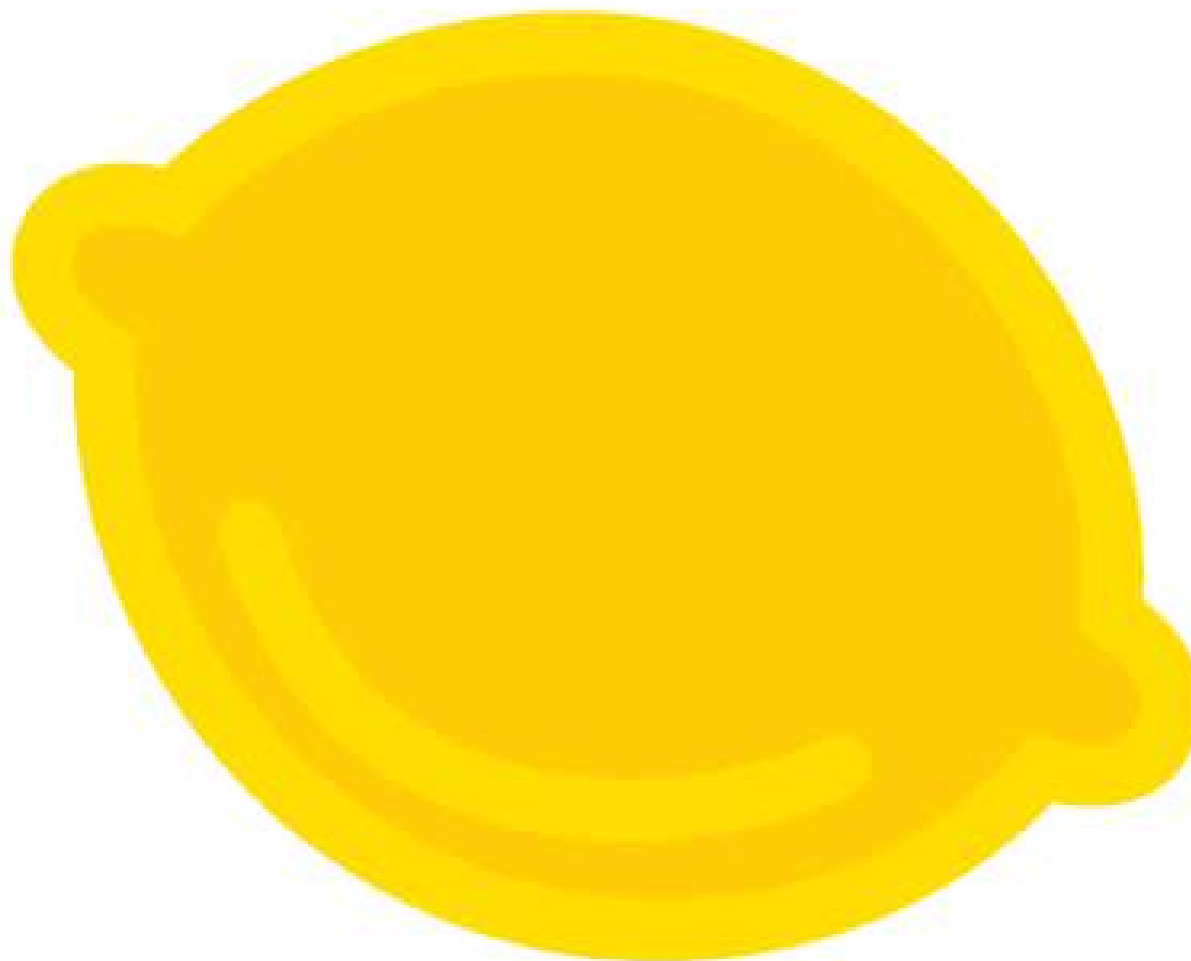
castelo

telha

palmeira

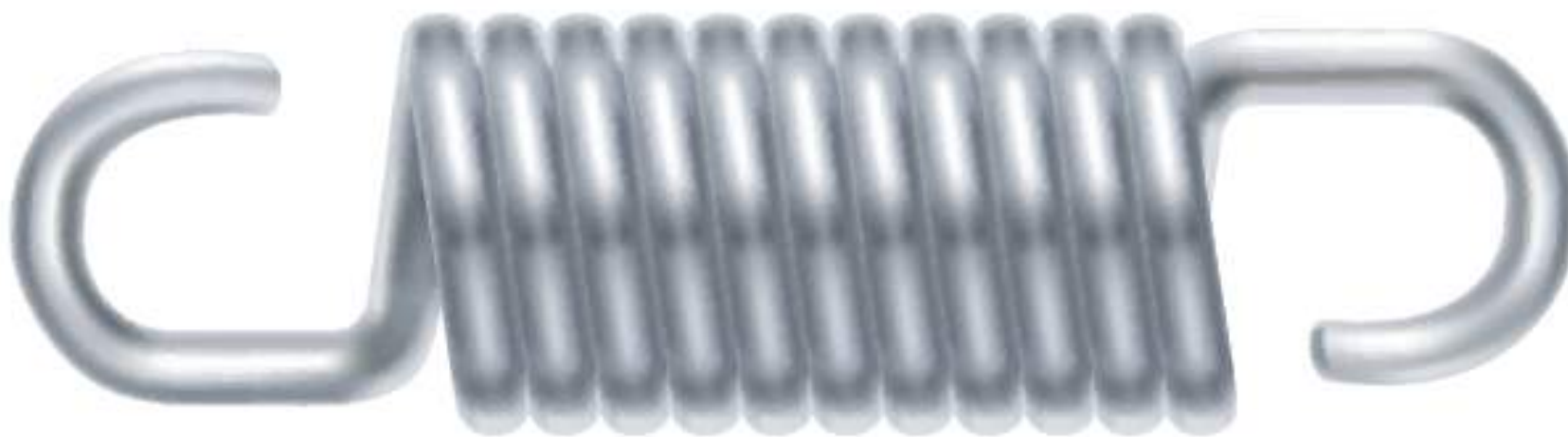
Cartões pequenos

pião
avião
coraçãogola
cola
violabaleia
teia
meiaamarelo
martelo
marmeloorelha
abelha
ovelhatorneira
banheira
cadeira



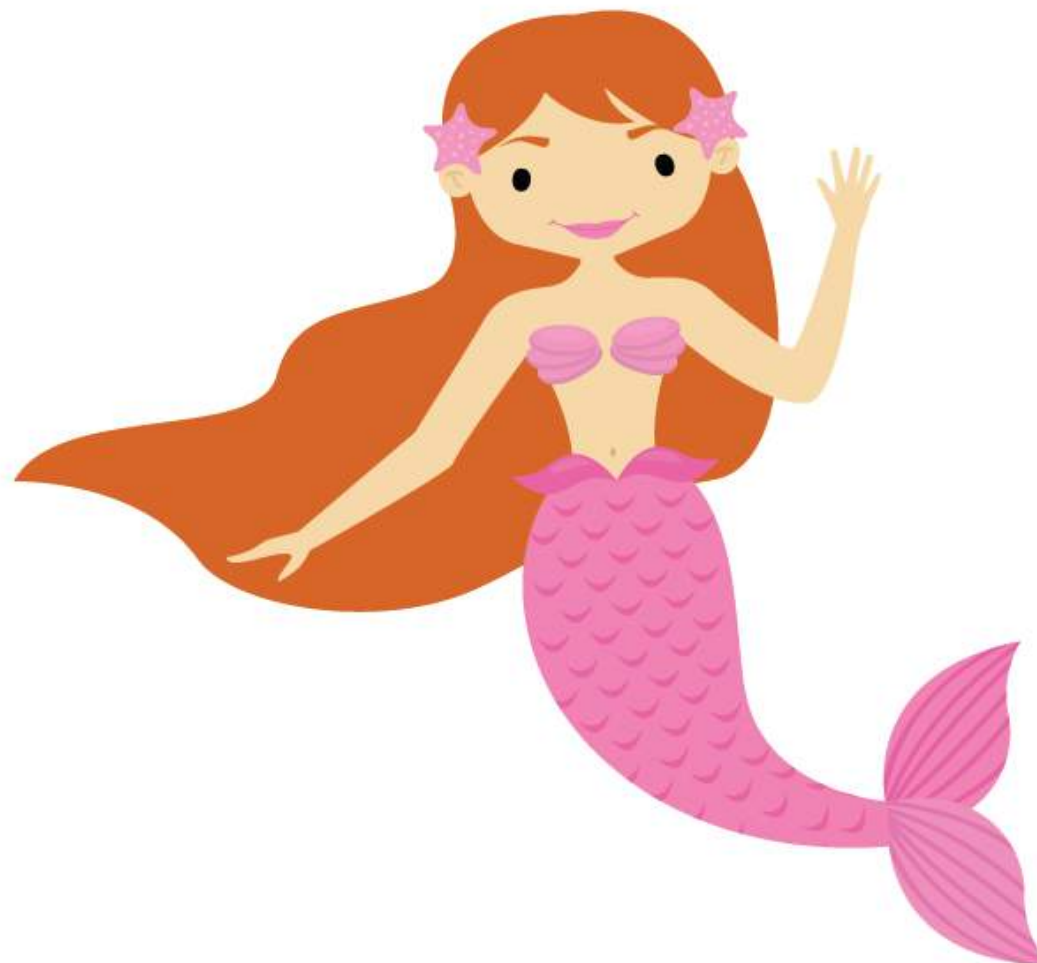
limão





mola



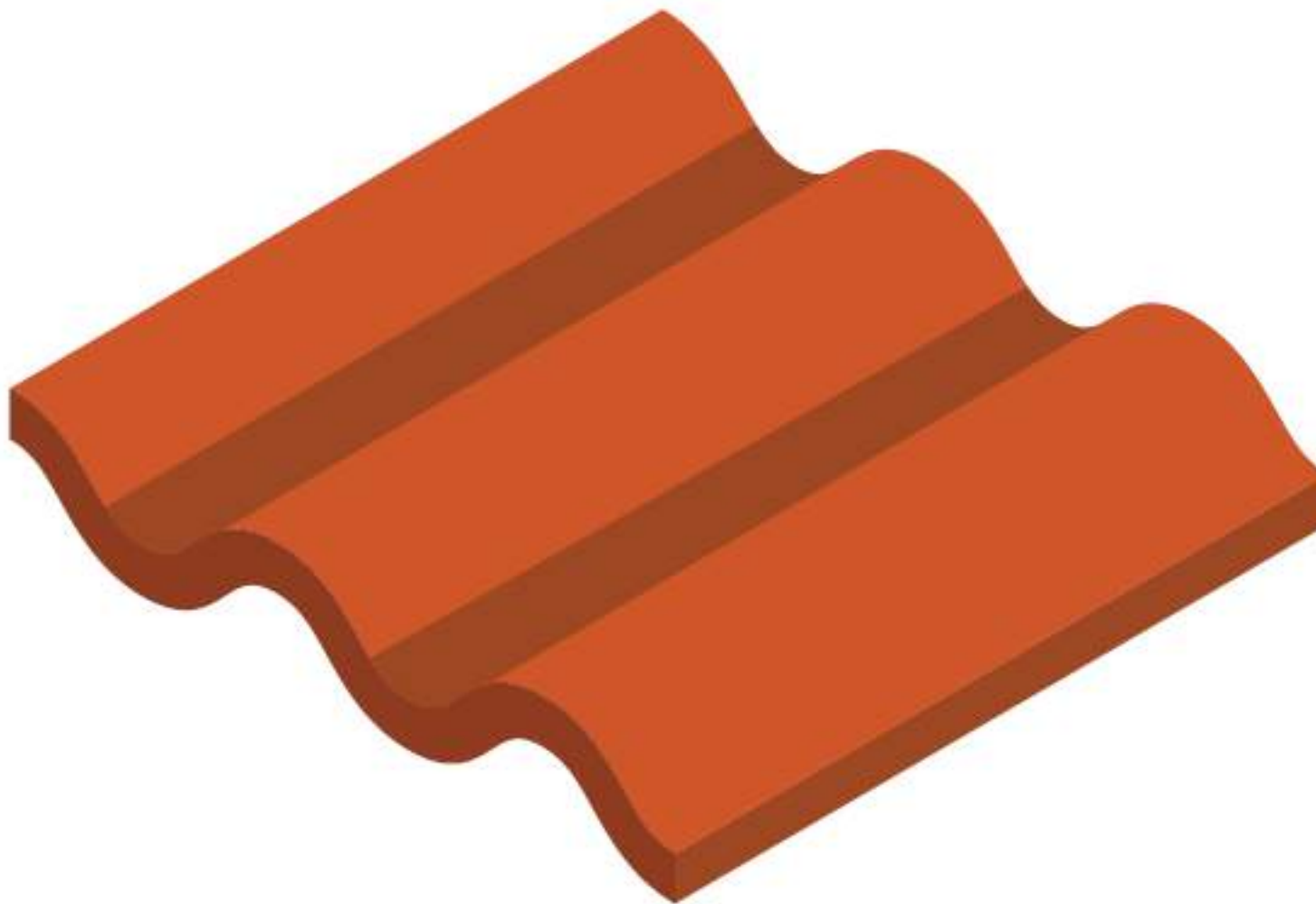


sereia



castelo





telha



palmeira





pião



avião



coração



gola

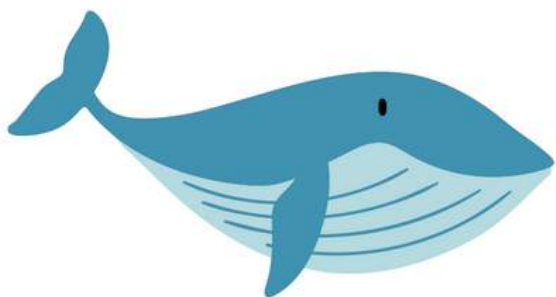


cola



viola





baleia



teia



meia



amarelo



martelo



marmelo

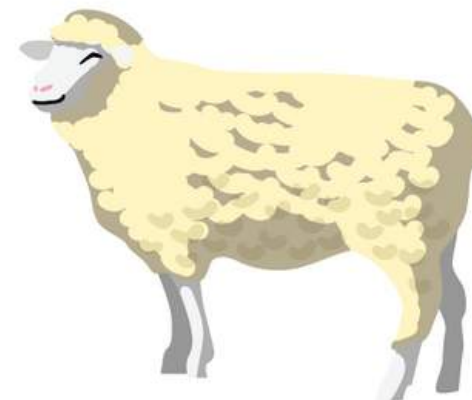




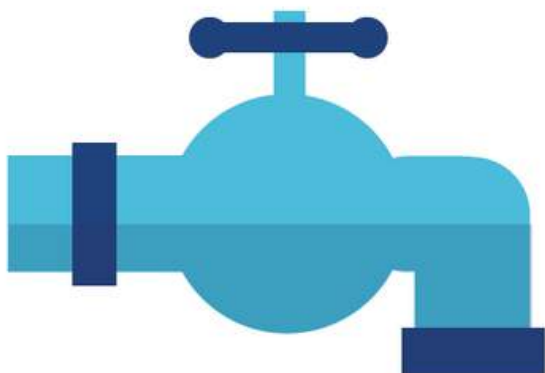
orelha



abelha



ovelha



torneira



banheira



cadeira





Assista ao vídeo

ATIVIDADE A VIAGEM



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- Três malas
- Imagens de animais: um rato, um sapo e uma foca
- 30 cartões com imagens:
 - 10 palavras começadas pelo fonema /b/
 - 10 palavras começadas pelo fonema /f/
 - 10 palavras começadas pelo fonema /s/



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Colocar a imagem de cada animal em cada uma das malas.

Atividade “A Viagem”

Objetivo

- Distribuir pelas malas dos animais cartões que iniciem com o mesmo som do nome do animal.

Etapas

1. Dizer às crianças que vão jogar “A Viagem”.
2. Mostrar as 3 malas com cada animal: o rato, o sapo e a foca.



ATIVIDADE
A VIAGEM

3. Explicar:

“Os animais vão de viagem, mas, nas suas malas, só podem levar bagagem cujo primeiro som é o mesmo do seu nome. Assim: o rato só leva bagagem começada pelo som... rrrr; o sapo só leva bagagem começada pelo som... sssss; a foca só leva bagagem começada pelo som... fffff. Eles precisam da ajuda das crianças para prepararem as suas malas...”

4. Dar um cartão a uma criança de cada vez.

5. Pedir às crianças que nomeiem a imagem e dizer por meio de qual som começa a palavra.

6. Colocar o cartão na mala do animal cujo nome começa pelo mesmo som.

7. O jogo termina quando todos os cartões estiverem nas malas dos respectivos animais.

/f/

figo

faca

folha

fonte

fada

flor

fava

funil

forno

fogo

/b/

rã

roda

romã

remo

rolha

régua

rena

relva

rosa

rolo

/s/

sopa

suco

sino

sofá

sala

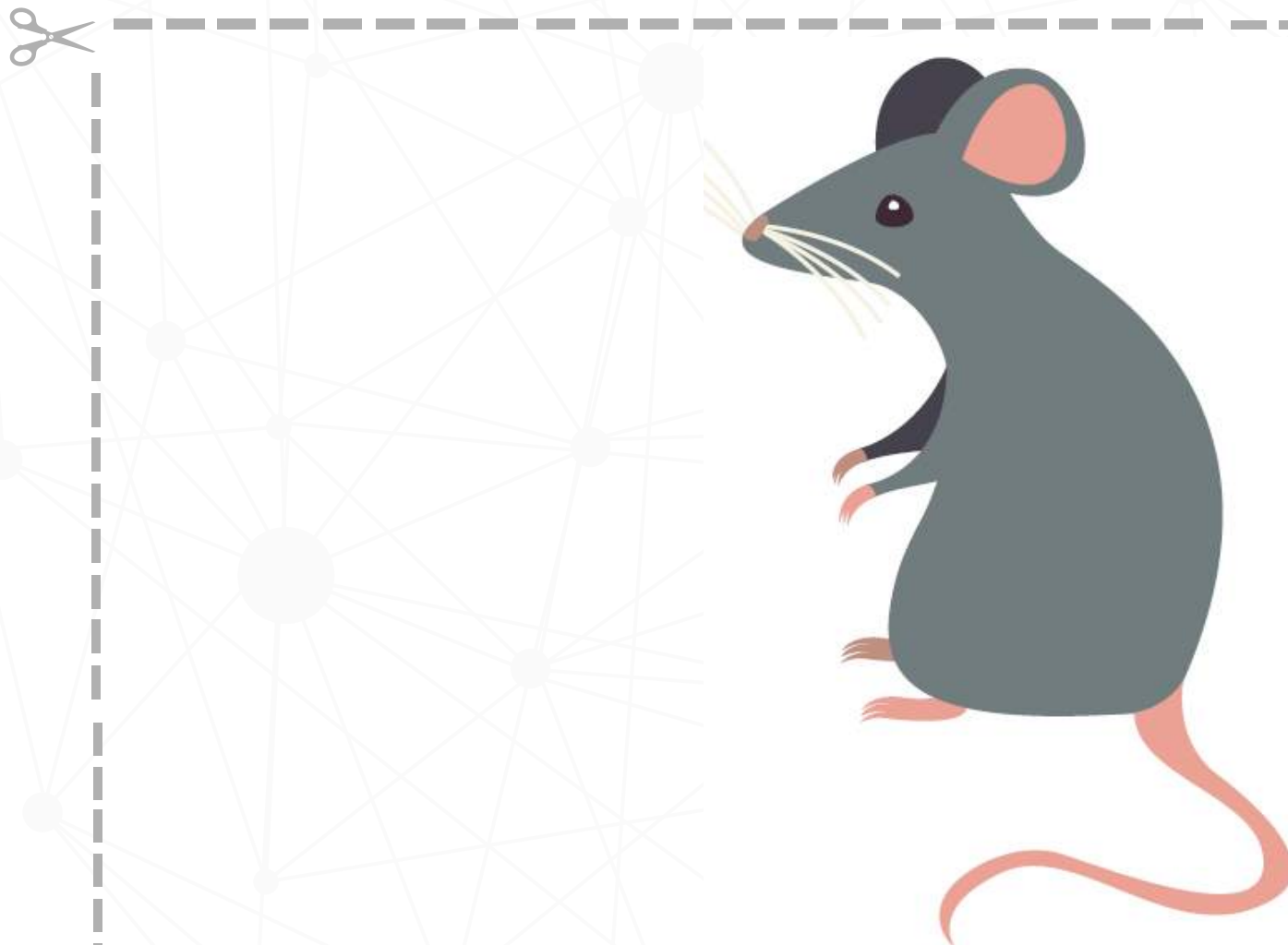
sol

selo

sabão

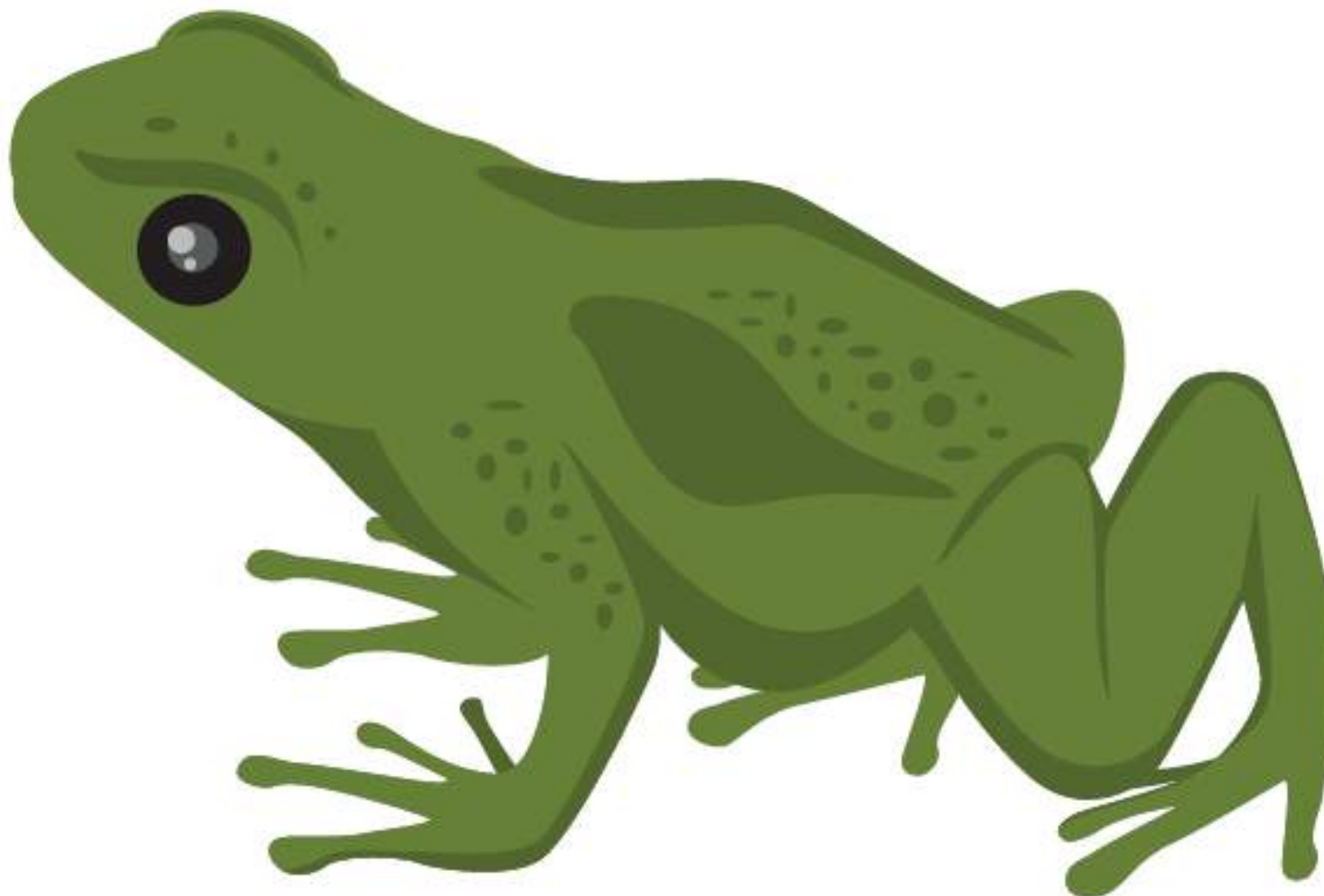
sapato (s)

cenoura



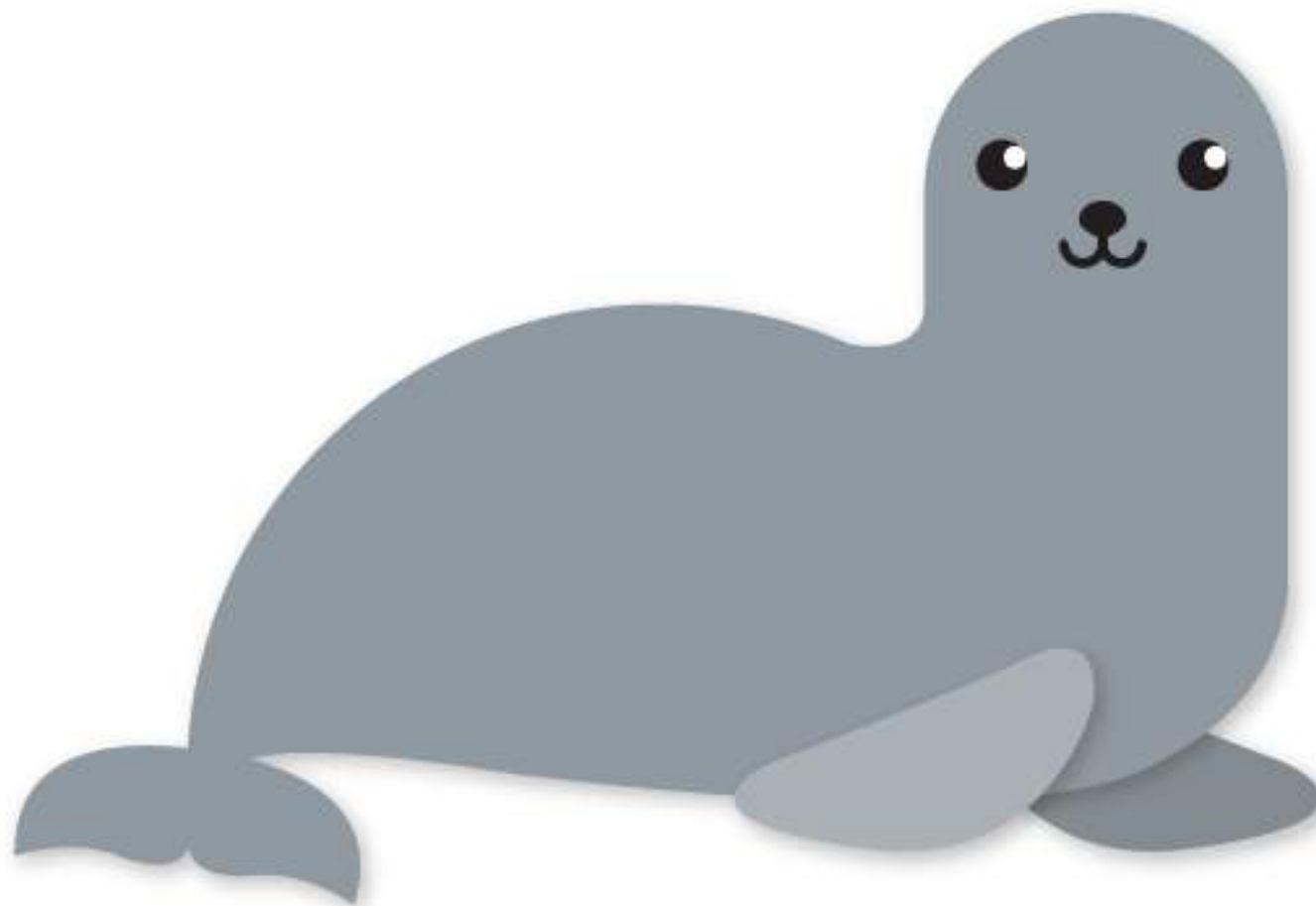
rato





sapo

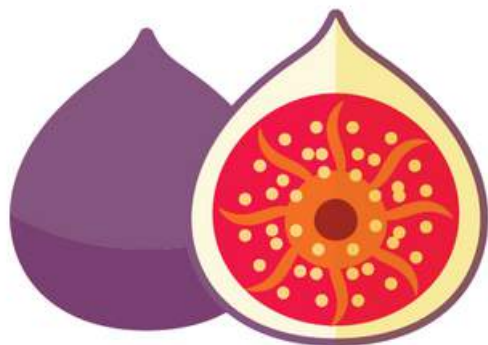




foca



ATIVIDADE
A VIAGEM



figo



faca



folha



fonte



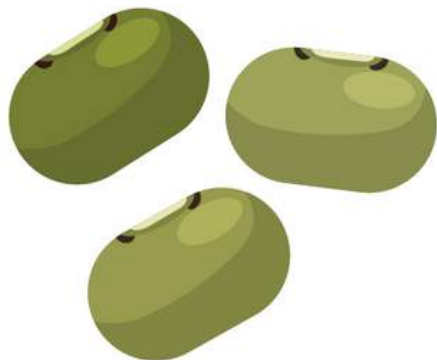
fada



flor



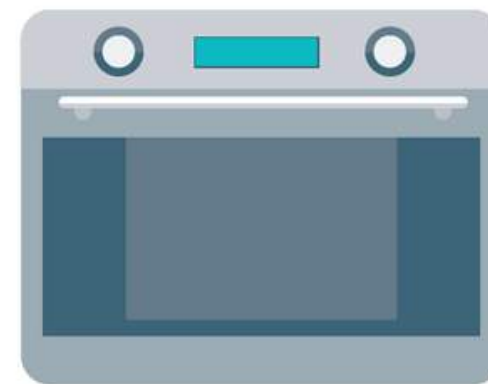
ATIVIDADE
A VIAGEM



fava



funil



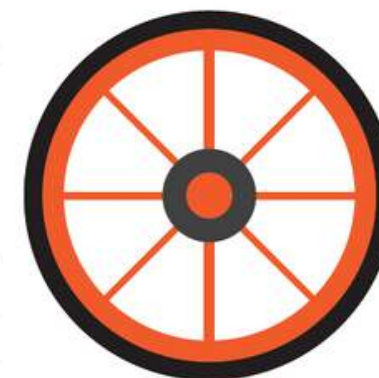
forno



fogo

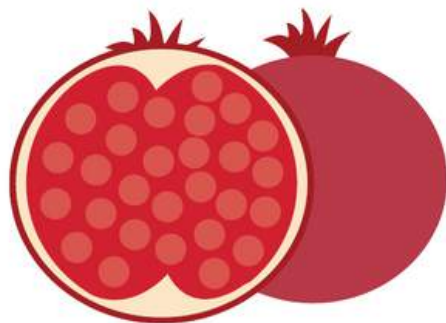


rã

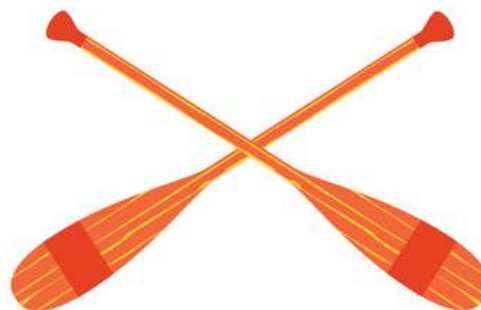


roda

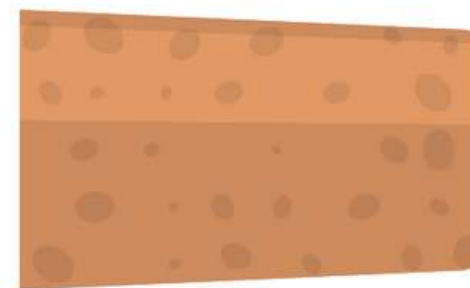




romã



remo



rolha



régua



rena



relva





rosa



rolo



sopa



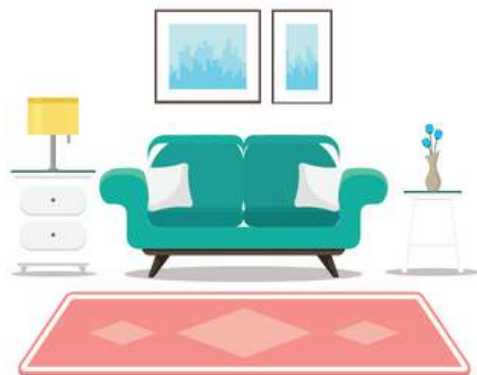
suco



sino



sofá



sala



sol



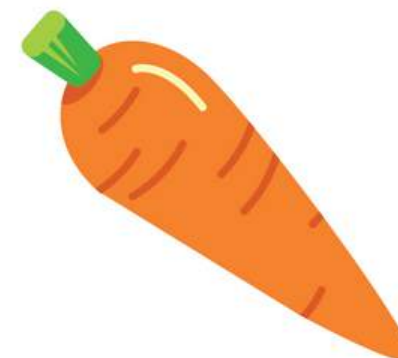
selo



sabão



sapato (s)



cenoura



ATIVIDADE EQUIPES



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- 4 bandeiras
- Saco/caixa
- Imagem representativa dos fonemas /b/, /f/, /s/ e /z/
- 26 cartões com imagens:
 - 7 palavras começadas pelo fonema /b/
 - 6 palavras começadas pelo fonema /f/
 - 6 palavras começadas pelo fonema /s/
 - 7 palavras começadas pelo fonema /z/



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Colocar em cada bandeira uma representação dos fonemas /b/, /f/, /s/ e /z/.
- Colocar os cartões num saco/caixa.



Organização

- Organizar o grupo de crianças em 4 equipes.

ATIVIDADE
EQUIPES
Equipes
Objetivo

- Distribuir pelas equipes os cartões que começam pelo som que representam.
1. Dizer às crianças que vão experimentar um jogo de equipes.
 2. Atribuir um som/uma bandeira a cada equipe (equipe 1 som “rrrr”; equipe 2 som “ffff”; equipe 3 som “ssss”; equipe 4 som “jjjj”).
 3. Retirar do saco/caixa um cartão de cada vez e pedir a uma criança que nomeie o que está apresentado.
 4. Pedir à criança que identifique o som inicial da palavra.
 5. Em seguida, pedir à criança que identifique a equipe com o mesmo som da palavra nomeada.
 6. Selecionar uma criança dessa equipe para nomear a próxima imagem e assim sucessivamente.
 7. O jogo termina quando todos os cartões estiverem distribuídos pelas equipes.

/f/

fantasma

farinha

fava

ferro

foguete

formiga

fumaça

/b/

rádio

raquete

regador

régua

rei

robô

/s/

sacola

sardinha

semáforo

sobancelha

sola

soldado

/z/

gelo

gema

janela

jardim

jarra

javali

juba

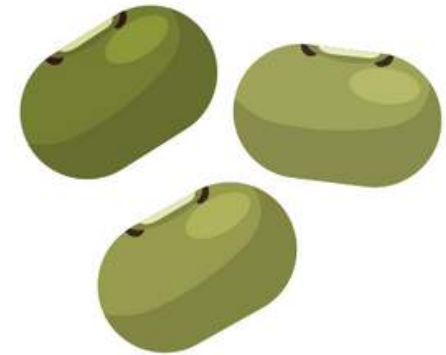
ATIVIDADE
EQUIPES



fantasma



farinha



fava



ferro



foguete



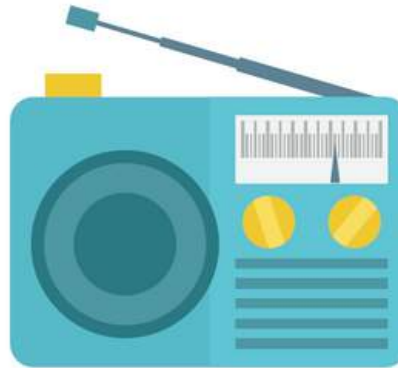
formiga



ATIVIDADE
EQUIPES



fumaça



rádio



raquete



regador



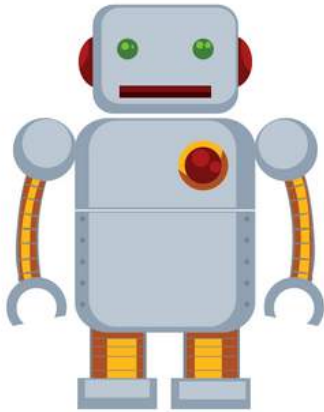
régua



rei



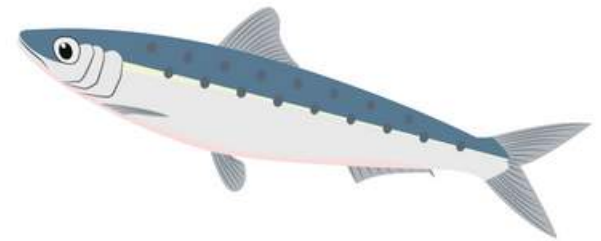
ATIVIDADE
EQUIPES



robô



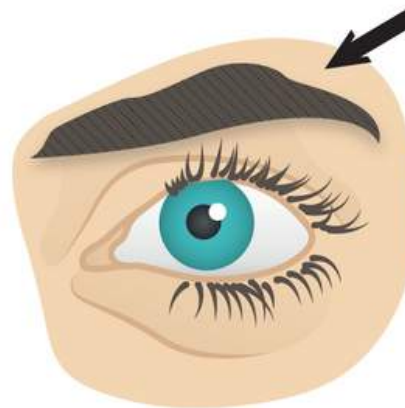
sacola



sardinha



semáforo



sobrancelha



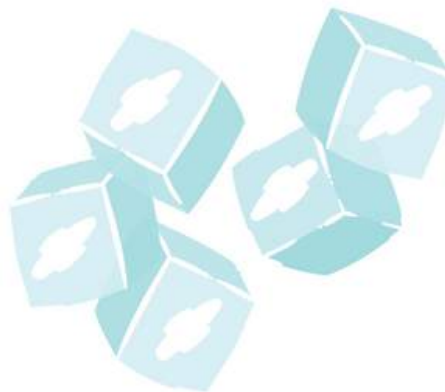
sola



ATIVIDADE
EQUIPES



soldado



gelo



gema



janela

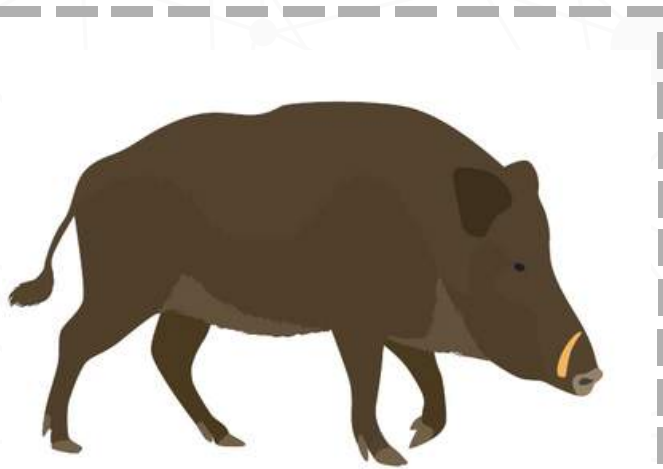


jardim

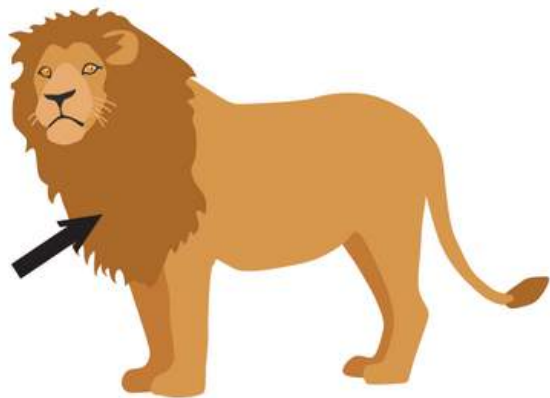


jarra





javalí



juba





Assista ao vídeo

ATIVIDADE

OUBE E DESCOBRE O SOM



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- Corda/aros/rodas/círculo
- Cartões com a representação dos fonemas (/f/, /s/, /ʁ/, /ʃ/ e /z/)



DURAÇÃO

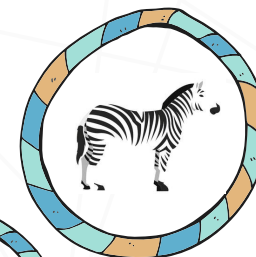
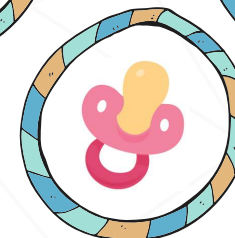
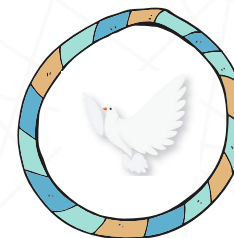
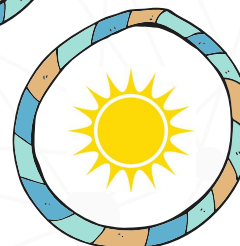
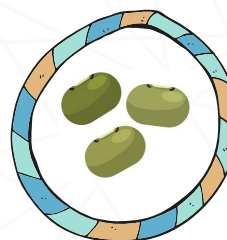
- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Atribuir uma representação de fonema a cada arco.
- Colocar os 3, 4 ou 5 cordas/círculos no chão, distanciados entre si.



Organização

- Grupo de crianças circula livremente pela sala.

ATIVIDADE

OUBE E DESCOBRE O SOM

Ouve e Descobre o Som

Objetivo

Entrar no arco correspondente ao som inicial da palavra atribuída a cada criança.

Etapas

1. Dizer às crianças que vão jogar o jogo “Ouve e Descobre o Som”.
2. Dizer uma palavra a uma das crianças (a partir da seleção na tabela).
3. Pedir à criança que diga o som inicial da palavra ouvida e que decida qual dos arcos começa pelo mesmo som.
4. Pedir à criança que se coloque dentro do arco.
5. O jogo termina quando todas as crianças estiverem integradas num arco.

/f/	/s/	/b/	/j/	/z/
fava	sola	rolinha	xale	Zacarias
flor	sol	rio	xampu	zebra
formiga	saia	rato	xilofone	Zélia
fantoche	suco	rolha	chimpanzé	zumbido
figo	sopa	rima	chita	Zé
fumaça	cinto	régua	Xavier	zero
fio	céu	rocha	chocolate	zorro
fita	sino	rapa	chupeta	zumbi
fonte	cenoura	ramo	chaminé	zangão
faca	sapo	raposa	chá	Zulmira

ATIVIDADE

OUVE E DESCOBRE O SOM



fava



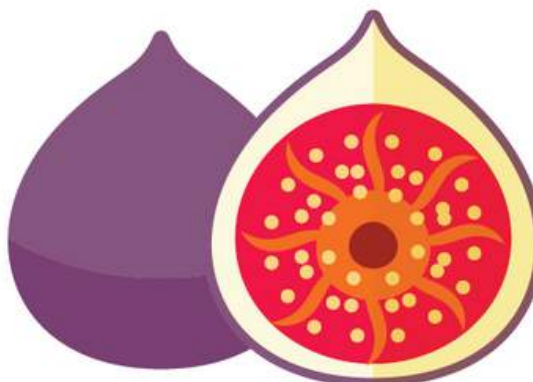
flor



formiga



fantoche



figo



fumaça



ATIVIDADE

OUVE E DESCOBRE O SOM



fio



fita



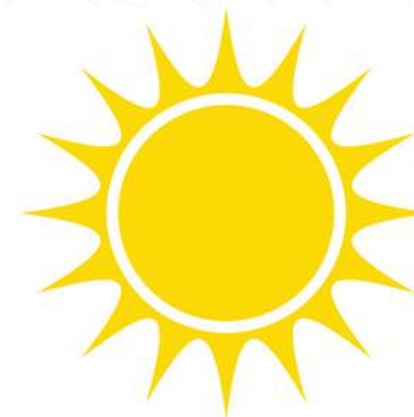
fonte



faca



sola



sol



ATIVIDADE

OUVE E DESCOBRE O SOM



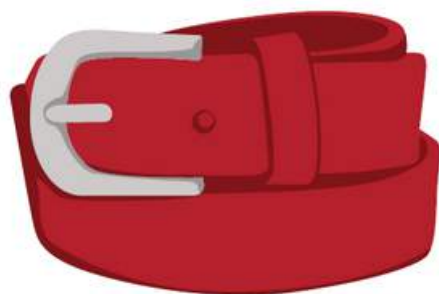
saia



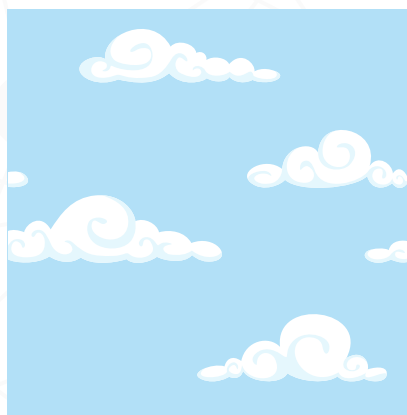
suco



sopa



cinto



céu

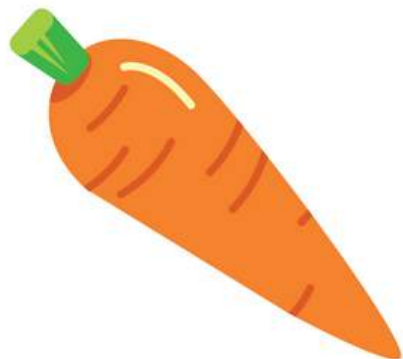


sino

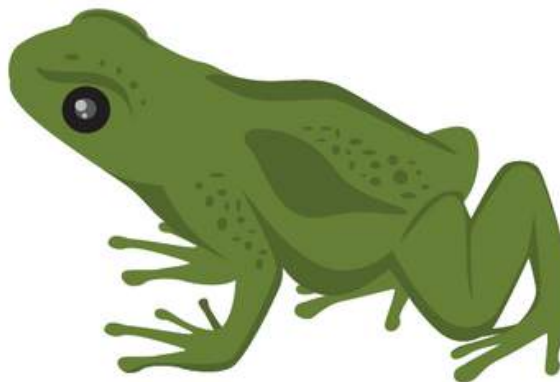


ATIVIDADE

OUVE E DESCOBRE O SOM



cenoura



sapo



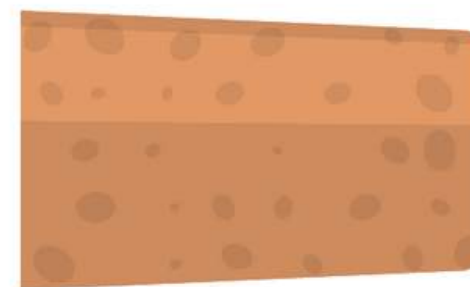
rolinha



rio



rato



rolha



ATIVIDADE

OUVE E DESCOBRE O SOM



rima



régua



rocha



rapa



ramo



raposa



ATIVIDADE

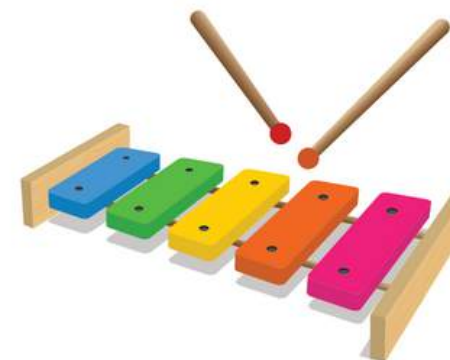
OUVE E DESCOBRE O SOM



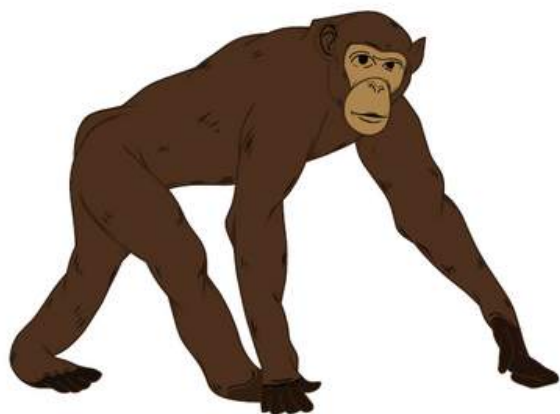
xale



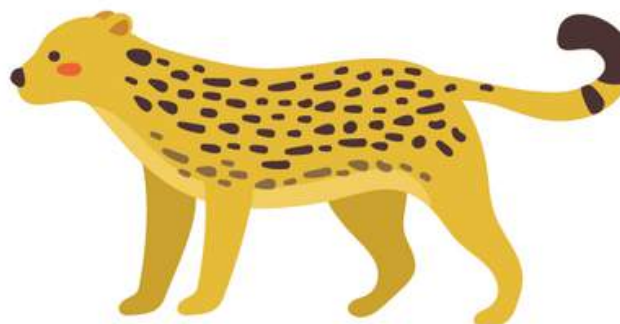
xampu



xilofone



chimpazé



chita



Xavier



ATIVIDADE

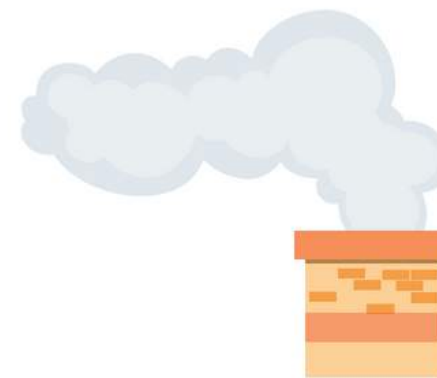
OUVE E DESCOBRE O SOM



chocolate



chupeta



chaminé



chá



Zacarias



zebra

ATIVIDADE

OUVE E DESCOBRE O SOM



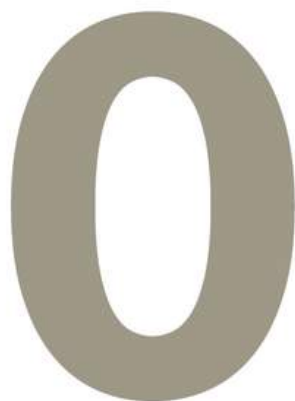
Zélia



zumbido



Zé



zero



zorro

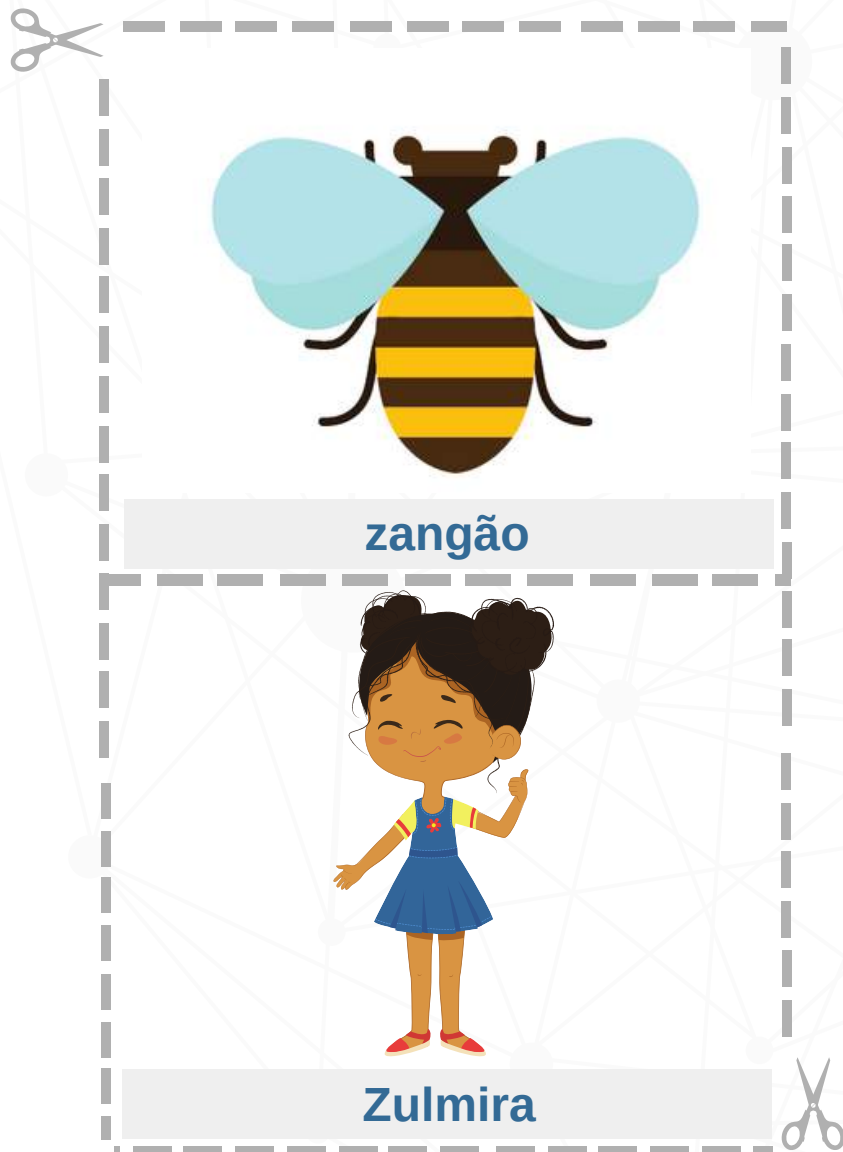


zumbi



ATIVIDADE

OUBE E DESCOBRE O SOM





OBJETIVOS

Pragmáticos

- Consciência explícita do fonema em posição inicial
- Fluência fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- 34 cartões com imagens:
 - 6 palavras começadas pelo fonema /ʁ/
 - 7 palavras começadas pelo fonema /f/
 - 6 palavras começadas pelo fonema /s/
 - 7 palavras começadas pelo fonema /z/
 - 8 palavras começadas pelo fonema /z/



DURAÇÃO

- 45 minutos



Assista ao vídeo

ATIVIDADE

VEJO-VEJO



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Organizar os cartões em conjuntos: cartões com imagens iniciadas pelo mesmo som (som-alvo); e cartões iniciados por outros sons (n.º conjuntos = n.º crianças).
- A organização dos conjuntos de cartões pode seguir três níveis de dificuldade:
 - a) 3 cartões com o som-alvo + 2 cartões com sons diferentes;
 - b) 2 cartões com o som-alvo + 2 cartões som #2 + 2 cartões som #3 (som #2: qualquer som alternativo ao som-alvo; som #3: qualquer som alternativo ao som-alvo e ao som #2);
 - c) 2 cartões com o som-alvo + 4 cartões todos iniciados por sons diferentes.

Vejo, Vejo...

Objetivo

- Selecionar imagens que comecem pelo mesmo som.

ATIVIDADE

VEJO-VEJO

1. Dizer às crianças que vão jogar “Vejo, Vejo...”
2. Apresentar um conjunto a uma criança de cada vez.

Dizer:

“Vejo, vejo uma palavrinha começada por...” (seguida do som-alvo) (p.ex., “Vejo, vejo uma palavrinha começada por... zzzz” e colocar os cartões “zebra”, “zangão”, “rolha” e “sopa”).

3. Depois de nomear todas as imagens dos cartões, pedir à criança que identifique as que iniciam pelo som-alvo (p.ex., “zebra” e “zangão”).
4. O jogo termina quando todas as crianças tiverem oportunidade de jogar.

/f/	/b/	/s/	/z/	/z/
fantasma	rádio	sacola	gelo	zangão
farinha	raquete	sardinha	gema	Zé
fava	regador	semáforo	janela	zebra
ferro	régua	sobancelha	jardim	Zélia
foguete	rei	sola	jarra	zero
formiga	robô	soldado	javali	zumbi
fumaça			juba	zorro
				zumbido

*Sugestão: encontradas as imagens que iniciam com o som-alvo, enfatiza-se o som inicial (“zebra” e “zangão” iniciam com ZZZZZ).

Vejo, vejo...

Objetivo

- Dizer palavras que comecem pelo mesmo som

Etapas

- Dizer às crianças que vão jogar “Vejo, vejo...”
- Dizer:

“Vejo, vejo, uma palavrinha começada por...” (seguida do som-alvo) (p.ex., “Vejo, vejo uma palavrinha começada por... zzzz”).

- Esperar que a criança diga uma palavra que inicie com o som dito (pode ajudar-se a criança dando opções de duas ou três palavras iniciadas por sons diferentes e pedir para selecionar a que começa pelo som-alvo).
- O jogo termina quando todas as crianças tiverem oportunidade de jogar.

Sons a Utilizar na Atividade por níveis

Nível 1

/b/

/f/

/s/

/j/

/v/

/z/

/3/

Nível 2

/l/

/m/

/n/

Nível 3

/p/

/t/

/k/

/b/

/d/

/g/

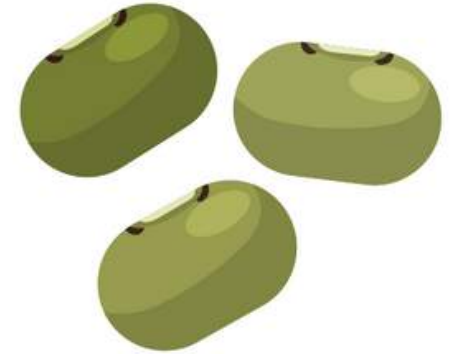
ATIVIDADE
VEJO-VEJO



fantasma



farinha



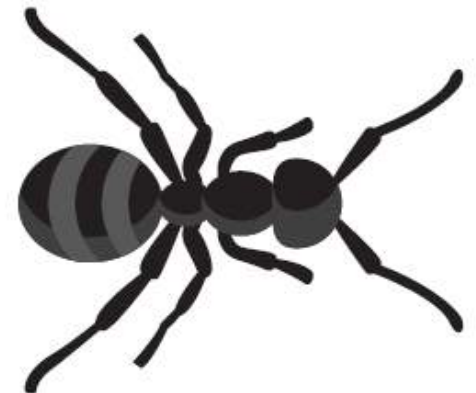
fava



ferro



foguete



formiga



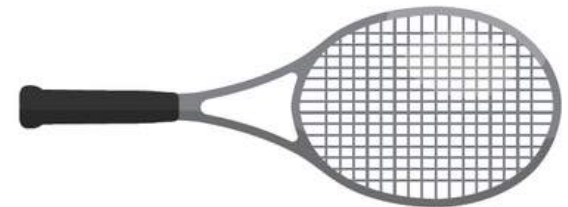
ATIVIDADE
VEJO-VEJO



fumaça



rádio



raquete



regador



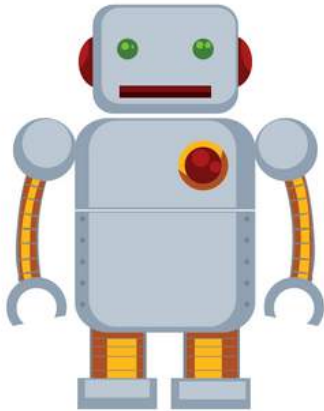
régua



rei



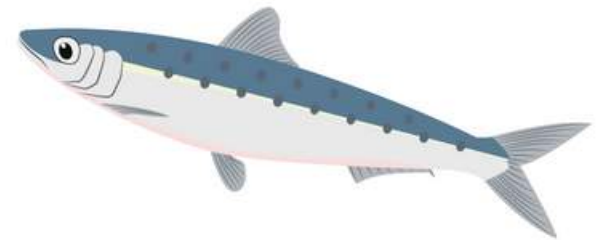
ATIVIDADE
VEJO-VEJO



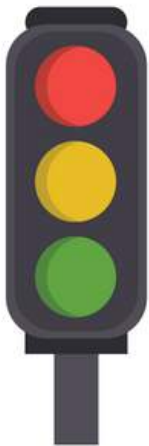
robô



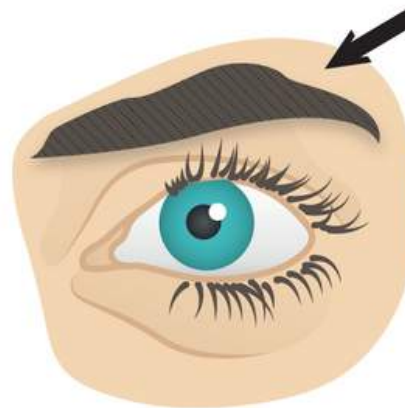
sacola



sardinha



semáforo



sobrancelha



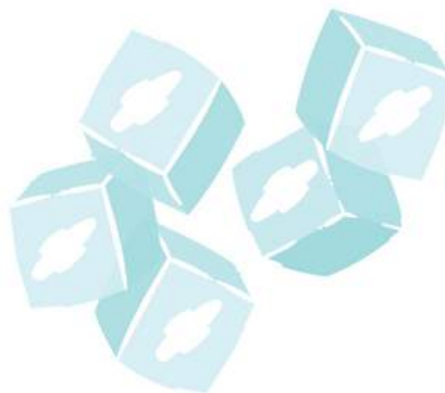
sola



ATIVIDADE
VEJO-VEJO



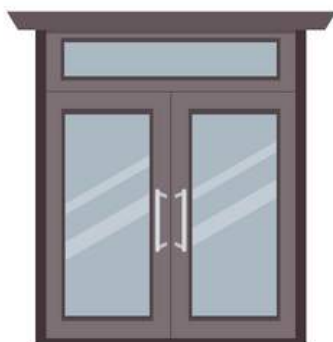
soldado



gelo



gema



janela



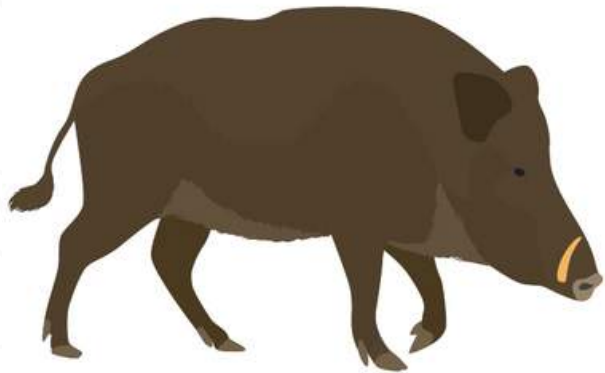
jardim



jarra



ATIVIDADE
VEJO-VEJO



javali



juba



zangão



Zé



zebra



Zélia



ATIVIDADE
VEJO-VEJO



0

zero



zumbi



zorro



zzzz
zzzz
zzzz

zumbido



ÁLBUM DOS SONS



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Identificação do fonema inicial



MATERIAIS

- Mascote
- Álbum de figurinhas da Mascote e amigos
- Figurinhas autocolantes com imagens*
- Sacolas/bolsa para colocar os figurinhas

*Preferencialmente sons prolongáveis.

Exemplo: /b/, /f/, /s/, /v/, /z/, /ʒ/, /j/.



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Colocar figurinhas dentro de saquetas/bolsas (n figurinhas = n crianças).

Álbum dos Sons

1. Apresentar às crianças o “Álbum dos Sons”.
2. Nomear os amigos da Mascote e explicitar o som inicial do nome de cada um.
3. Explicar que em cada página está um amigo e que há espaços vazios onde vão ser colocadas as figurinhas.
4. Pedir a uma criança de cada vez que retire uma figurinha da sacola, nomeie a imagem e diga o primeiro som da palavra.
5. Depois de identificar qual o amigo que começa pelo mesmo som, com a ajuda da imagem inicial da capa do álbum, pedir à criança que cole a figurinha nessa página.
6. O jogo termina quando todas as crianças tiverem colado uma figurinha no álbum.

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

Por abranger todos os sons, esta atividade pode tornar-se morosa. Assim, sugere-se que seja organizada em 4 sessões diferentes. A cada sessão corresponde uma parte do álbum; em cada sessão são trabalhados 4 sons (ver Tabela).

Tabela 1
Páginas do Álbum por Etapas (Álbum 1, 2, 3 e 4)

Sons a utilizar na atividade por níveis				
Álbum (parte 1)	/b/	/f/	/s/	/j/
Álbum (parte 2)	/l/	/ʃ/	/m/	/d/
Álbum (parte 3)	/n/	/k/	/b/	/t/
Álbum (parte 4)	/z/	/p/	/ʒ/	/g/

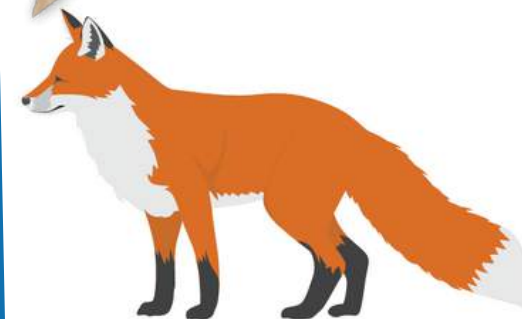
ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

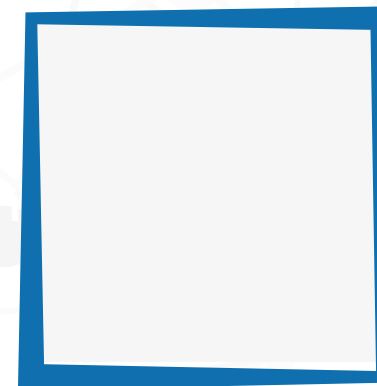
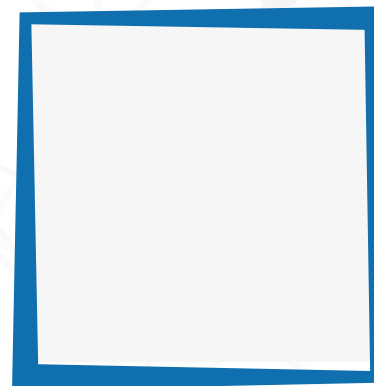
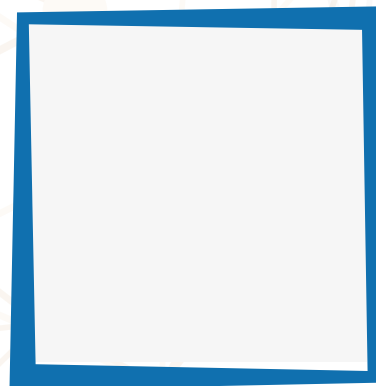
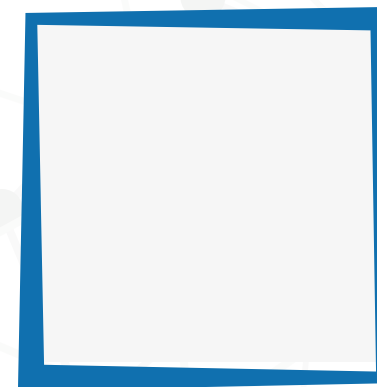
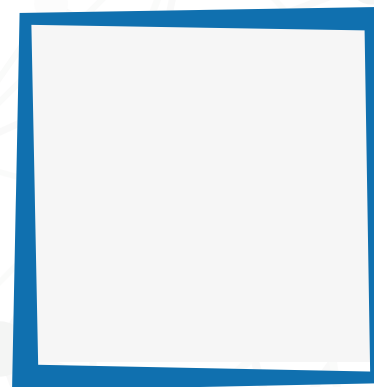
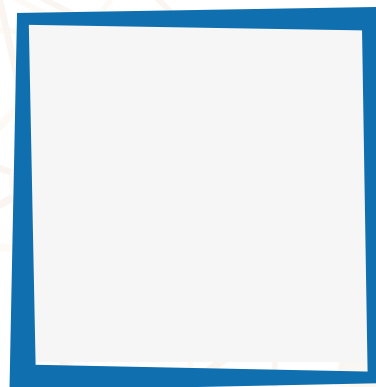
PARTE 1

ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

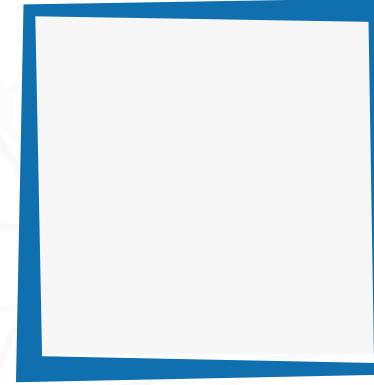
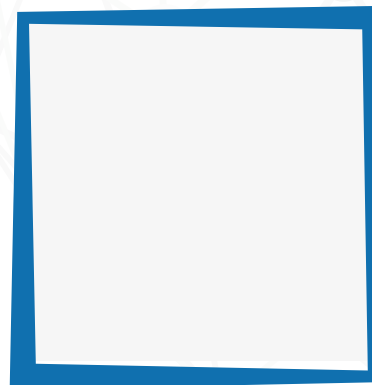
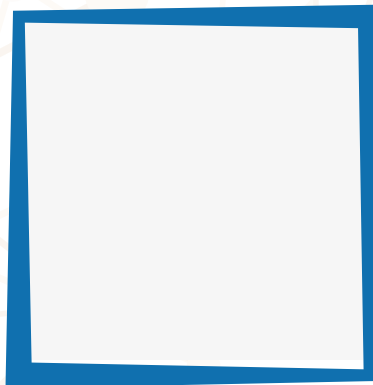
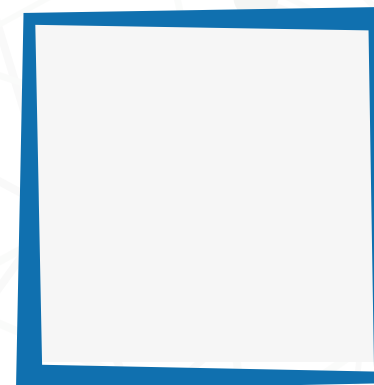
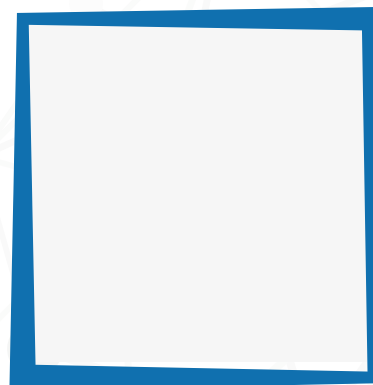
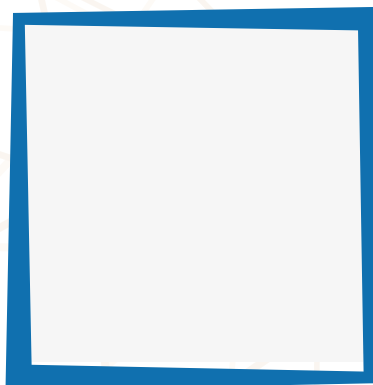
Olá, eu sou a raposa
Rodrigo. Sou amigo do
Ciilarico. Estás pronto
para me ajudar a
encontrar os primeiros
sons das palavras?



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

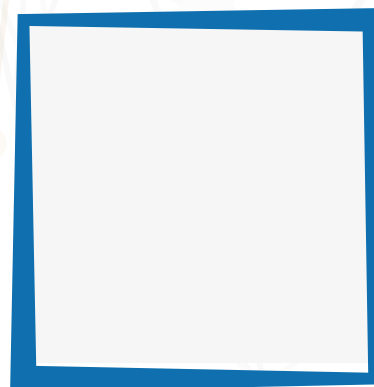
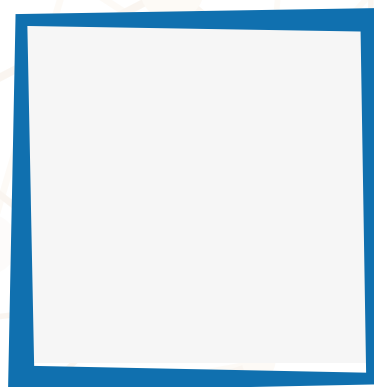
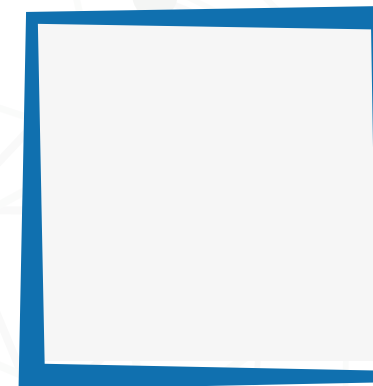
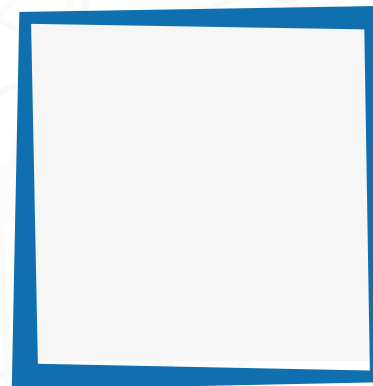
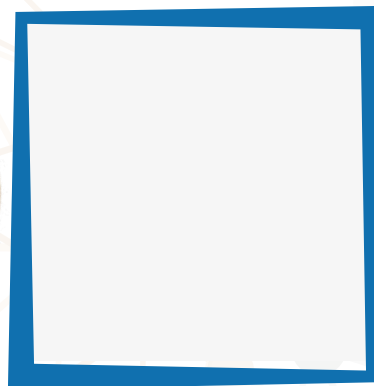
Olá, eu sou a sereia
Sabrina. Sou amiga
Ciilarico. Já conseguiu
completar o álbum dos
sons?



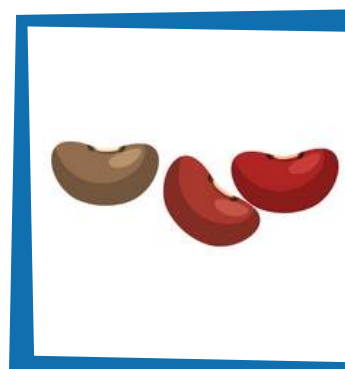
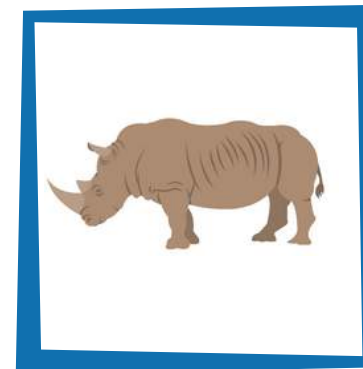
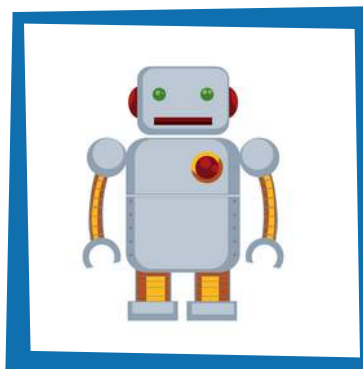
ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

Olá, eu sou o
xerife Chico. O
som inicial do
meu nome é o
chhhh.

Qual é o som da
primeira letra do
seu nome?



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



ATIVIDADE

ÁLBUM DOS SONS

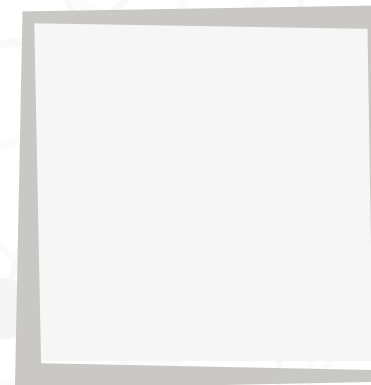
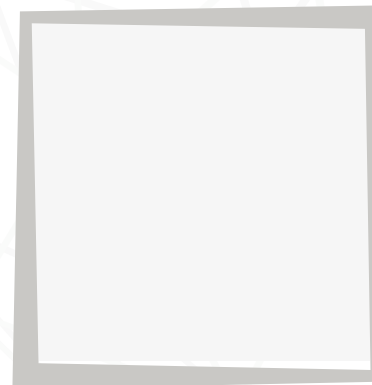
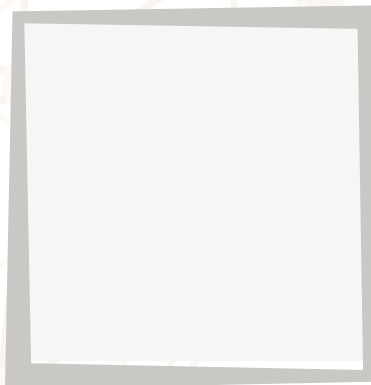
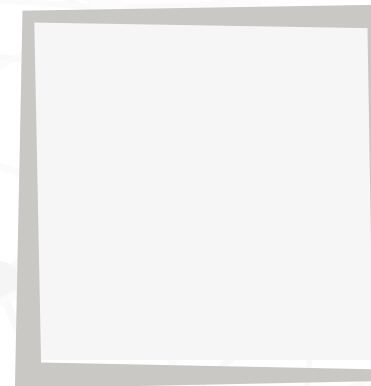
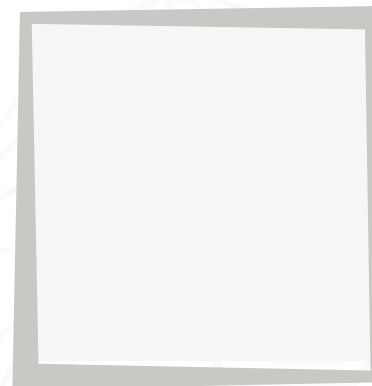
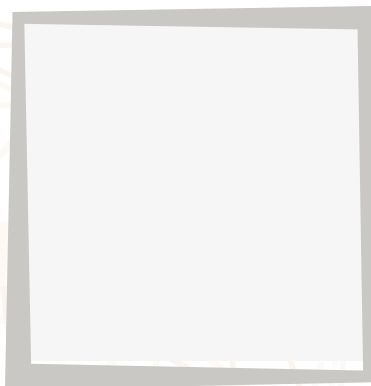
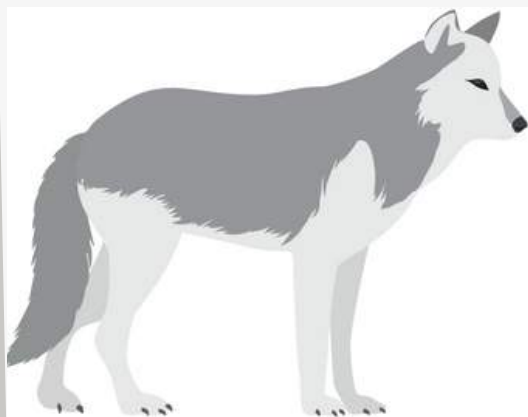


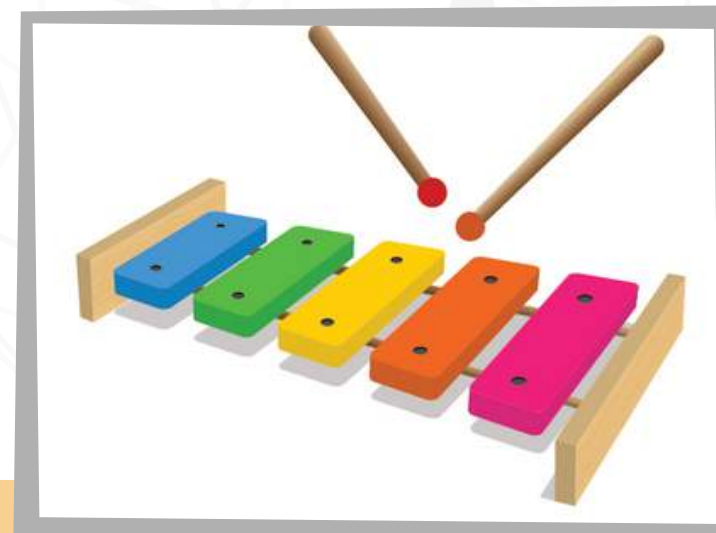
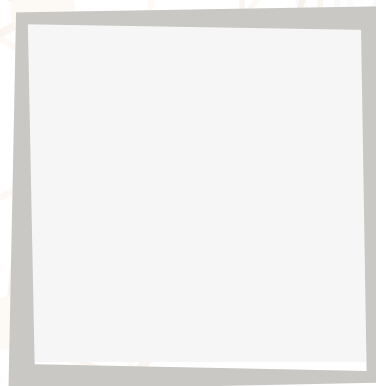
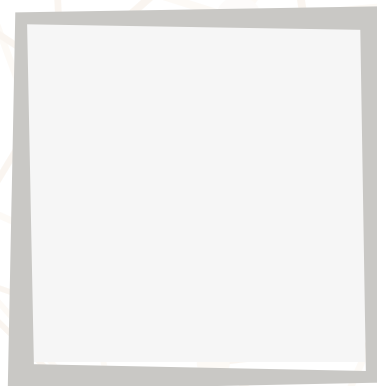
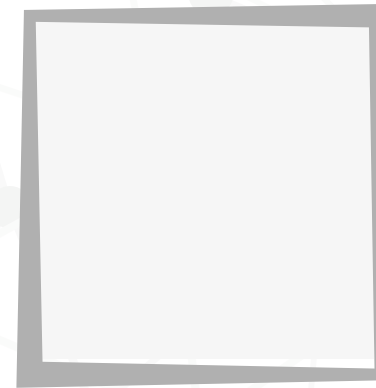
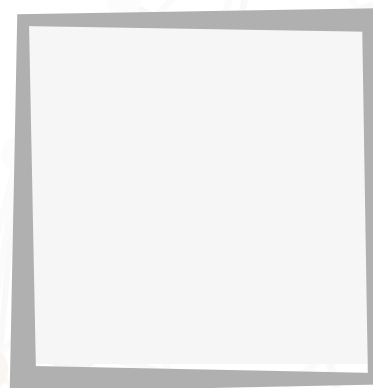
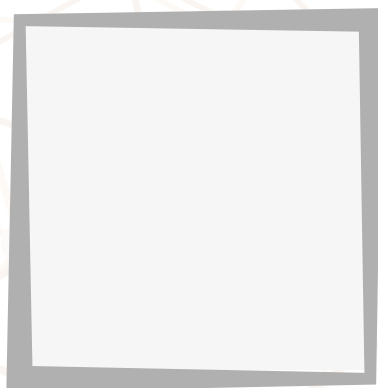
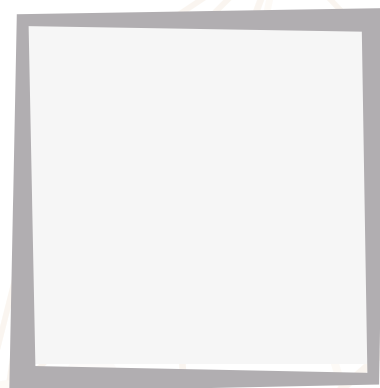
PARTE 2

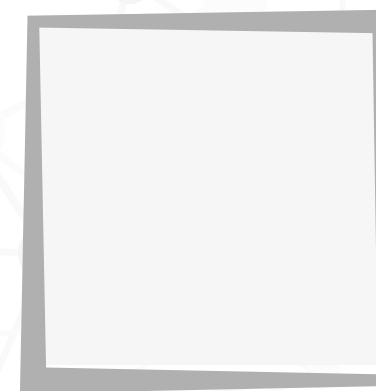
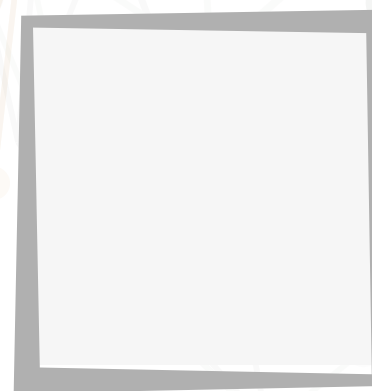
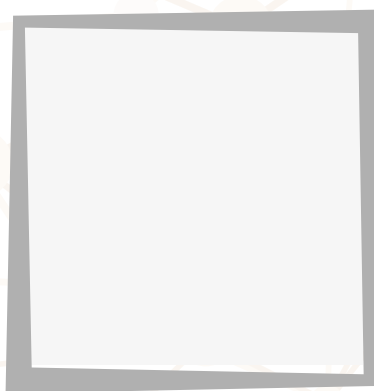
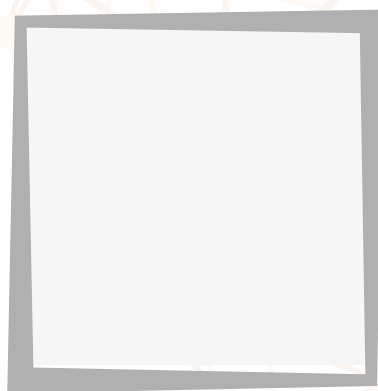
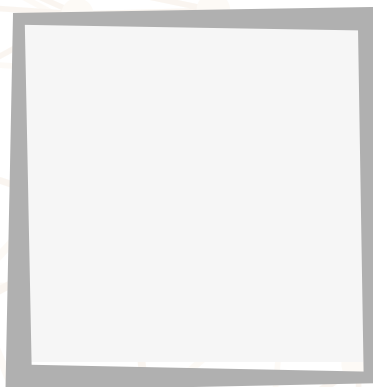
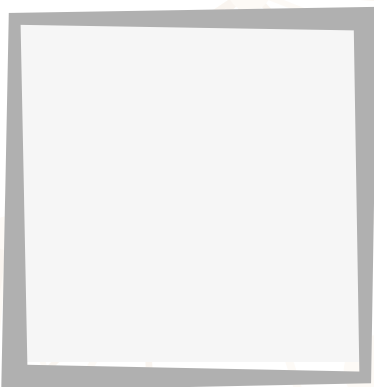
ÁLBUM DOS SONS

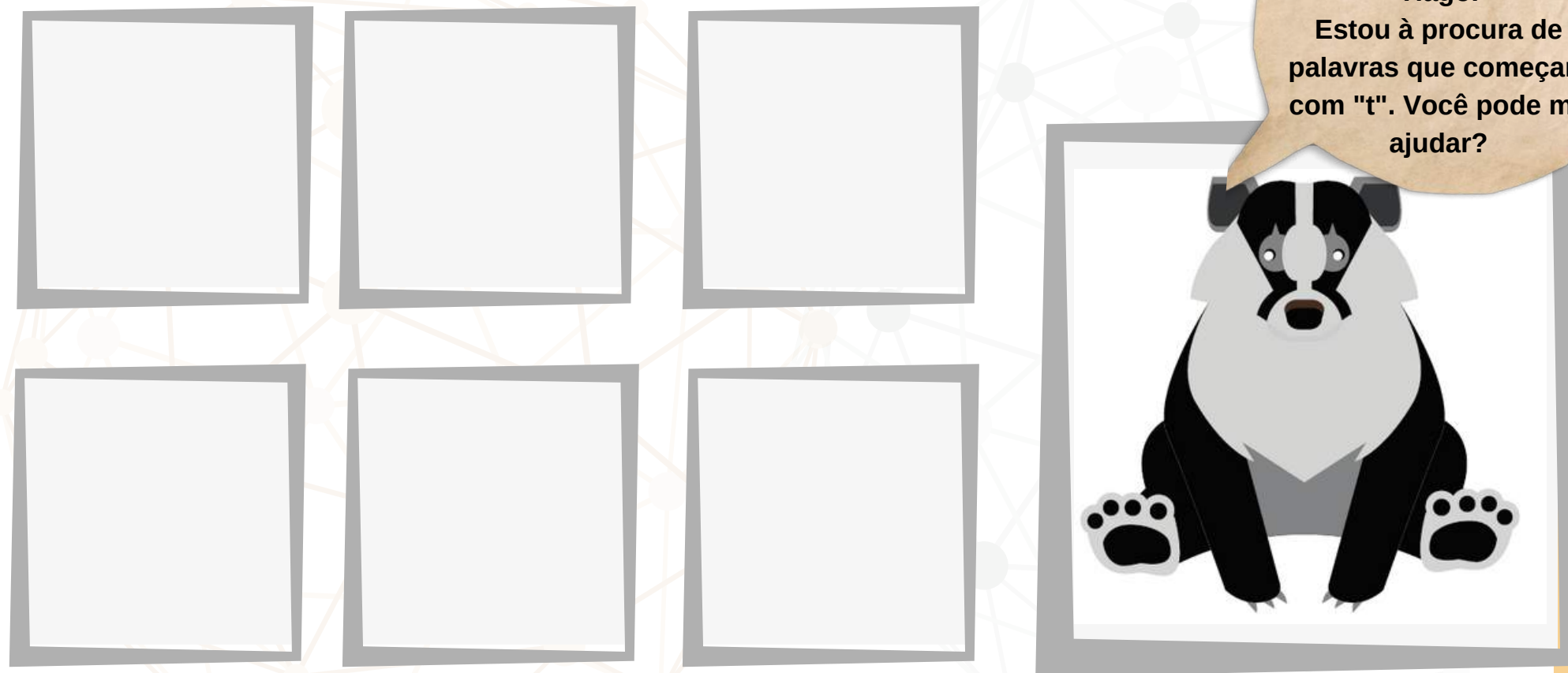
ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

Olá, eu sou o lobo
Leonardo. Se você é
amigo do Ciilarico
também é meu amigo.



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

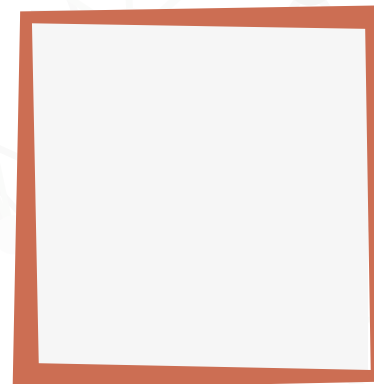
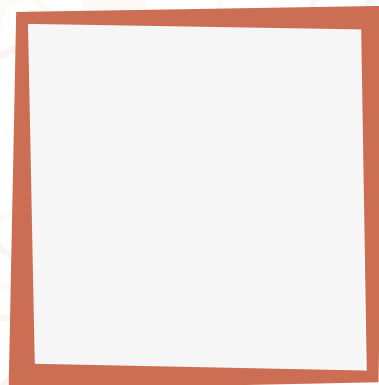
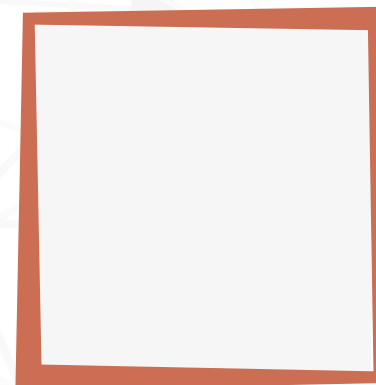
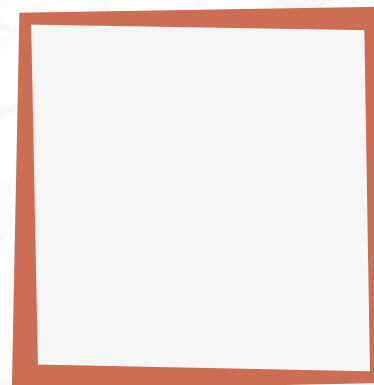
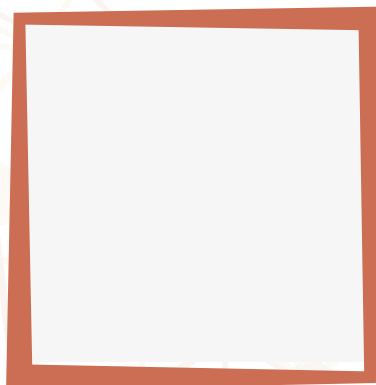
PARTE 3

ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

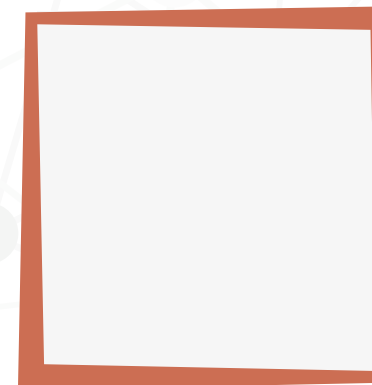
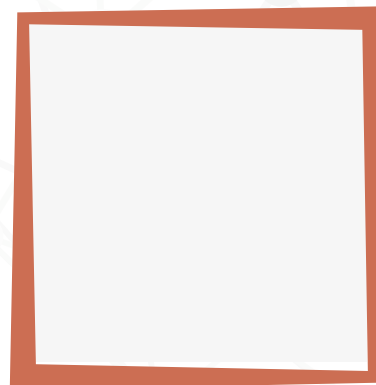
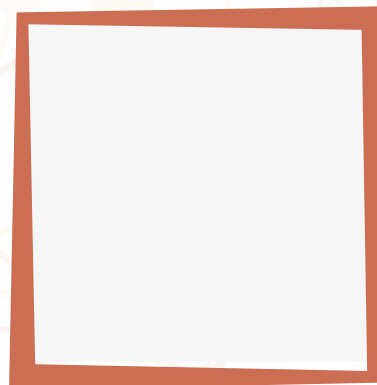
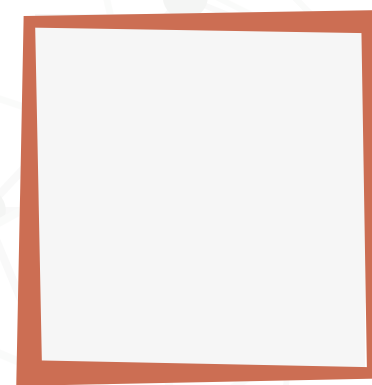
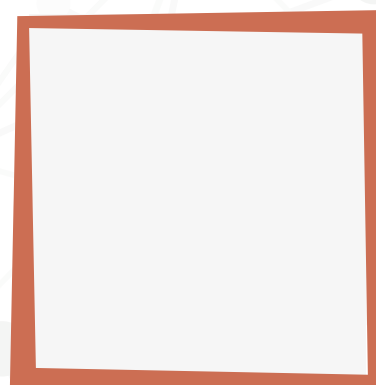
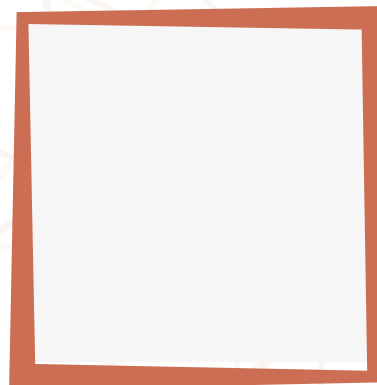
Olá, eu sou o Nico e
adoro nadar. Estou à
procura de palavras
no fundo mar. Será
que consegue me
ajudar?

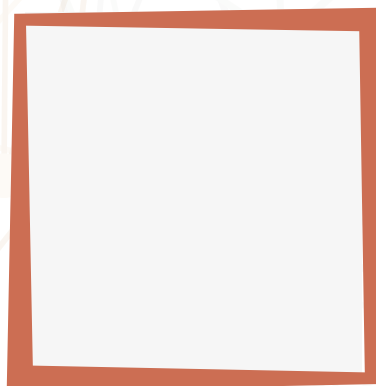
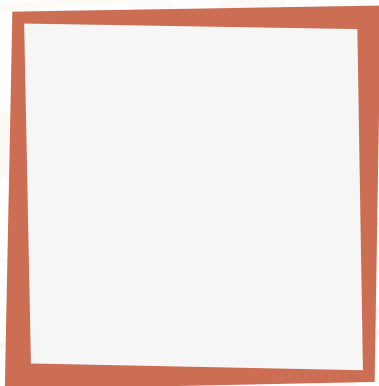
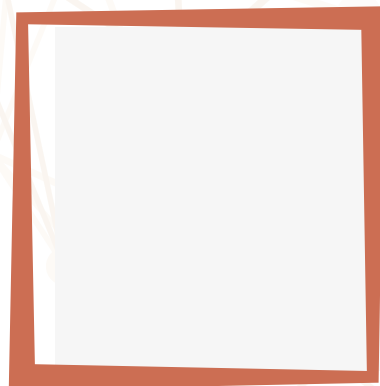
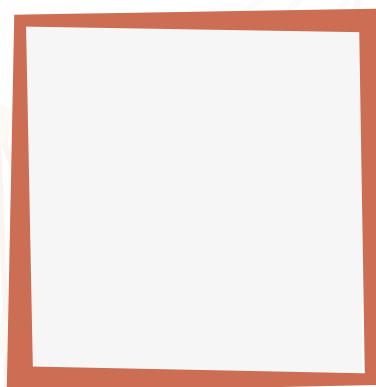
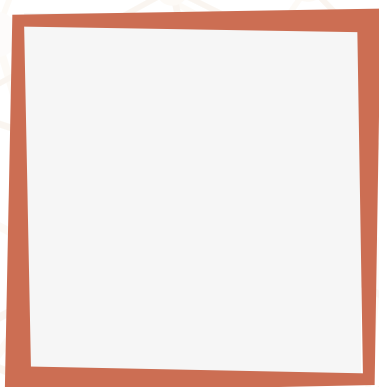
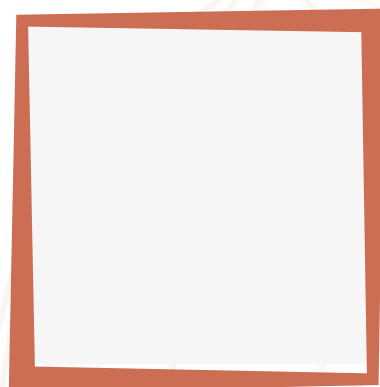


ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

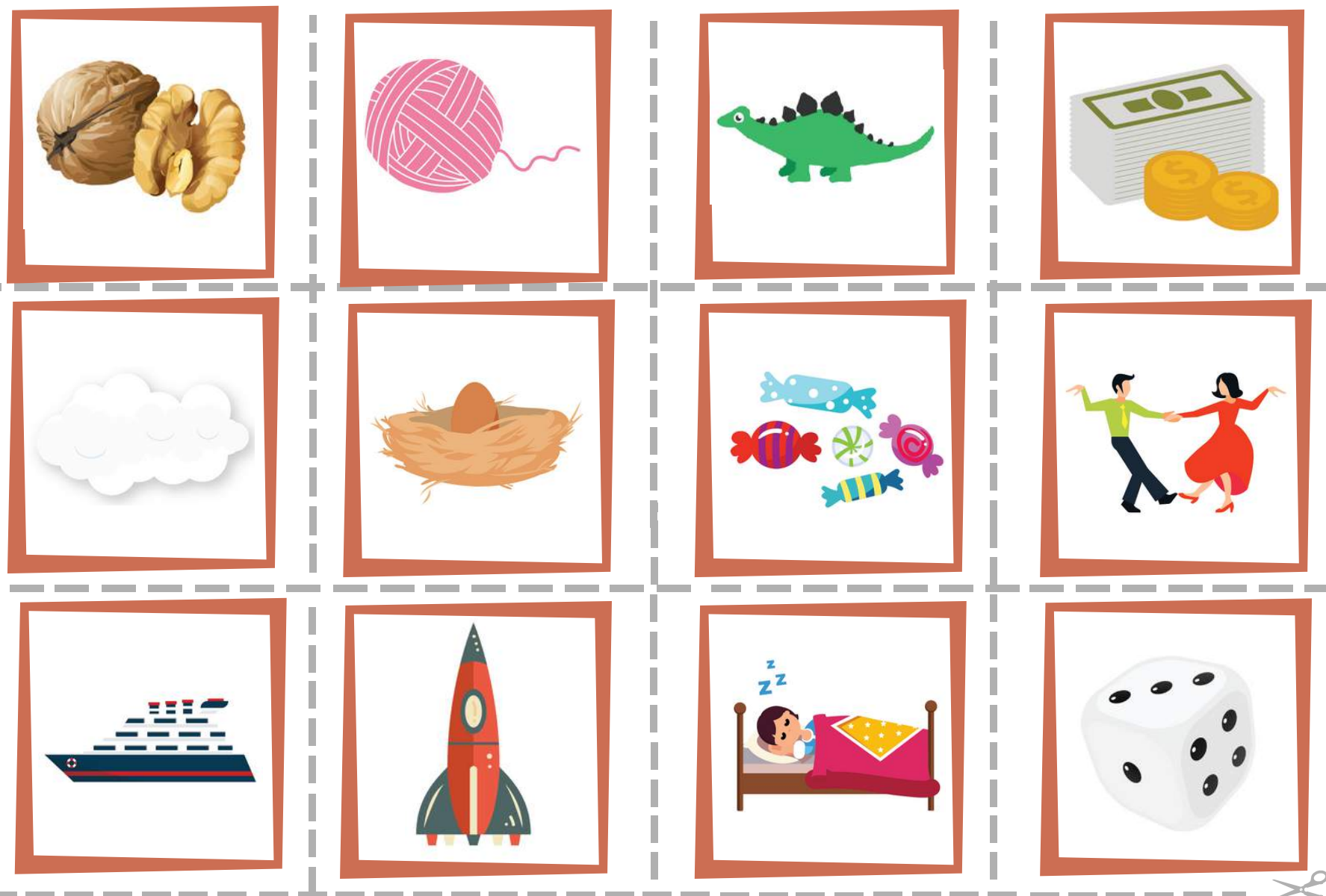
ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

Olá, eu sou a
bailarina Bárbara.
Sou amiga do
Ciilarico e também
quero ajudar.

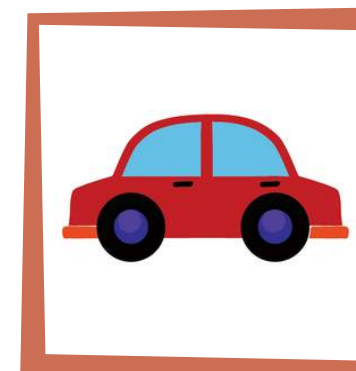
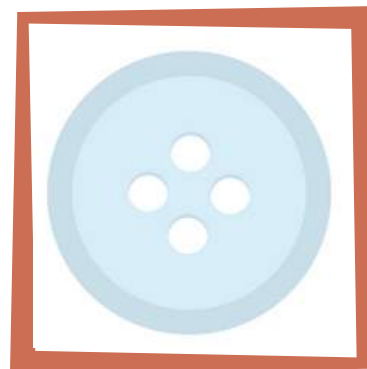
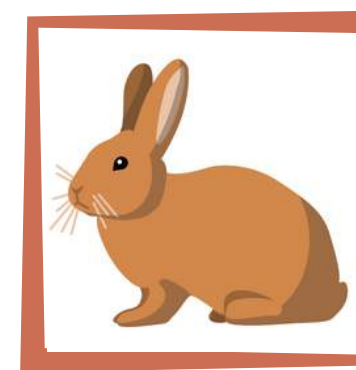
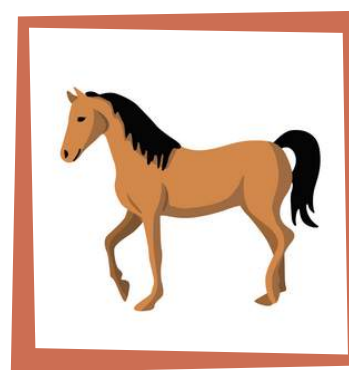


ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



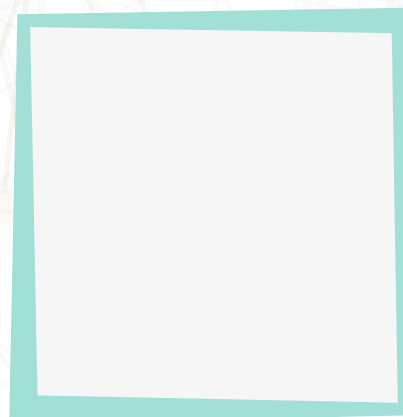
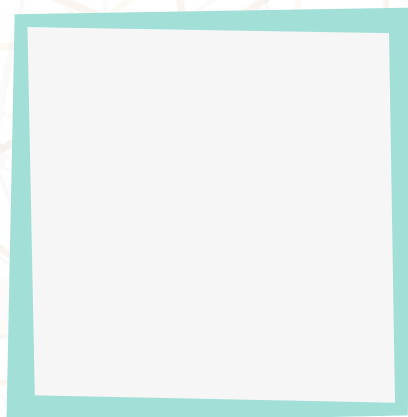
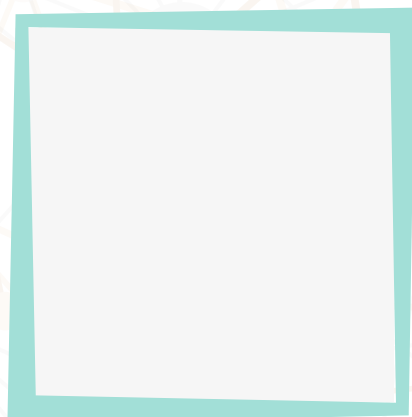
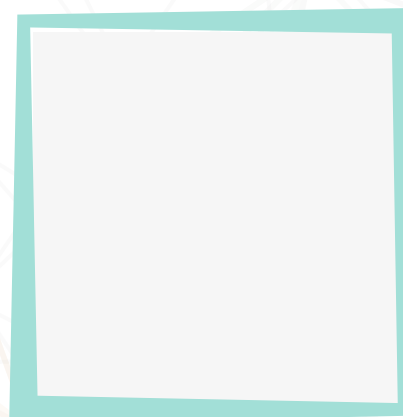
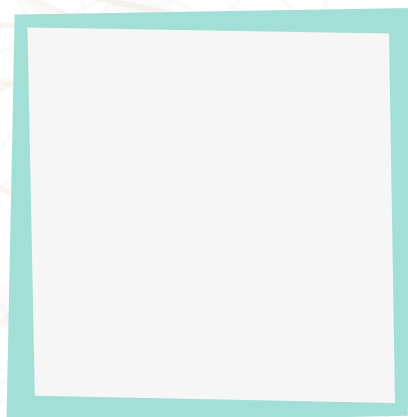
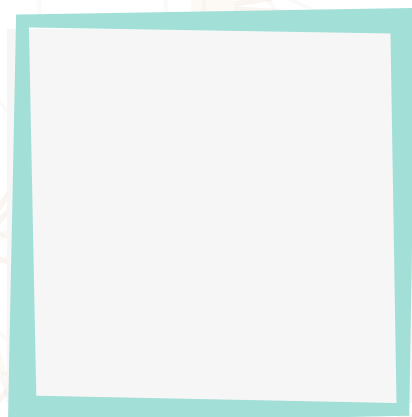
ATIVIDADE

ÁLBUM DOS SONS



PARTE 4

ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

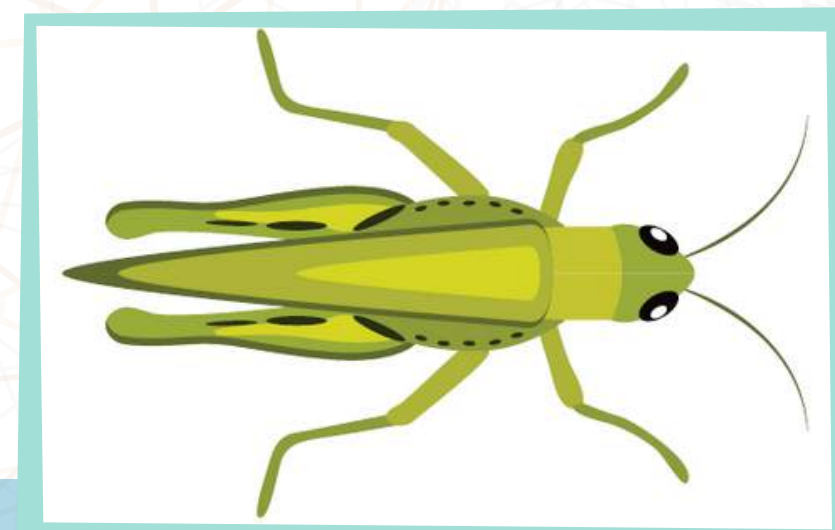
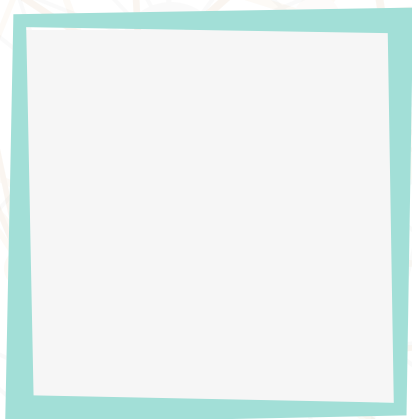
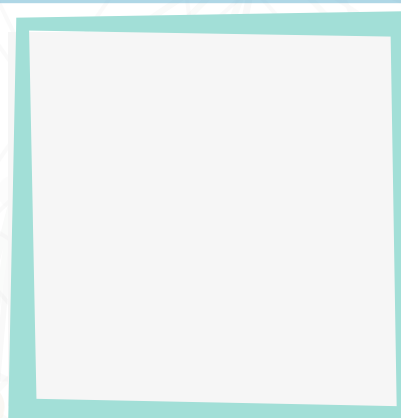
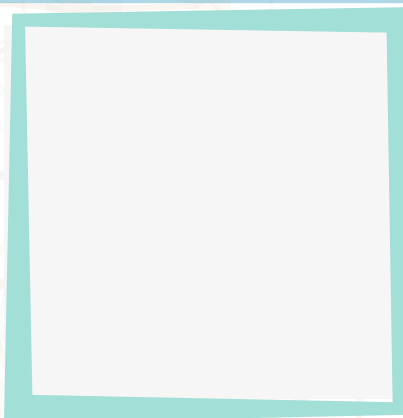
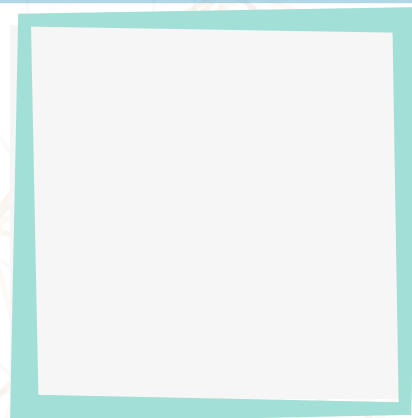
Olá, eu sou zumbi Zeca.
Não tenham medo,
amigos, apesar do meu
aspecto estou aqui para
ajudar a encontrar
palavras com o "Z".

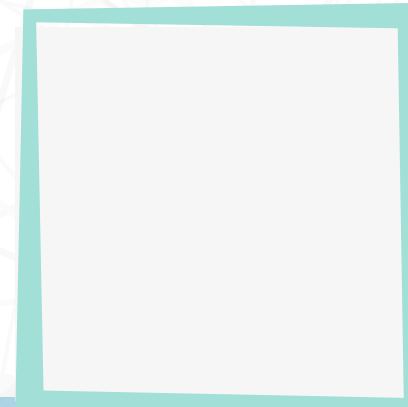
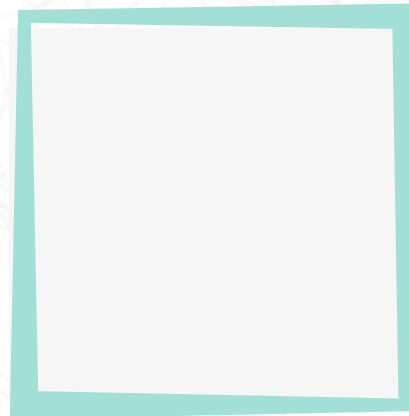
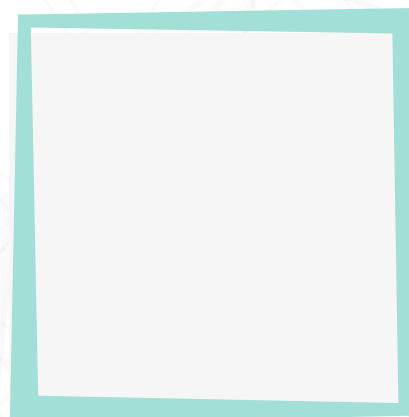
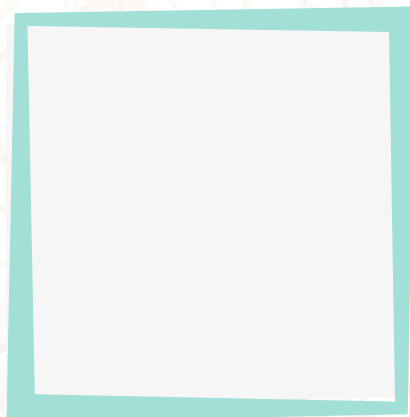
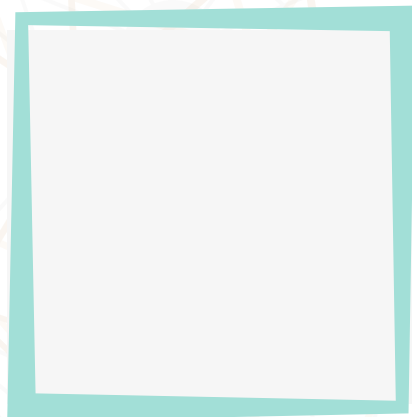
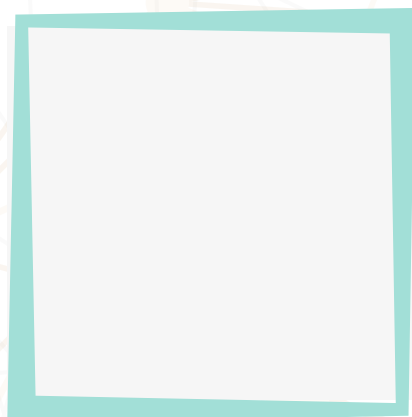


ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

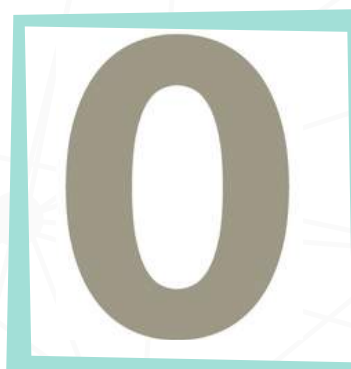
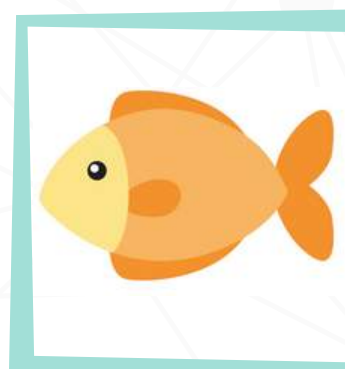
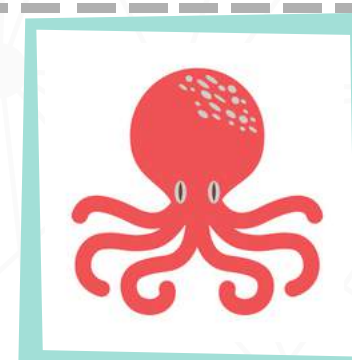
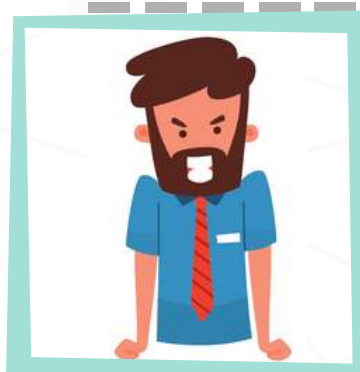
Olá, eu sou o Pirata da Perna de Pau, mas não sou mau. Só estou aqui para lhe ajudar a encontrar palavras com "p".



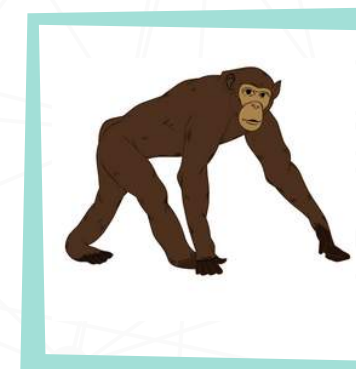
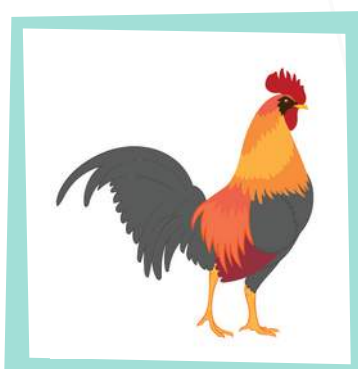
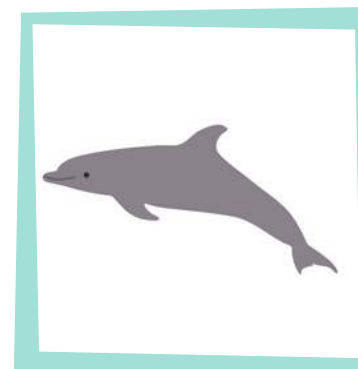
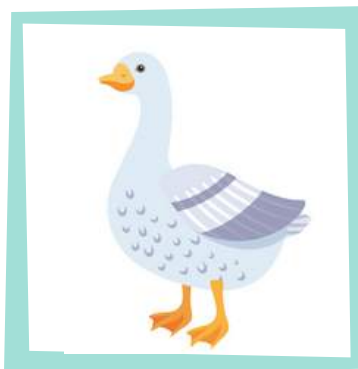
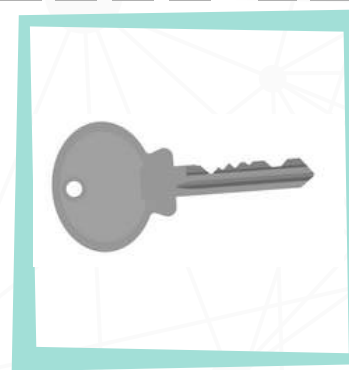
ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS

ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



ATIVIDADE
ÁLBUM DOS SONS



O JOGO DO INSTRUSO



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- Base/tabuleiro de jogo (exemplo: cartolina)
- 55 cartões com imagens



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Preparar uma base de jogo, na qual sejam delimitadas duas partes:
 - a) pertence ao conjunto do som-alvo;
 - b) não pertence ao conjunto — intruso(s).
- Organizar/preparar os cartões em conjuntos para o jogo. A seleção dos cartões pode seguir três níveis de dificuldade (abaixo, do mais simples ao mais complexo):
 - 5 cartões de imagens iniciadas pelo mesmo som (exemplo: sapo, sola, sopa, suco, selo) + 1 intruso (exemplo: gato);
 - 4 cartões de imagens iniciadas pelo mesmo som (exemplo: sapo, sola, sopa, suco) + 2 intrusos (cartões com imagens iniciadas por sons diferentes, exemplo: pato, rato);
 - 3 cartões de imagens iniciadas pelo mesmo som (exemplo: sapo, sola, sopa) + 2 intrusos (cartões com imagens iniciadas por sons diferentes, exemplo: pato, rato).

ATIVIDADE

O JOGO DO INTRUSO

O Jogo do Intruso

Objetivo

- Descobrir o(s) intruso(s) e retirá-lo(s) do conjunto de cartões (conjunto deve ficar apenas com cartões que iniciem com o mesmo som).

1. Apresentar às crianças “O Jogo do Intruso”:

- mostrar a base do jogo formada por duas partes diferentes:
- parte A, onde só podem ficar as imagens que pertencem a um conjunto;
- parte B, onde colocam o(s) intruso(s).

2. Colocar um dos conjuntos preparados na parte A da base do jogo.

3. Pedir a uma criança de cada vez que descubra o(s) cartão(ões) intruso(s).

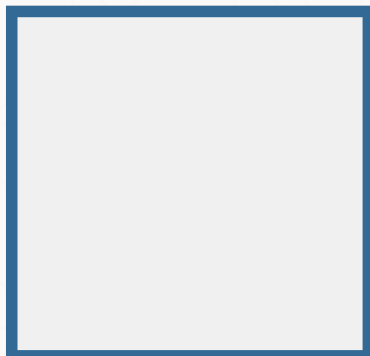
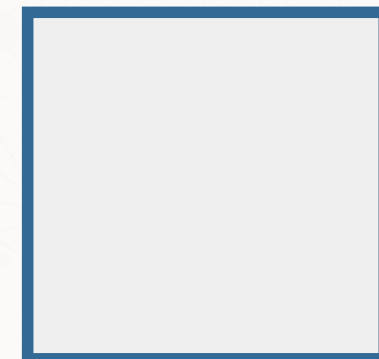
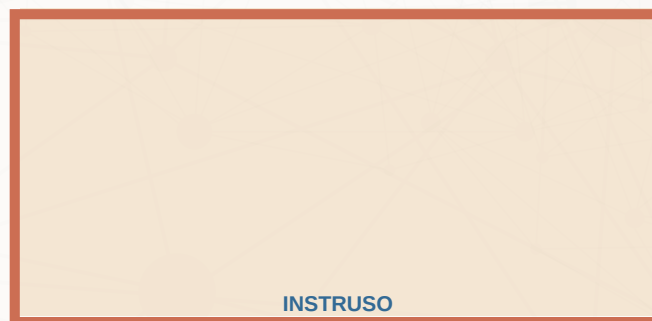
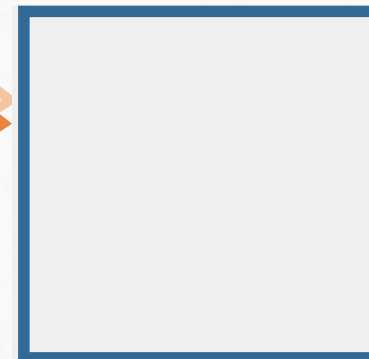
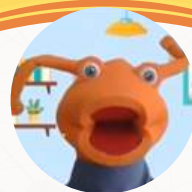
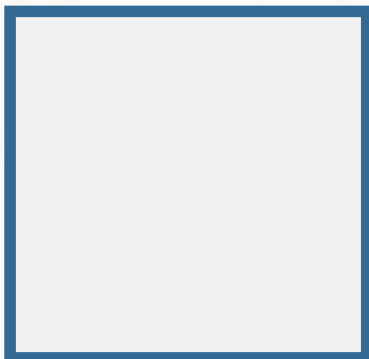
4. Em seguida, pedir à criança que retire o(s) cartão(ões) intruso(s) e o(s) coloque na parte B da base do jogo.

5. O jogo termina quando todos os intrusos forem descobertos.

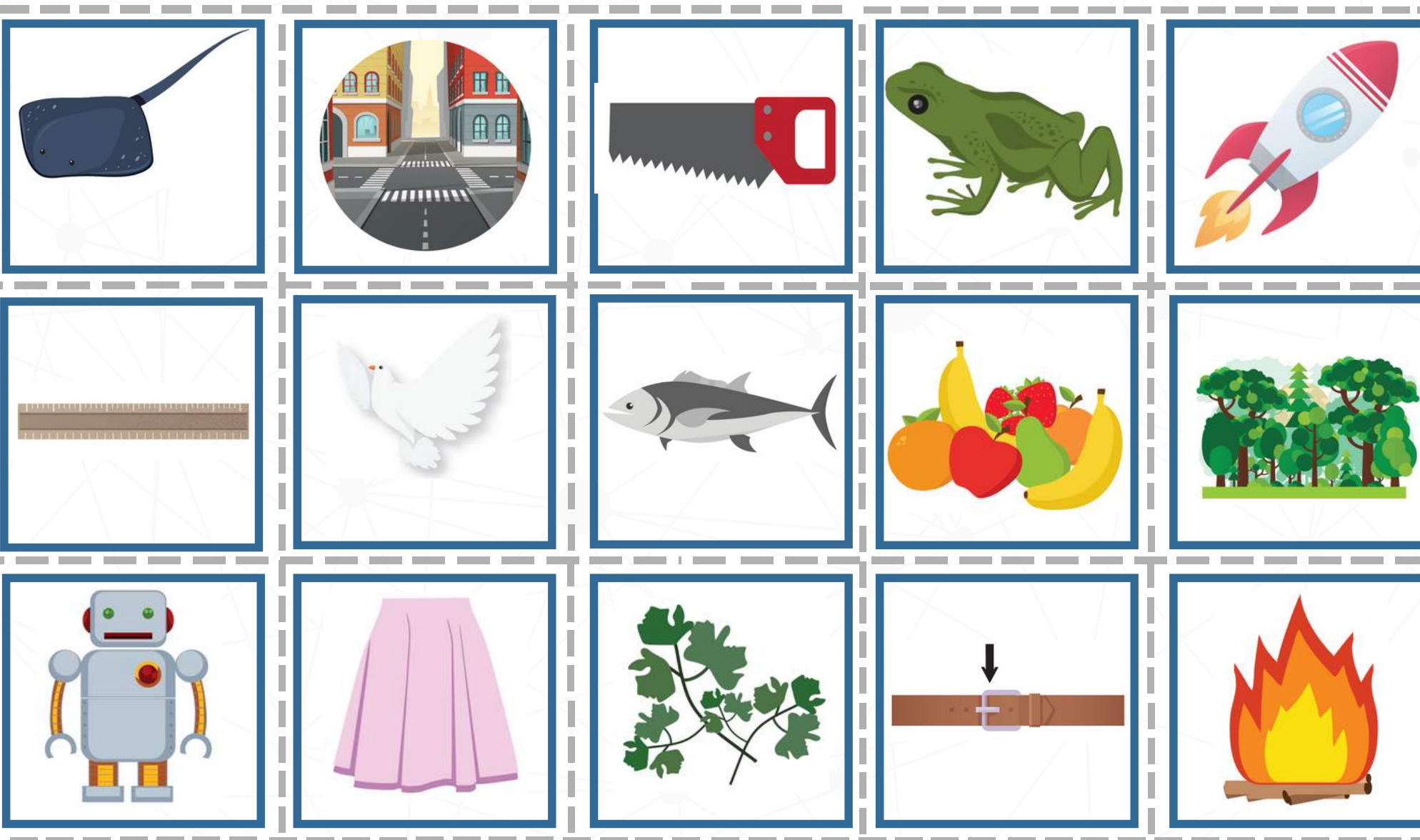
/b/	raia	robô	rua	régua	rolinha
/s/	saia	serrote	salmão	salsa	sapo
/f/	fruta	fivela	foguete	floresta	fogueira
/j/	xale	xarope	xilofone	xadrez	xerife
/z/	zebra	zumbi	zangão	zorro	zero
/3/	jaula	joelho	judô	janela	jarra
/v/	vela	vaca	vaso	veado	vulcão
/p/	pato	pera	pão	pinha	pé
/d/	dedo	dente	dado	dormir	doces
/l/	lápiz	laço	lobo	lua	lupa
/m/	moto	maçã	manga	meia	mala

Sugestão: Numa primeira fase, utilizar como intrusos os cartões das palavras iniciadas pelos sons: /p/, /d/, /l/ e /m/.

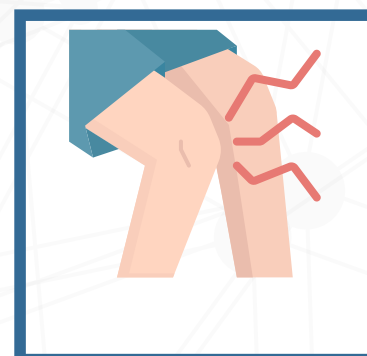
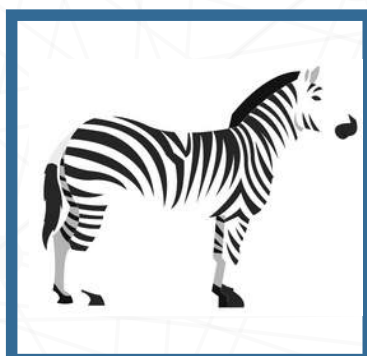
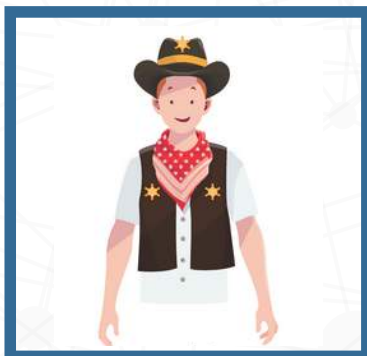
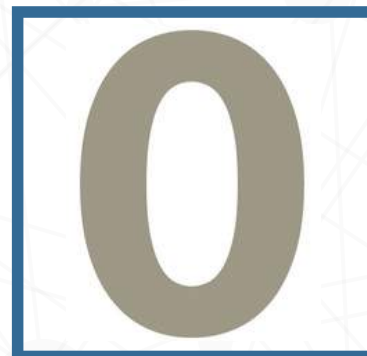
ATIVIDADE
O JOGO DO INSTRUSO



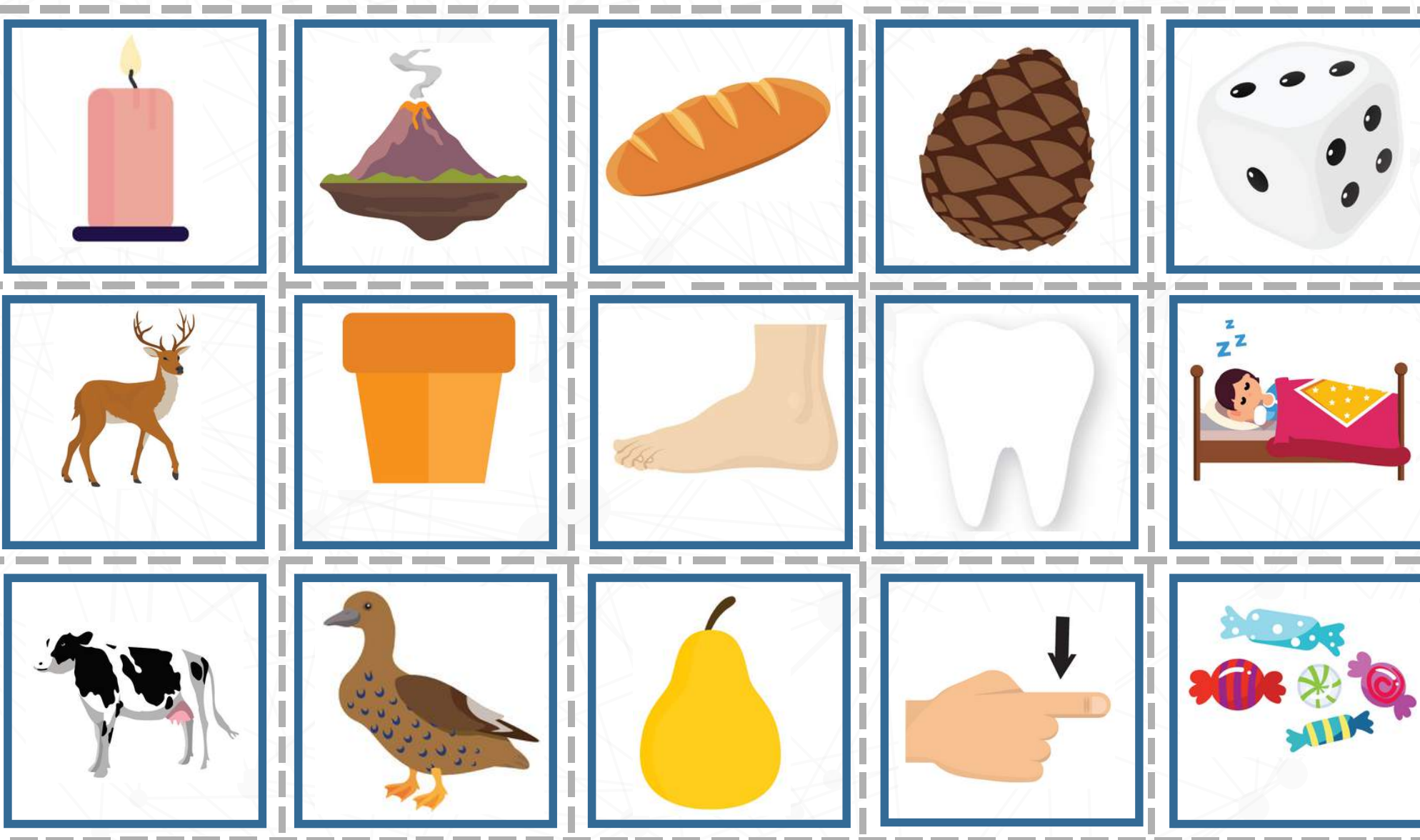
ATIVIDADE
O JOGO DO INSTRUSO



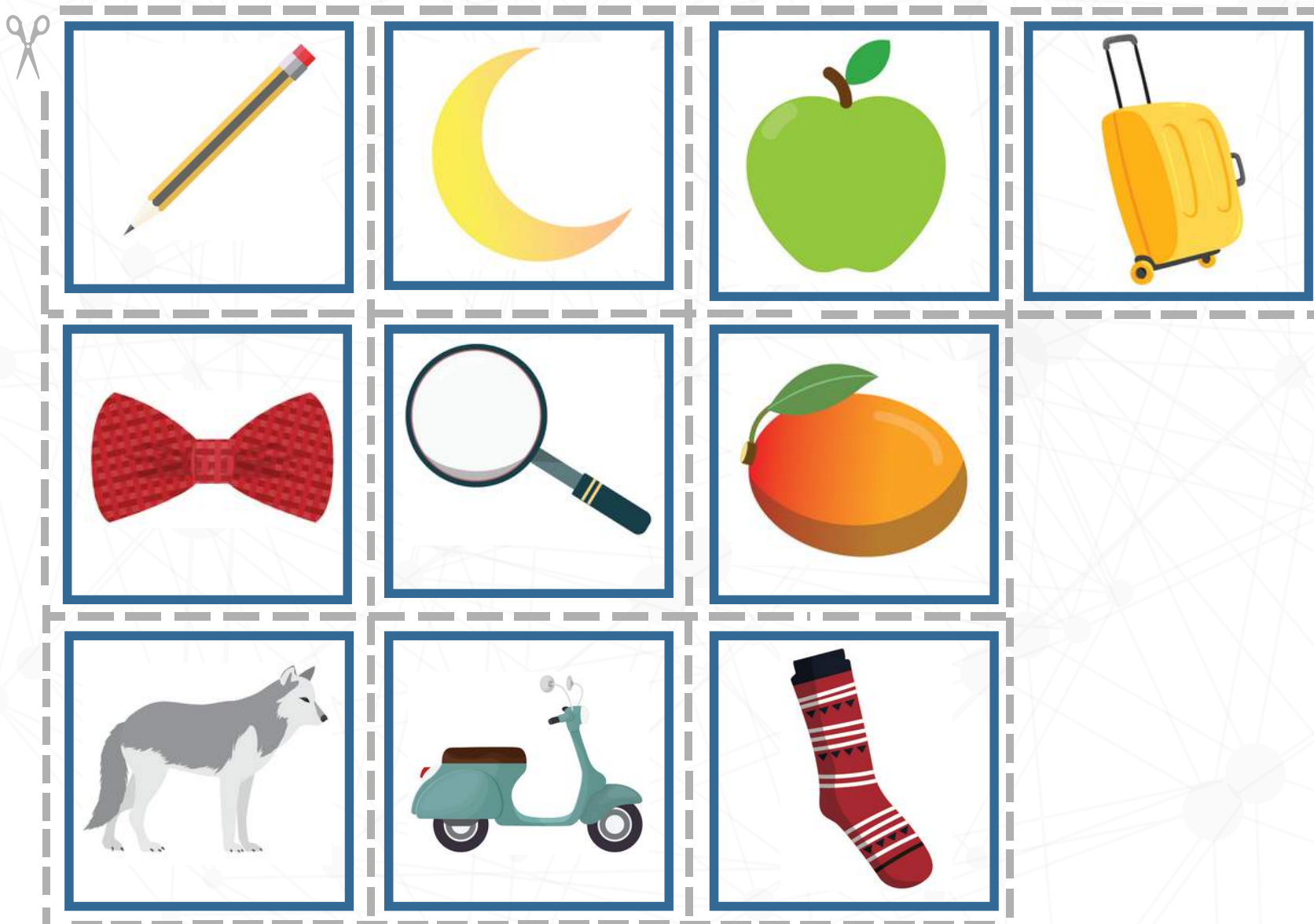
ATIVIDADE
O JOGO DO INSTRUSO



ATIVIDADE
O JOGO DO INSTRUSO



ATIVIDADE
O JOGO DO INSTRUSO



ATIVIDADE

A LAGARTA DOS SONS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- Estrutura da lagarta (1 cabeça e seis partes circulares)
- 6 imagens de animais, representativas de cada fonema
- 3 cartões com palavras iniciadas por cada fonema utilizado



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Colocar a imagem de um animal em cada elo.

A Lagarta dos Sons

Objetivo

Fazer corresponder cada cartão ao animal cujo nome inicia com o mesmo som e colocá-lo na respectiva parte.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Lagarta dos Sons”.

A Lagarta dos Sons é muito especial. Tem uma cabeça muito engraçada e o corpo formado por elos coloridos. Ela é muito vaidosa..., mas não usa brincos, pulseiras, nem colares... Ela adora enfeitar os seus elos com desenhos engraçados. E não é de qualquer maneira...

2. Explicar que cada elo corresponde a um som, representado por um animal:

- Nomear cada animal e identificar o seu som inicial.

3. Dar um cartão a uma criança de cada vez.

4. Pedir que nomeie a imagem e identifique o primeiro som da palavra.
5. Em seguida, pedir que identifique o animal da lagarta com o mesmo som inicial.
6. Pedir-lhe que coloque o cartão no respectivo elo.
7. O jogo termina quando a lagarta estiver completa (três cartões em cada elo).

Esta atividade envolve todos os sons e está organizada em 3 níveis de complexidade (por ordem crescente: nível 1, sons prolongáveis; nível 2: intermédio, sons mais e menos prolongáveis; nível 3, sons não prolongáveis) (ver Tabela 1).

Tabela 1: Cartões da Atividade

Cartões a utilizar na atividade por níveis

Nível 1 (sessão 1)	/f/ - foca	/r/ - rato	/s/ - sapo	/z/ - zebra	/j/ - chita	/g/ - girafa
	fita	rei	sapato	zorro	chave	jornal
	fantasma	rolo	sino	zangão	xadrez	joia
	feijão	rocha	suco	zero	chuva	janela

Cartões a utilizar na atividade por níveis

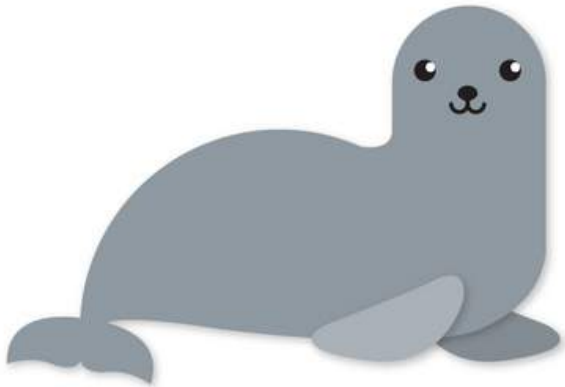
Nível 2 (sessão 2)	/v/ - vaca	/m/ - macaco	/p/ - pato	/g/ - gato	/l/ - leão
	viola	mel	porco	ganso	limão
	vestido	mão	pudding	garfo	lago
	vassoura	mesa	porta	gorro	lábios
Nível 3 (sessão 3)	/n/ - narval	/b/ - baleia	/t/ - tatu	/k/ - cão	/d/ - doninha
	noiva	bolo	táxi	camarão	dominó
	neve	botão	tijolo	cama	dedal
	nabo	boné	tênis	calças	dançar

Exemplo para construir uma lagarta:

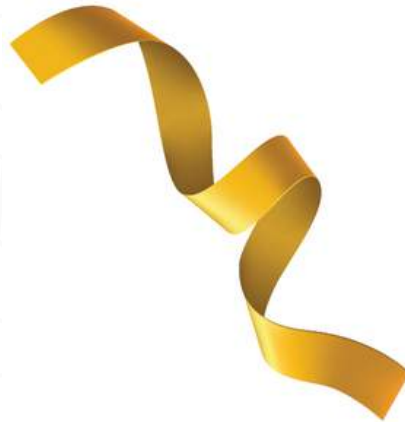


Sugestão de materiais: cartolinas coloridas ou EVA

ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



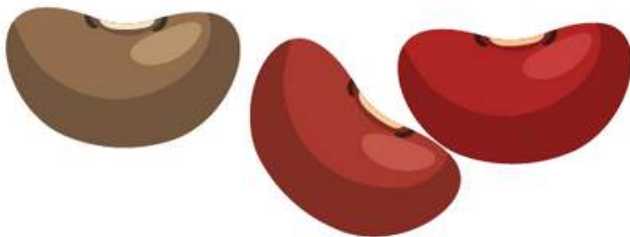
foca



fita



fantasma



feijão



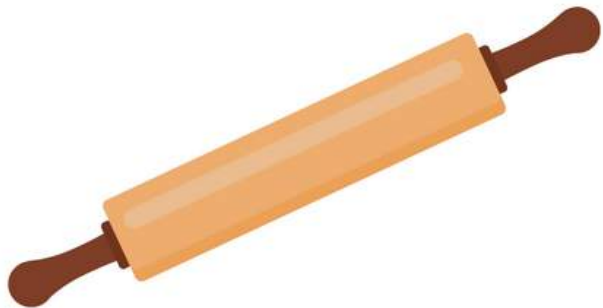
rato



rei



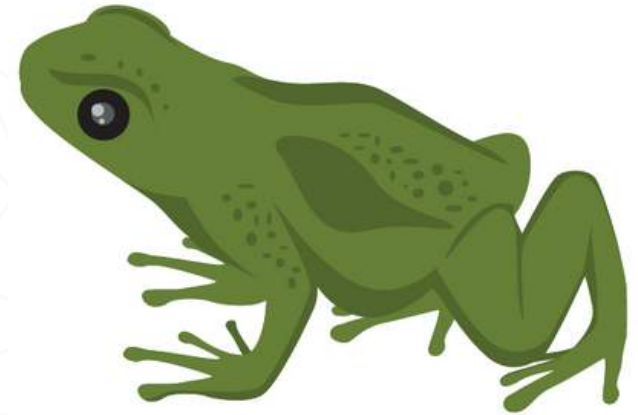
ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



rolo



rocha



sapo



sapato



sino



suco



ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



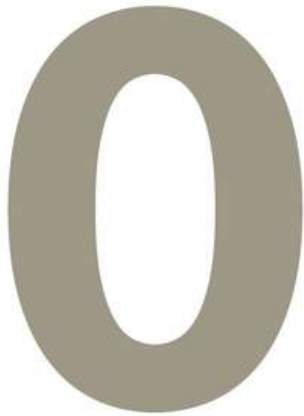
zebra



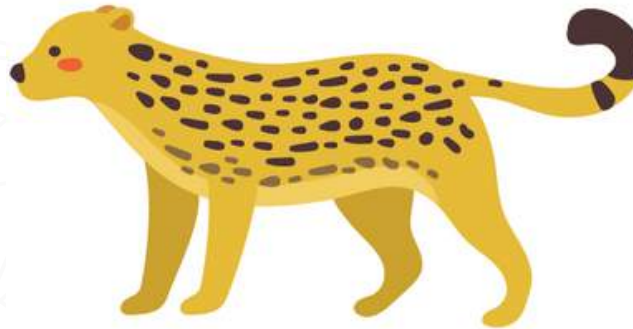
zorro



zangão



zero



chita



chave



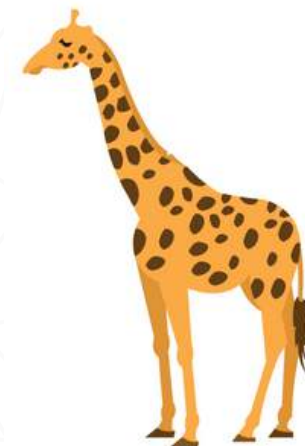
ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



xadrez



chuva



girafa



jornal



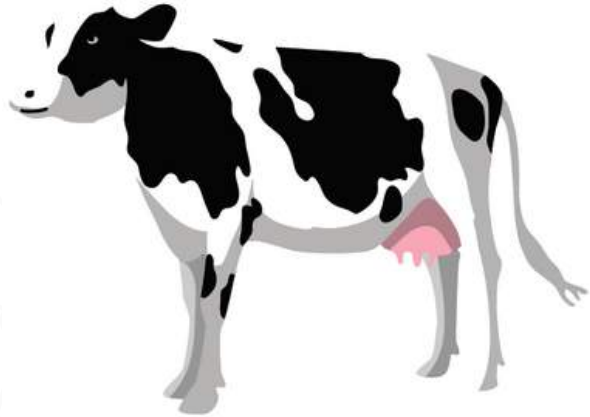
joia



janela



ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



vaca



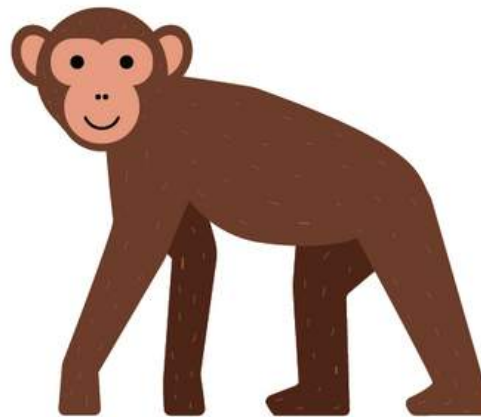
viola



vestido



vassoura



macaco



mel



ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



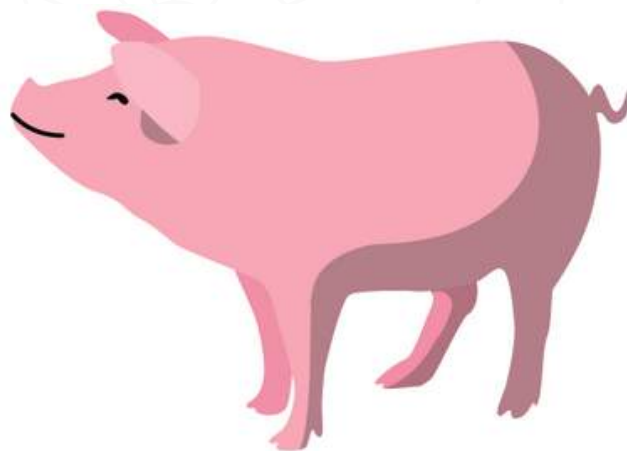
mão



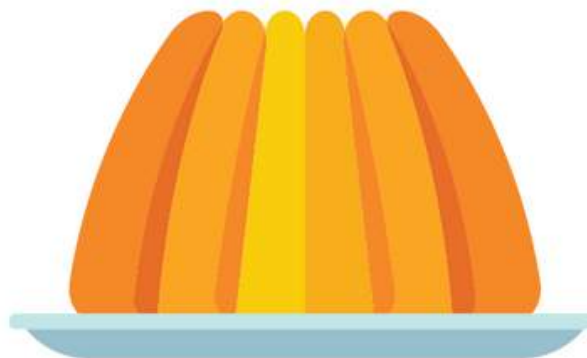
mesa



pato



porco



pudim



porta



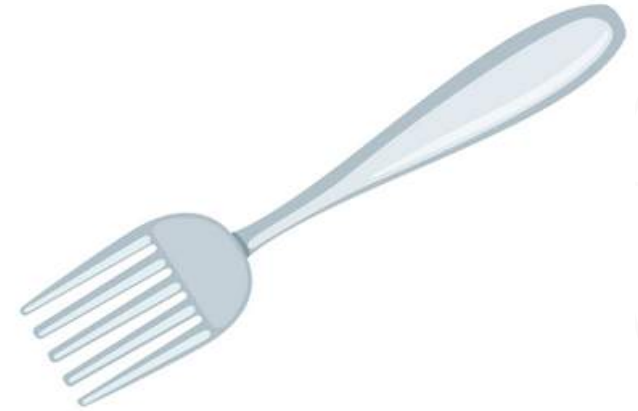
ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



gato



ganso



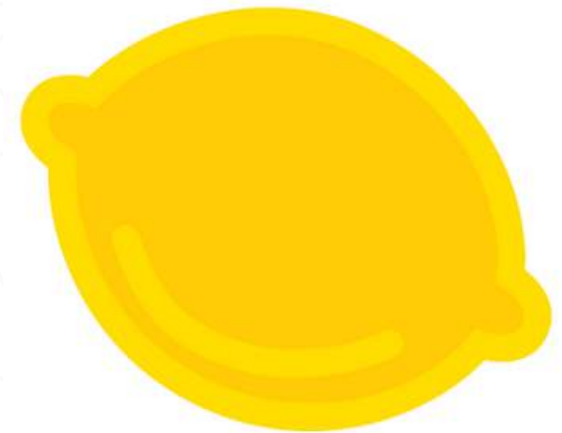
garfo



gorro



leão



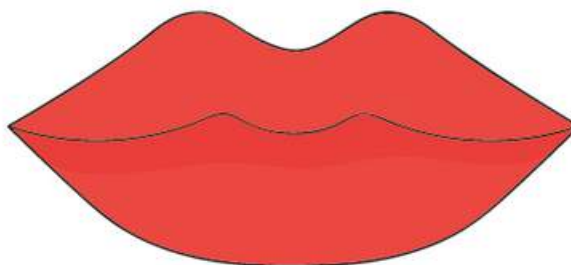
limão



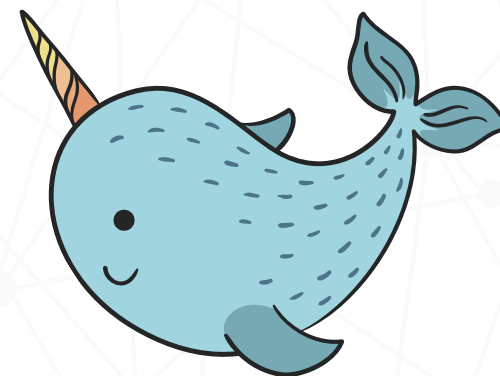
ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



lago



lábios



narval



noiva



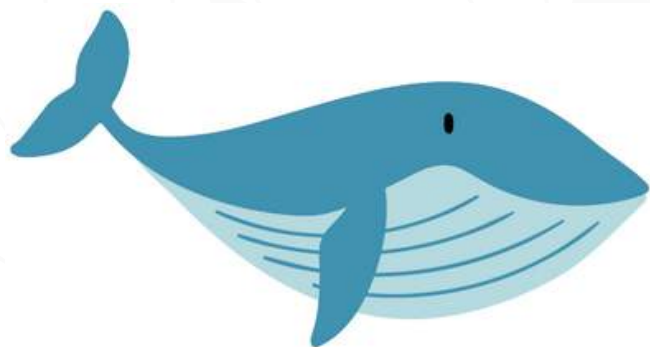
neve



nabo



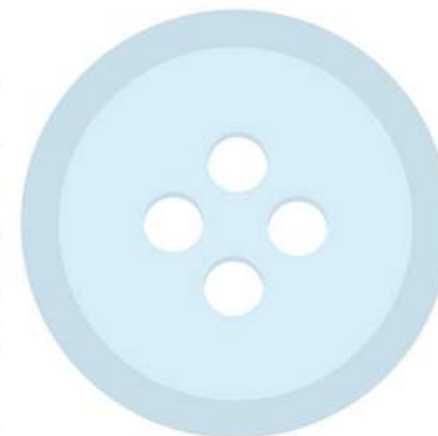
ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



baleia



bolo



botão



boné



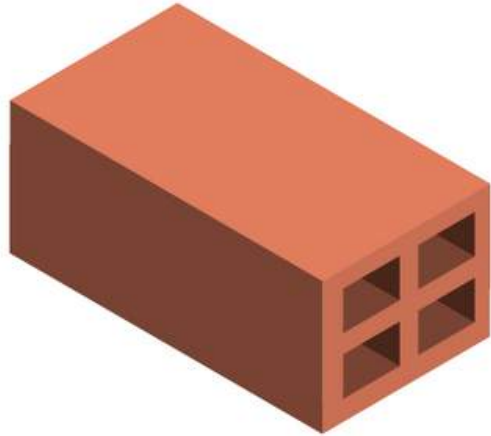
tatu



táxi



ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



tijolo



tênis



cão



camarão



cama



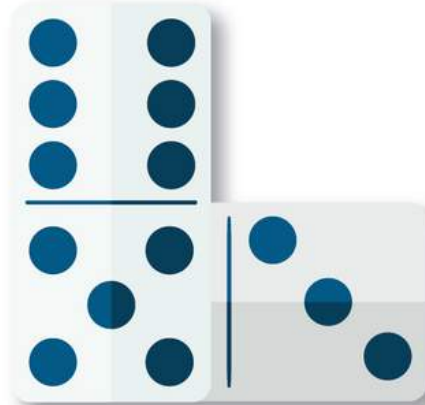
calças



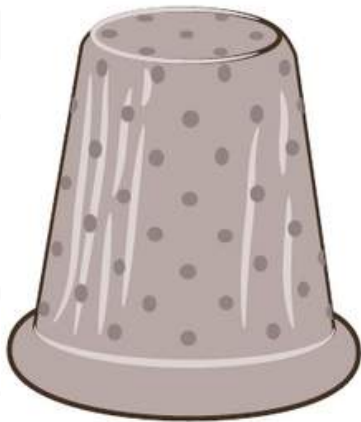
ATIVIDADE
A LAGARTA DOS SONS



doninha



dominó



dedal



dançar



ATIVIDADE

GIRA A ROLETA!



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- 28 cartões com imagens
- 7 imagens de frutos/legumes, representando cada fonema (/s/, /l/, /v/, /b/, /f/, /m/, /j/)
- 7 caixas
- Roleta



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Identificar cada caixa com uma imagem de um dos frutos/legumes
- Colocar 7 cartões na roleta, um em cada triângulo da roleta
- Colocar os demais cartões num baralho ao lado da roleta

Gira a Roleta

Objetivo

- Colocar nas caixas identificadas com um fruto/legume, cartões que iniciem com o mesmo som.



1. Dizer às crianças que vão jogar “Gira a Roleta”. Apresentar o jogo, chamando a atenção para o fato de cada fruto/legume (em cada caixa) corresponder a um som (identificar os sons com as crianças).

ATIVIDADE

GIRA A ROLETA!

2. Pedir a uma criança de cada vez que gire a roleta.
3. Em seguida, pedir que nomeie a imagem selecionada pelo ponteiro da roleta e diga qual é o som inicial da palavra (exemplo:, “flauta” começa por /f/).
4. Pedir à criança que coloque o cartão na caixa com a imagem do fruto/legume que inicia pelo mesmo som (o cartão da “flauta” vai para a caixa do “figo”).
5. Retirar um novo cartão do baralho.
6. O jogo termina quando todas as crianças tiverem girado a roleta.

Exemplo para construir uma roleta:



Sugestão de materiais:

papelão, cartolinas coloridas, palitos de madeira, fitas adesivas etc.

Tabela 1

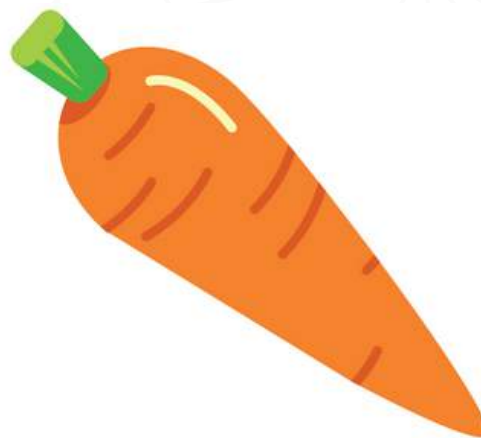
Cartões de atividade

Sons a utilizar na atividade por níveis				
/s/ - cereja	cenoura	serpente	soldado	sino
/l/ - laranja	lua	limão	lanterna	lobo
/v/ - vagem	vaca	vela	viola	vassoura
/r/ - romã	rio	régua	raia	rato
/f/ - figo	flauta	foguete	formiga	futebol
/m/ - manga	mapa	morcego	melão	moto
/j/ - chuchu	chinês	chave	chaminé	chapéu

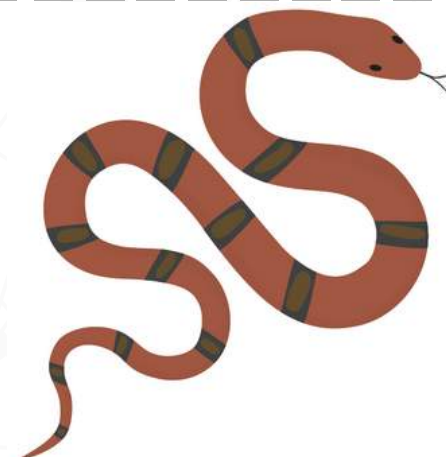
ATIVIDADE
GIRA A ROLETA!



cereja



cenoura



serpente



soldado



sino



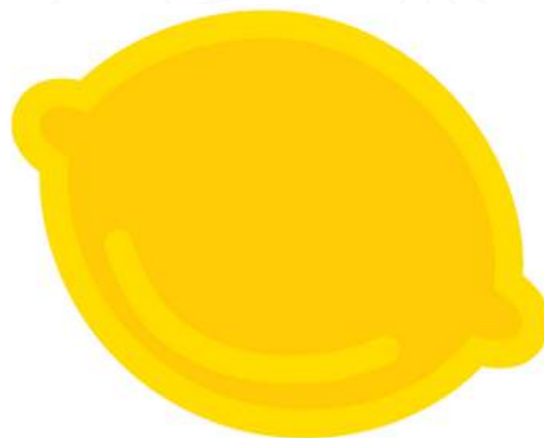
laranja



ATIVIDADE
GIRA A ROLETA!



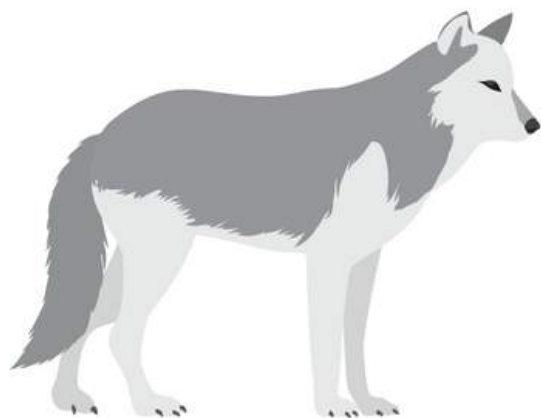
lua



limão



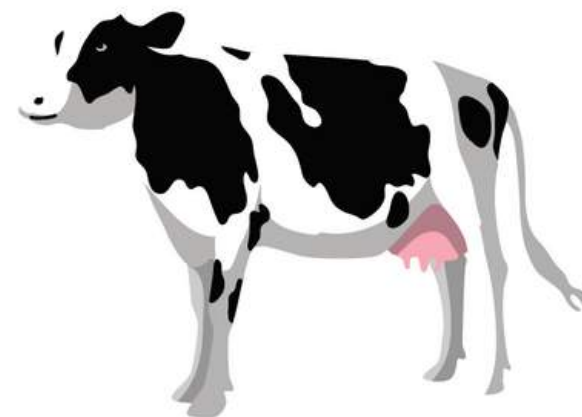
lanterna



lobo



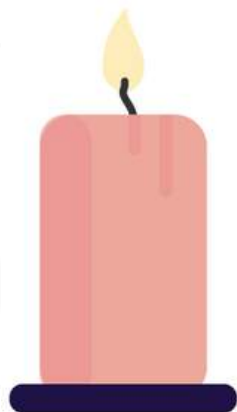
vagem



vaca



ATIVIDADE
GIRA A ROLETA!



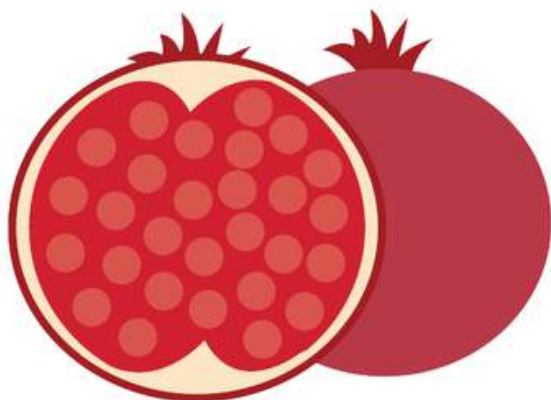
vela



viola



vassoura



romã



rio



régua



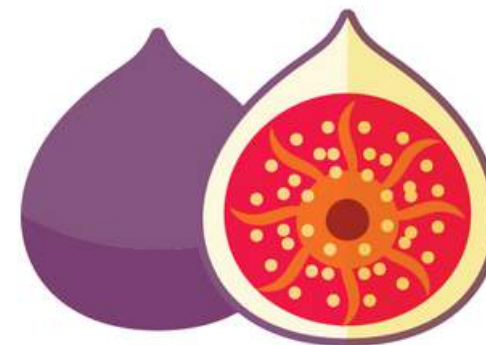
ATIVIDADE
GIRA A ROLETA!



raia



rato



figo



flauta



foguete



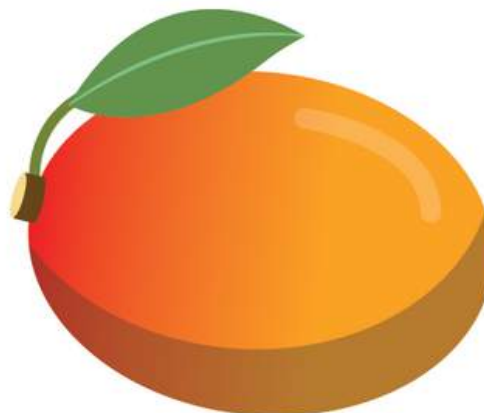
formiga



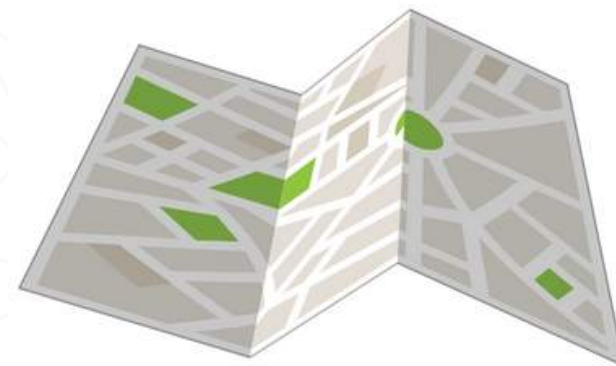
ATIVIDADE
GIRA A ROLETA!



futebol



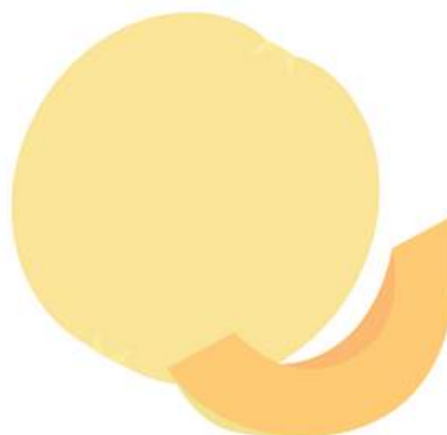
manga



mapa



morcego

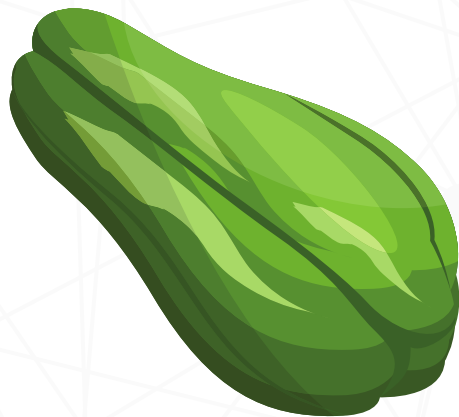


melão



moto





chuchu



chinês



chave



chaminé



chapéu



ATIVIDADE

QUANTOS-QUERES



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial
- Fluência fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- 1 quantos-queres (origami) grande (com imagens iniciadas por /b/, /s/, /f/, /z/, /ʒ/, /j/, /m/ e /v/)
- Quantos-queres (origami) pequenos (n.º = número de crianças)



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Construir um “quantos-queres” (origami) em tamanho grande (visível para grupo de crianças em círculo)

Quantos-Queres

Objetivo

- Evocar palavras que iniciem com o mesmo som inicial da imagem saída no “quantos-queres”.

1. Dizer às crianças que vão jogar Quantos-queres. Apresentar o cocas*, referindo que:
tem 8 cores diferentes e 8 imagens que representam 8 sons diferentes.
2. Perguntar a uma criança de cada vez “Quantos quereres?”
3. Depois de a criança dizer um número (de 1 a 10), mover o cocas esse número de vezes.
4. Pedir à criança que selecione uma cor.

*Cocas é o nome dado à dobradura em papel com o qual se joga quantos-queres.

ATIVIDADE

QUANTOS-QUERES

5. Abrir o cocas e descobrir a imagem por baixo da cor selecionada.
6. Pedir à criança que:
 - a) nomeie a imagem;
 - b) repita o som inicial;
 - c) diga uma palavra começada pelo mesmo som.
7. Repetir procedimento com as demais crianças.
8. No final, desafiar as crianças a jogarem aos pares.
9. Sugestão: antes de encerrar, entregar cocas pequenos (impressão preto e branco), para que as crianças possam 1) pintar, 2) construir e 3) jogar quando quiserem.

Tabela 1
Imagens do “Quantos-Queres”

Imagens dos cocas

/r/ - roda

/z/ - zebra

/s/ - suco

/3/ - gelado

/j/ - chave

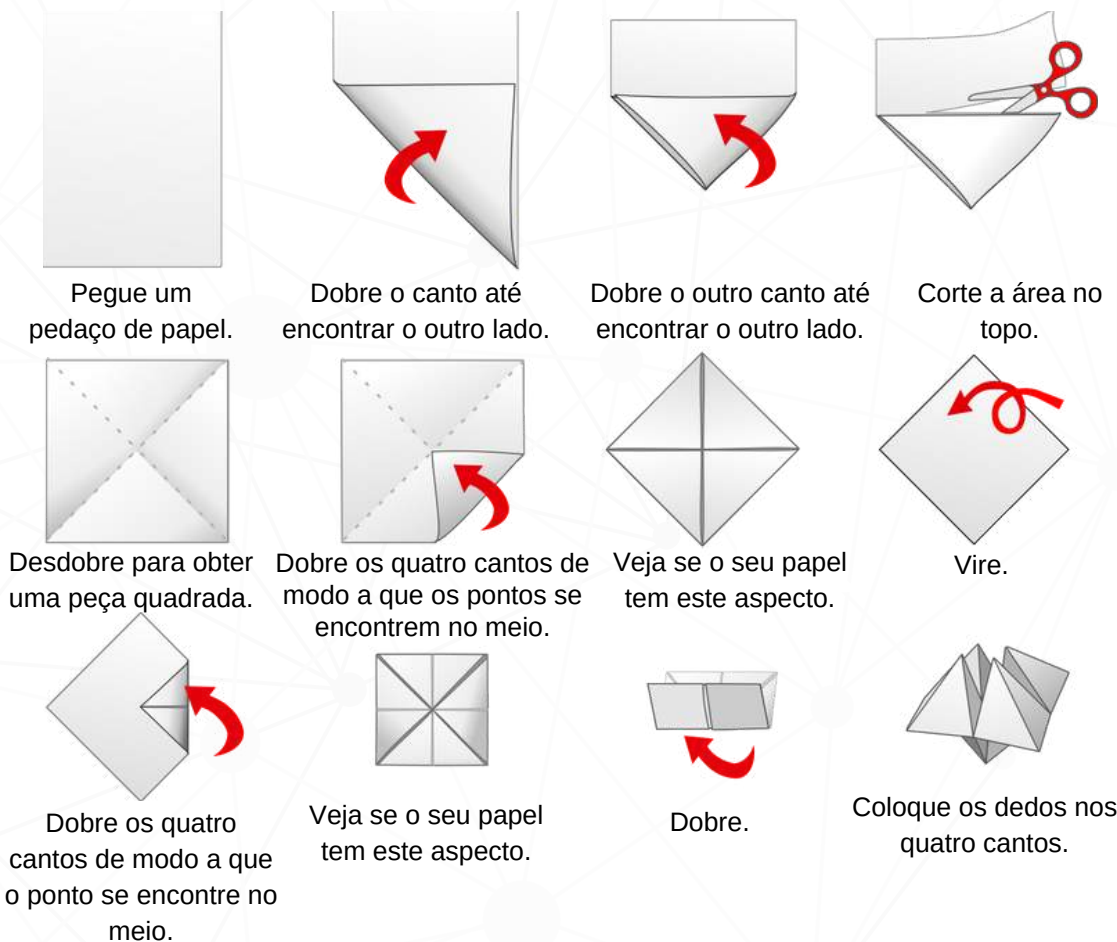
/f/ - faca

/m/ - maçã

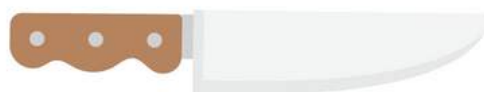
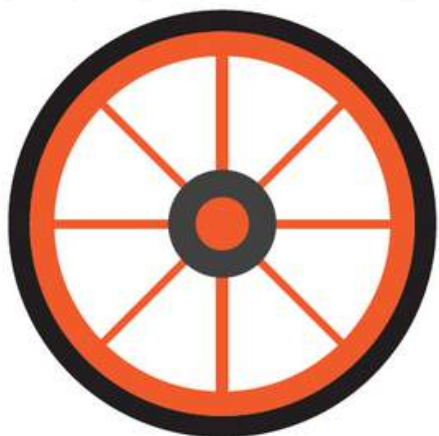
/v/ - vela

Etapas para fazer o Cocas.

Imagem: Domínio público.



ATIVIDADE
QUANTOS-QUERES



À PESCA DE SONS



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Caixa/cartolina azul simulando o mar
- 2 “varas de pesca” (simuladas)
- 8 caixas (“aquários”)
- 8 imagens com animais representativos dos fonemas
- Peixes (em cartão, colorido) com ímã
- 4 ou 5 cartões de imagens iniciadas pelos fonemas utilizados



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Identificar as 8 caixas com as imagens dos animais representativos dos sons.

Nível 1:



Nível 2:



- Colocar em cada peixe os cartões de imagens de palavras iniciadas pelos fonemas-alvo.

À Pesca de Sons

Objetivo

- Colocar os peixes nas caixas (aquários) do animal que inicia com o mesmo som.

- Dizer às crianças que vão jogar “À Pesca de Sons”.
 - Apresentar o jogo, referindo:
 - caixa grande representa o mar, onde estão os peixes;
 - cada peixe tem uma imagem;
 - cada caixa pequena (aquário) tem um animal que representa um som (nomear o som que representa cada animal).
- Pedir a uma criança de cada vez que pesque um peixe.
- Pedir à criança que nomeie a imagem e identifique o som inicial.
- Em seguida, pedir que coloque o peixe na caixa com o animal que inicia com o mesmo som.
- O jogo termina quando todos os peixes forem pescados.

Esta atividade envolve todos os sons e está organizada em 2 níveis, que podem ser colocados em prática em duas sessões diferentes.

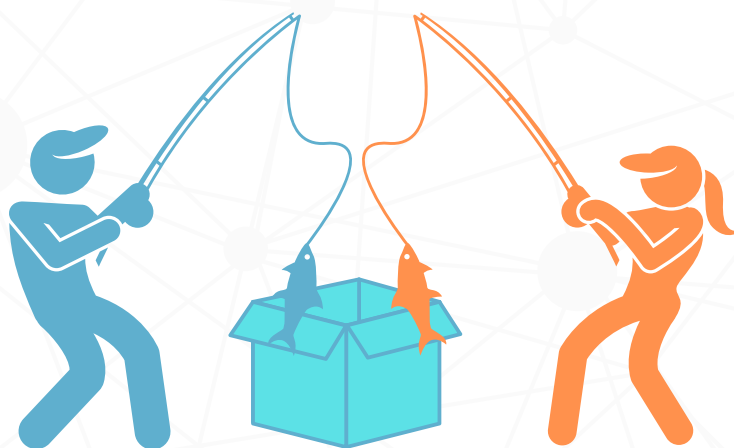
Cartões a utilizar na atividade por níveis

Nível 1 (sessão 1)

/ʁ/ - rato	raia	robô	rua	régua	rolinha
/s/ - sapo	saia	serrote	salmão	salsa	
/f/ - foca	fruta	fivela	floresta	fogueira	
/z/ - zebra	zumbi	zangado	zorro	zero	
/v/ - vaca	vela	vaso	veado	vulcão	
/p/ - pato	pera	pão	pinha	pé	
/m/ - macaco	maçã	manga	meia	mala	
/d/ - doninha	dedo	dente	dado	dormir	doces

Nível 2 (sessão 2)

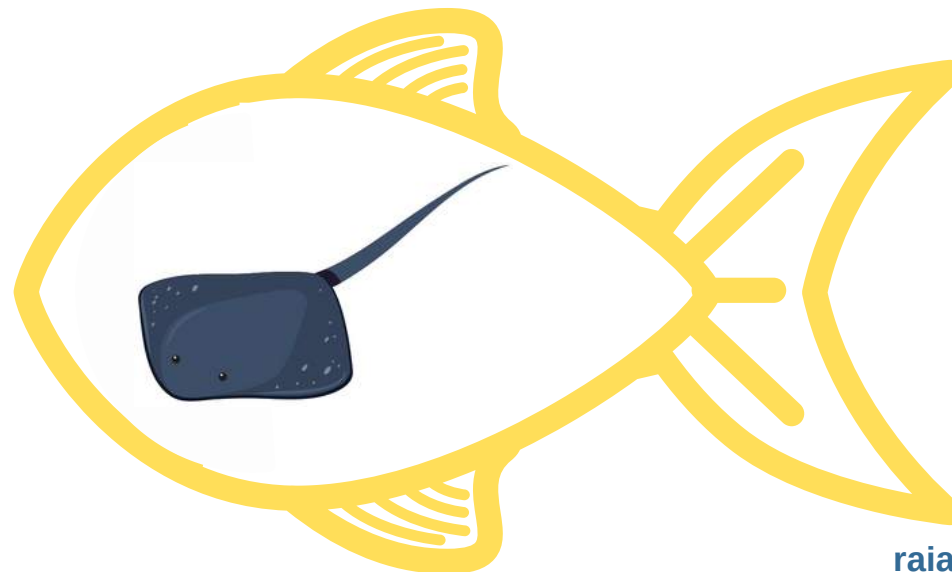
/z/- girafa	jaula	joelho	judô	janela	jarra
/j/ - chita	xarope	xadrez	xerife	chapéu	chave
/l/ - leão	lápiz	laço	lobo	lua	lupa
/b/ - baleia	bola	balão	bota	burro	barco
/k/ - cão	casa	cama	cola	copo	
/g/ - gato	gola	gota	galo	gaveta	
/n/ - narval	ninho	nota	navio	nariz	
/t/ - tartaruga	teia	tigre	tinta	torre	tenda



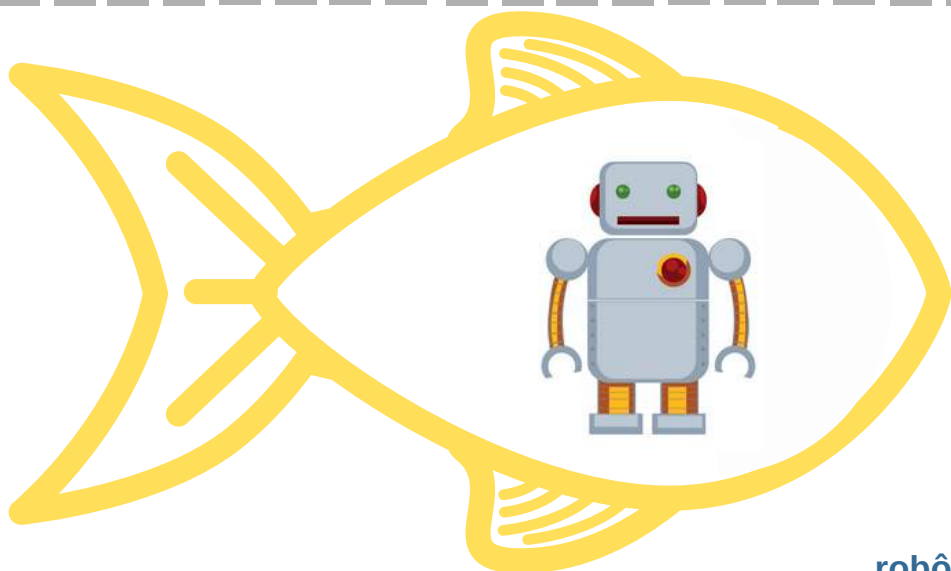
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



rato



raia



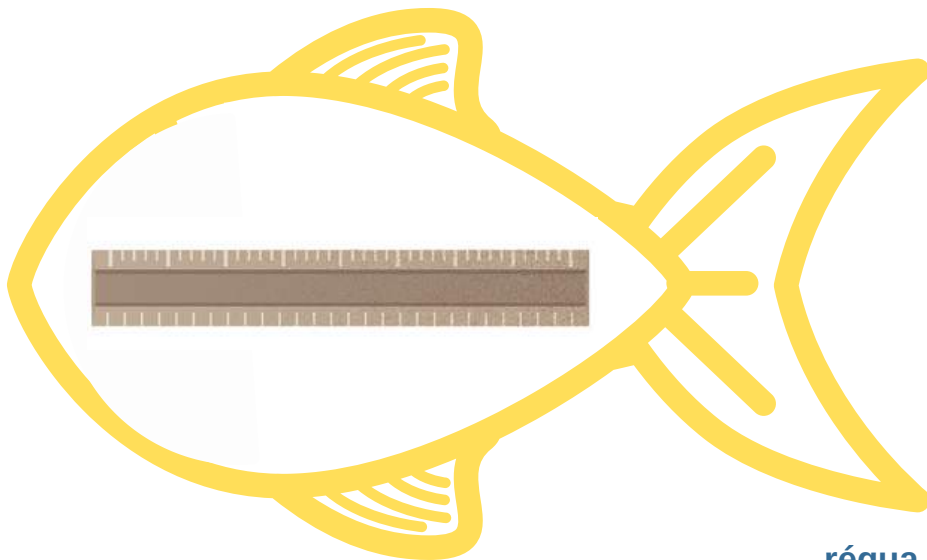
robô



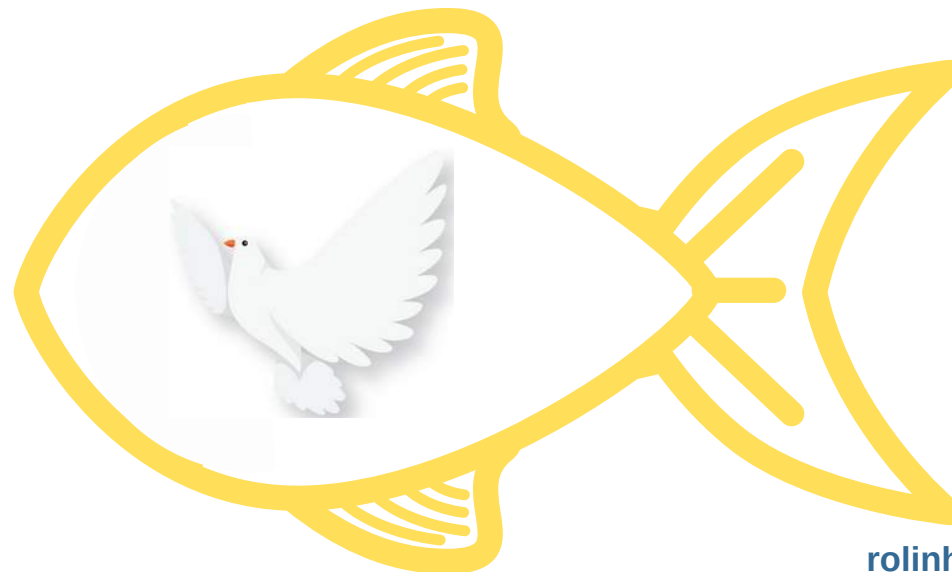
rua



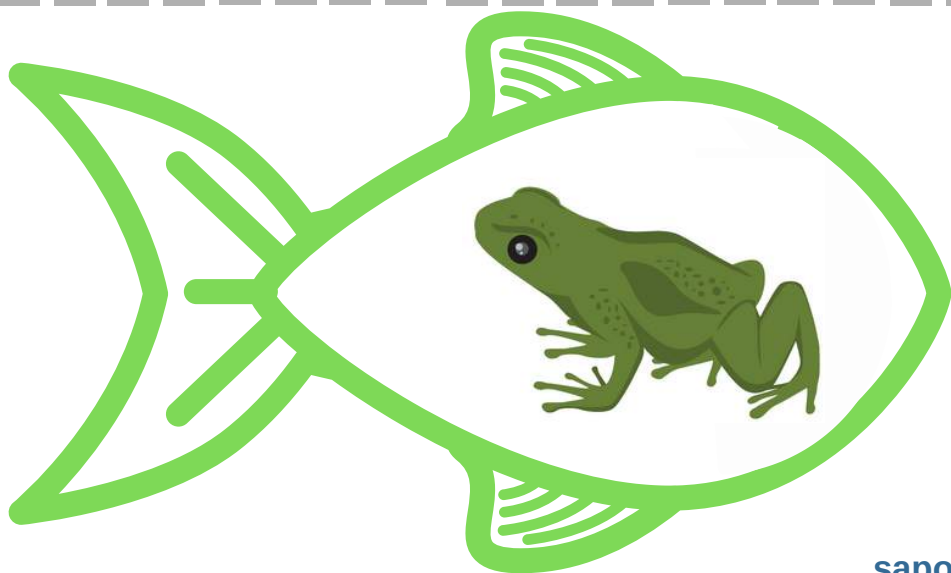
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



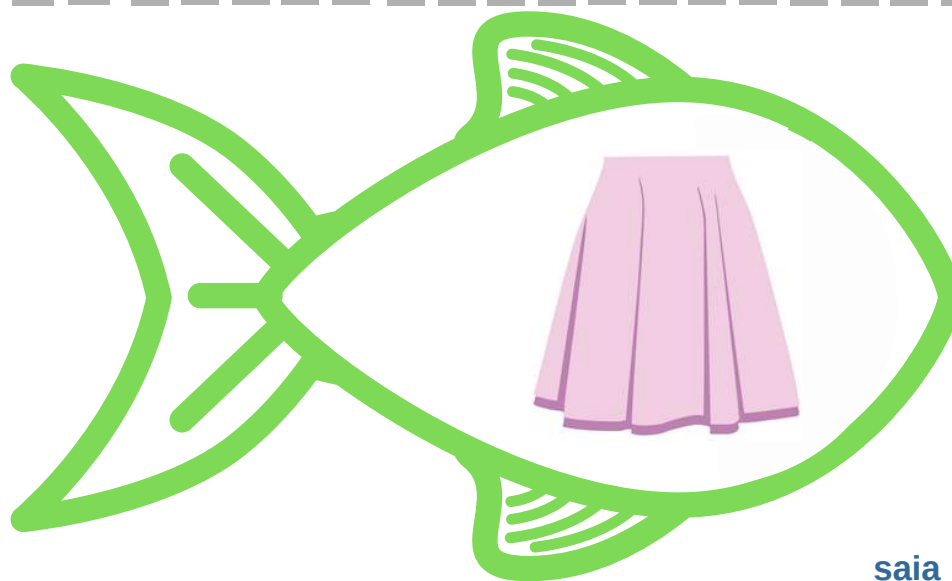
régua



rolinha



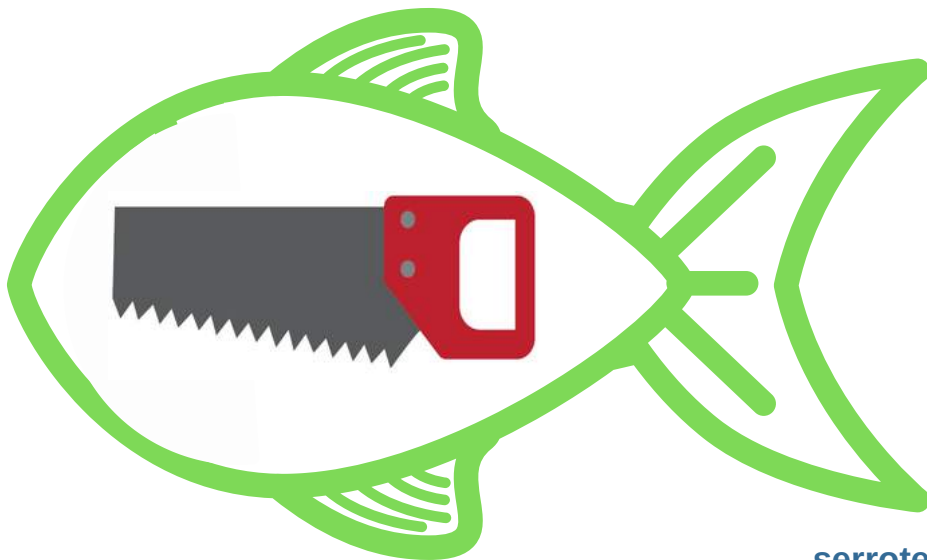
sapo



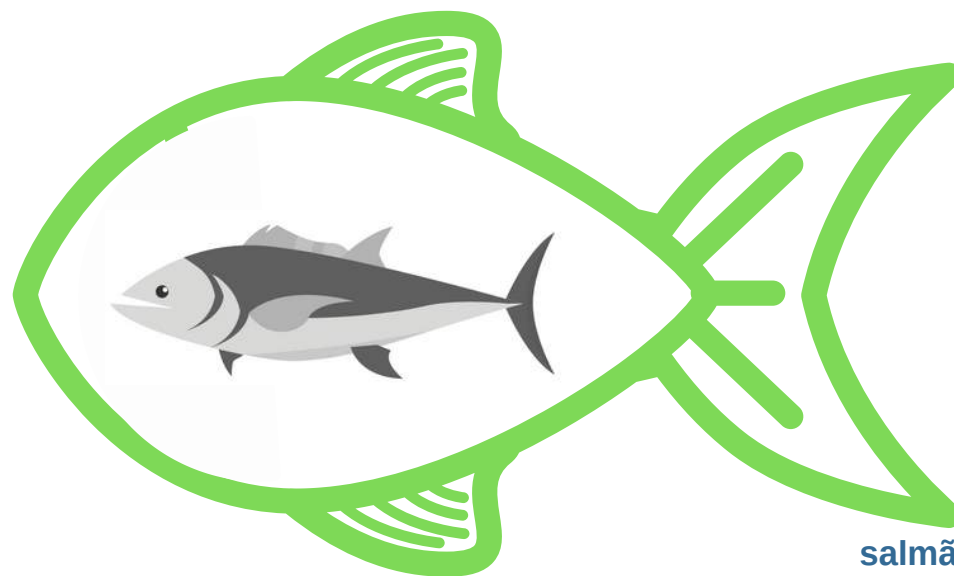
saia



ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



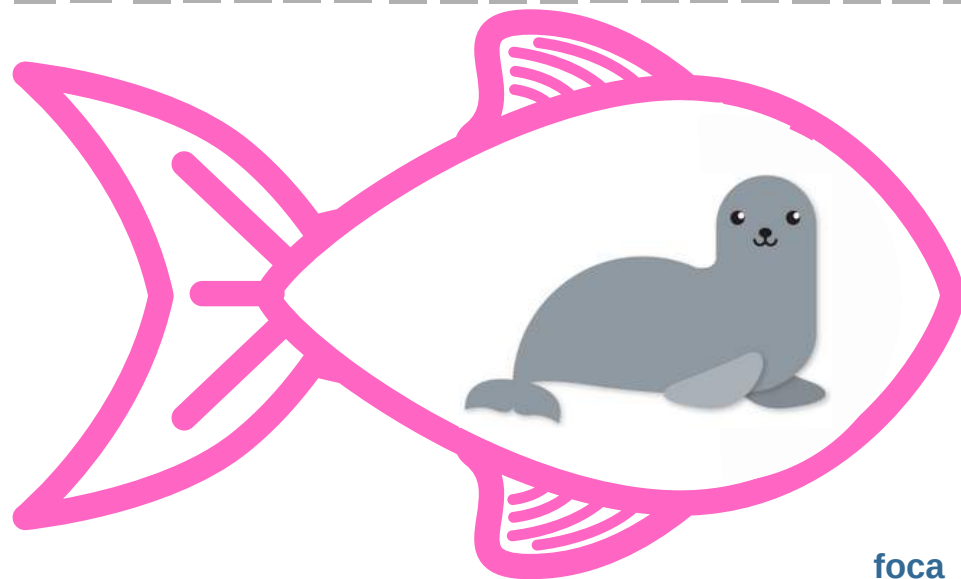
serrote



salmão



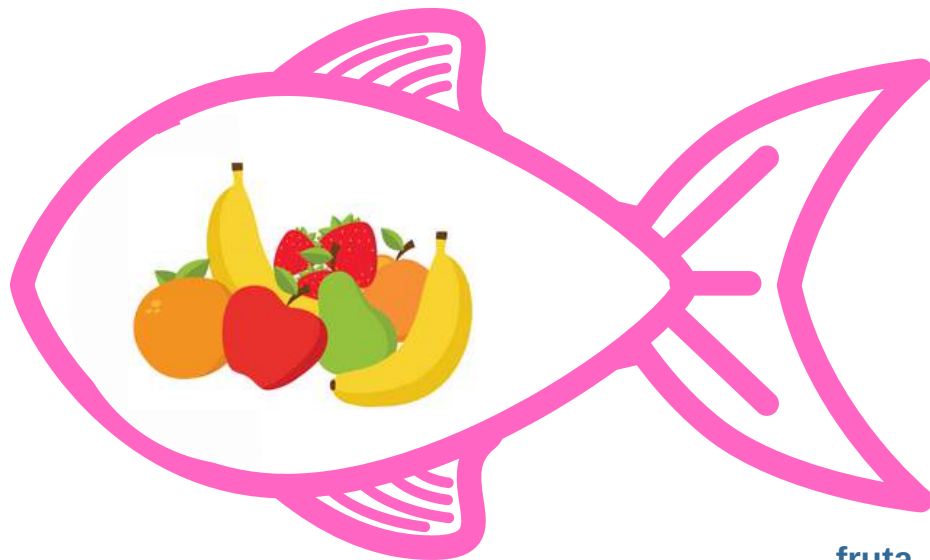
salsa



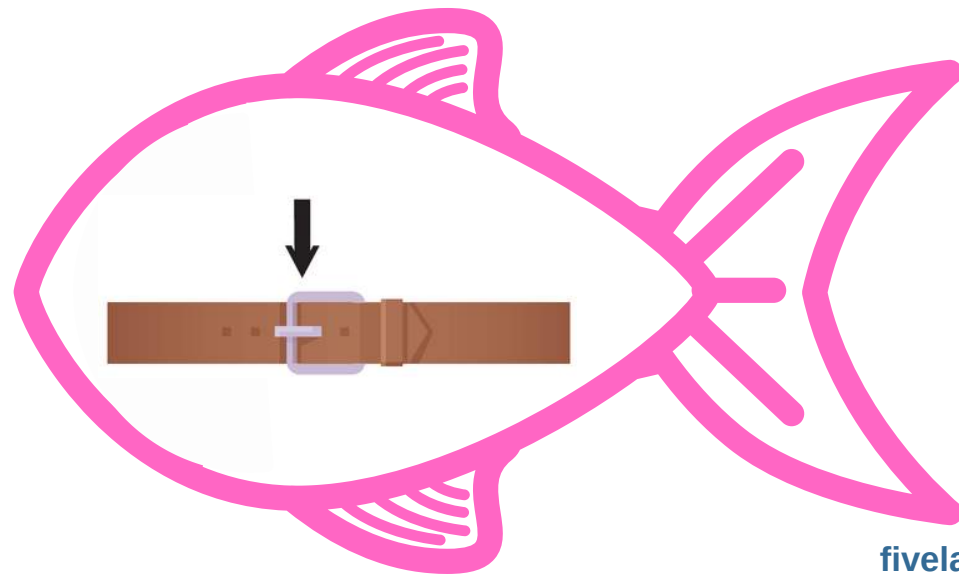
foca



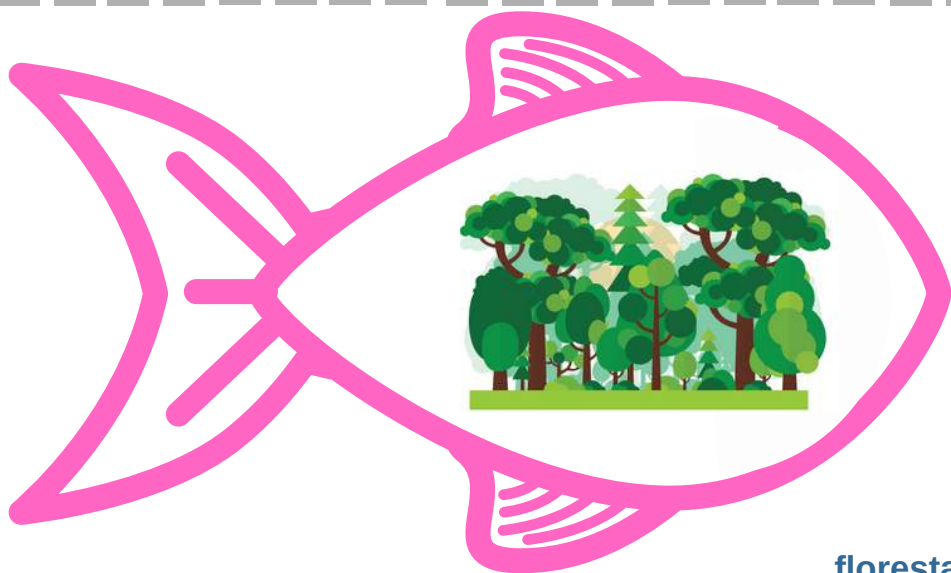
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



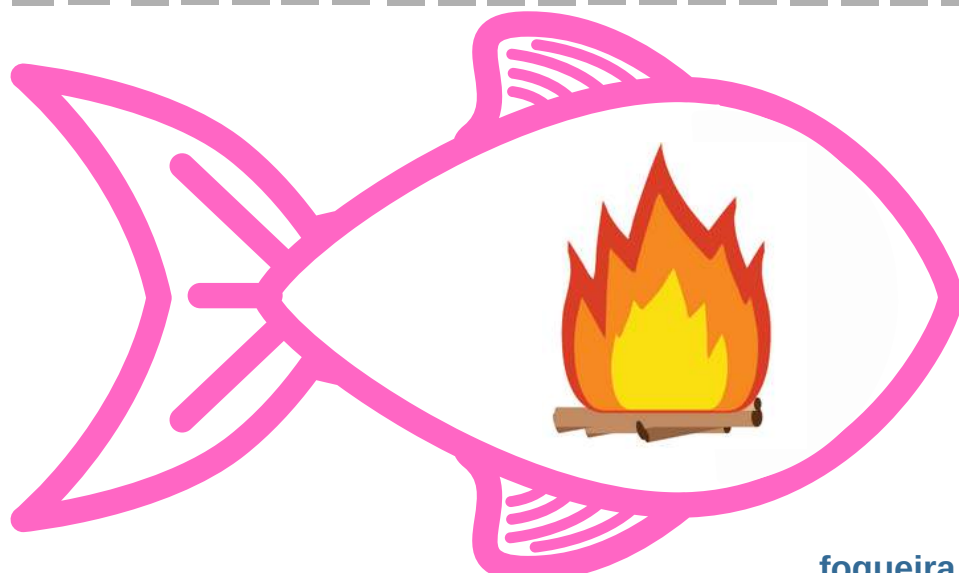
fruta



fivela



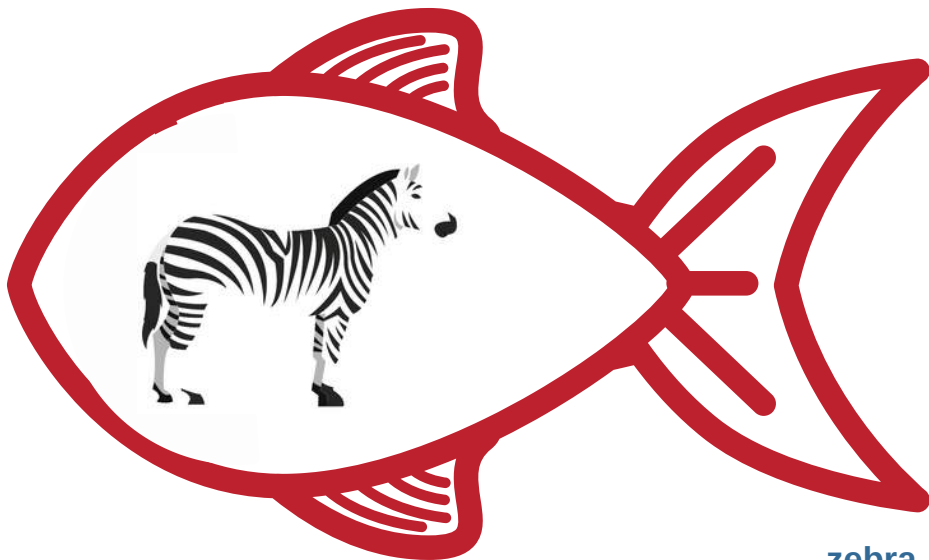
floresta



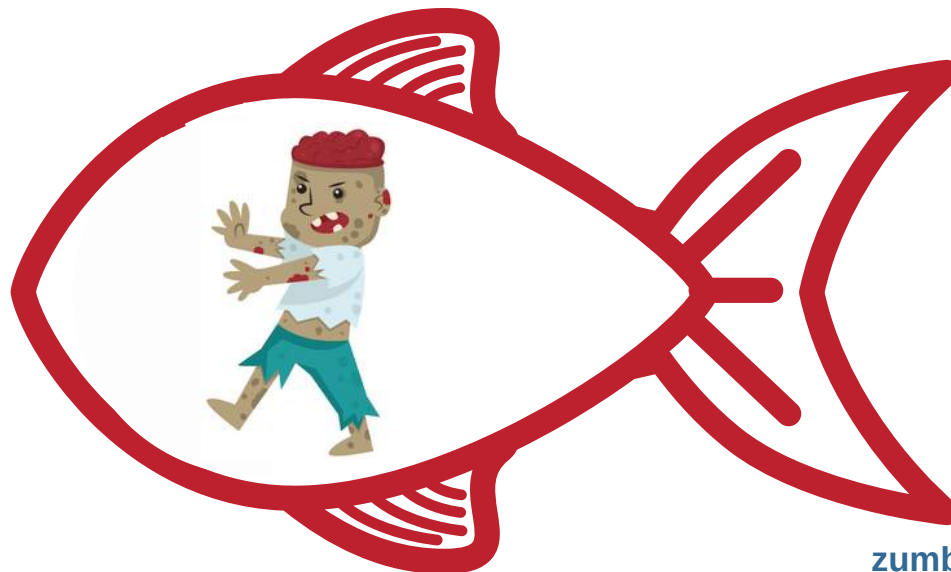
fogueira



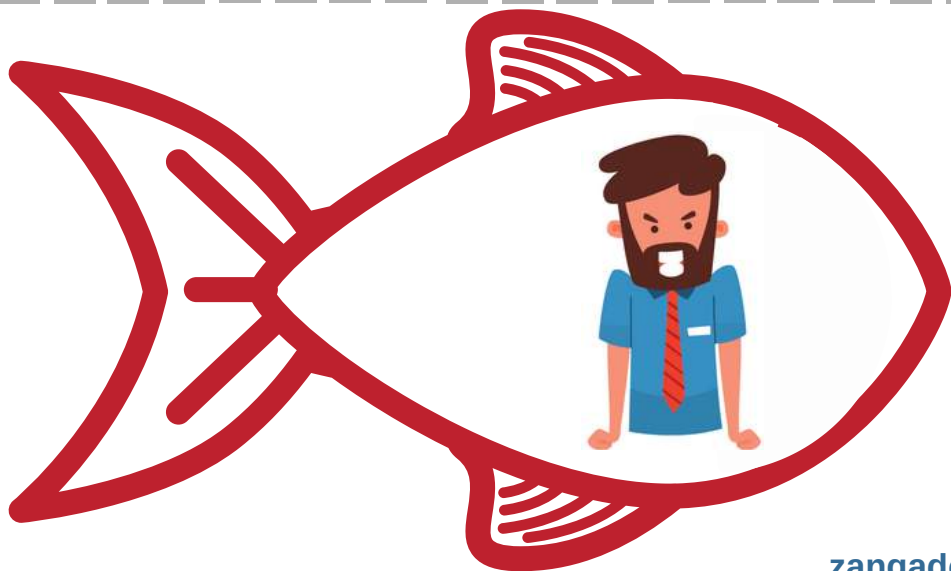
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



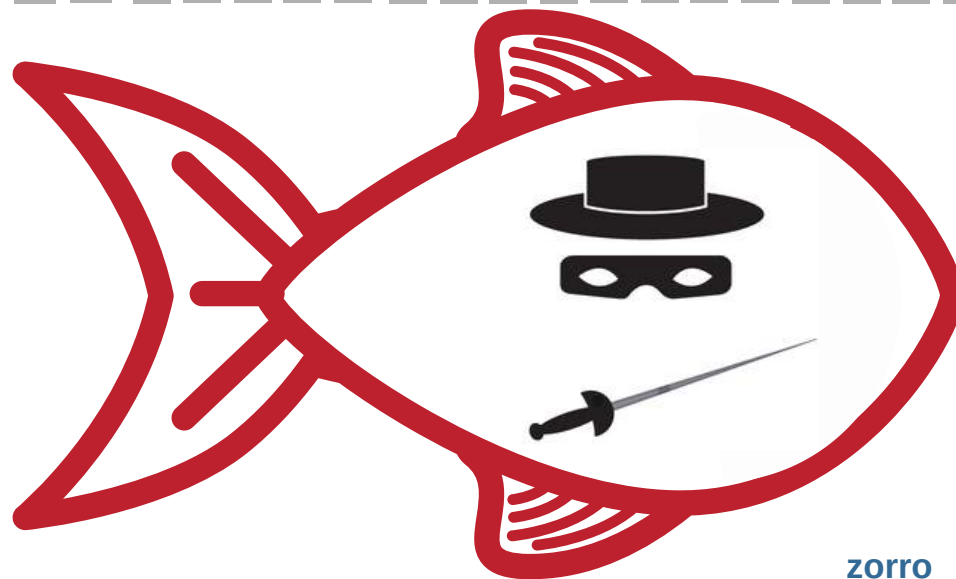
zebra



zumbi



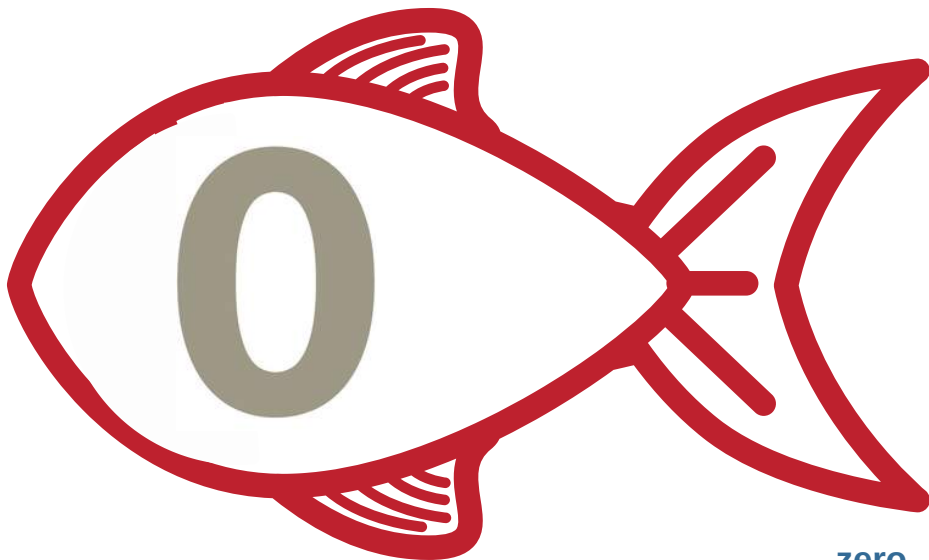
zangado



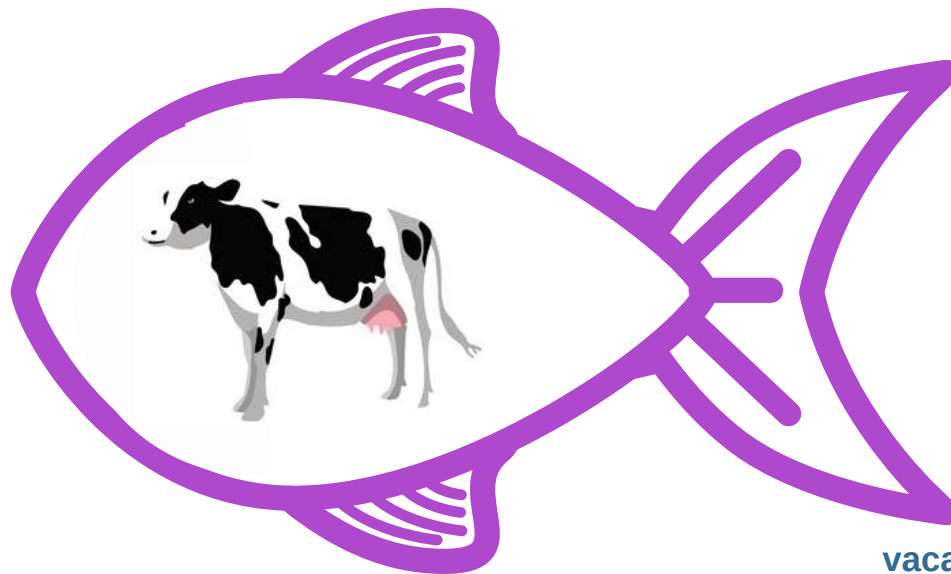
zorro



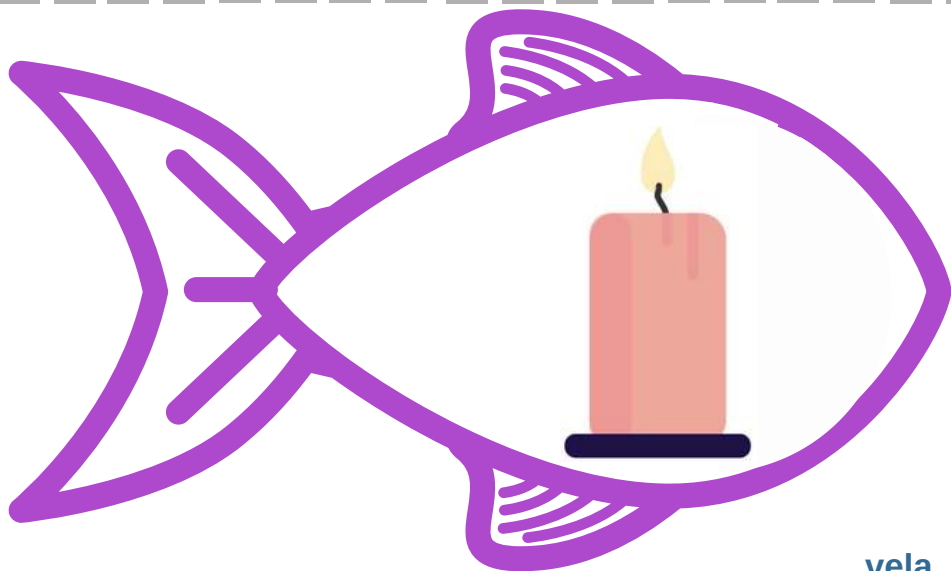
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



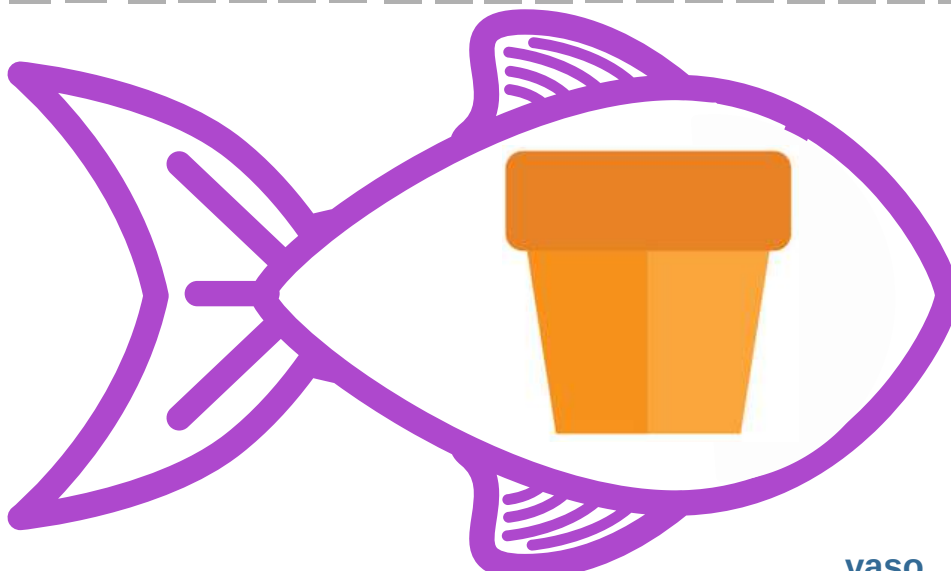
zero



vaca



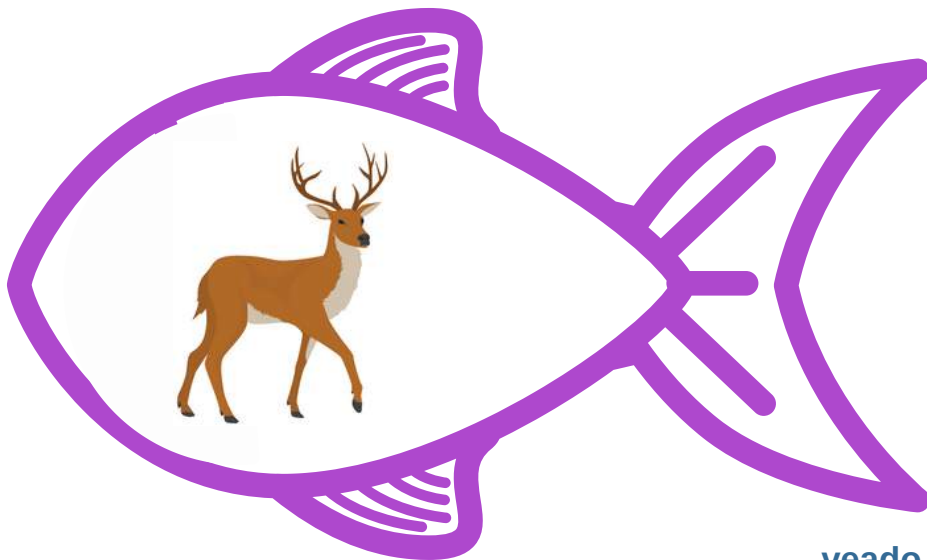
vela



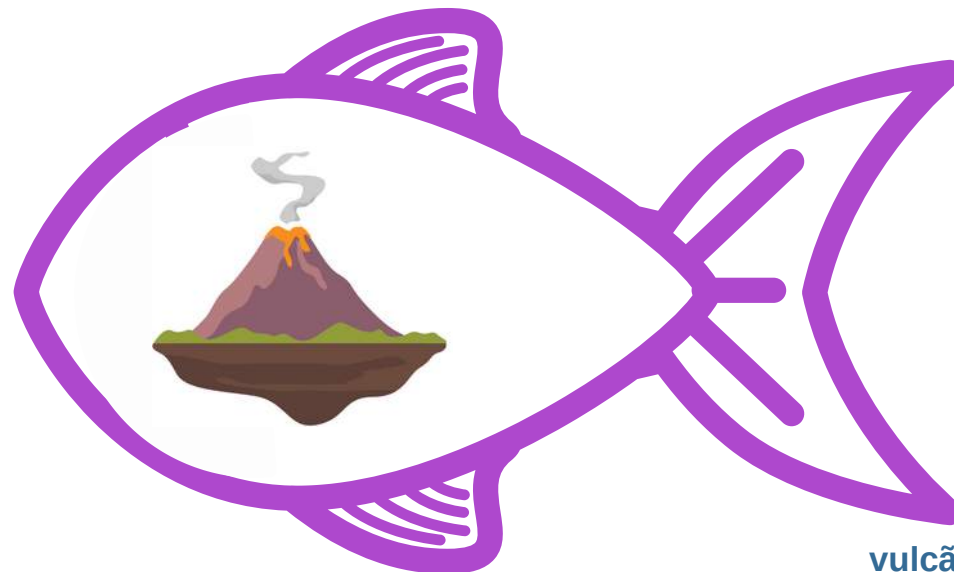
vaso



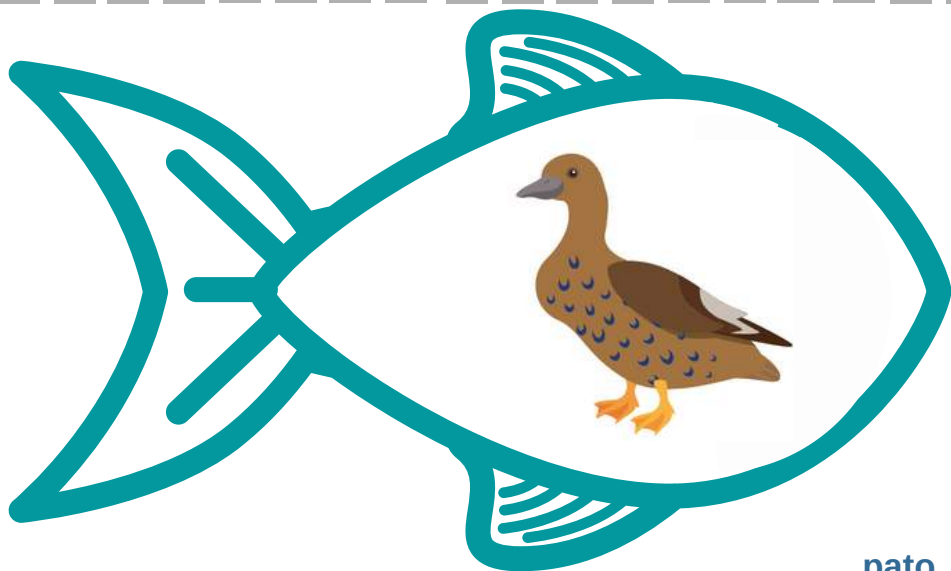
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



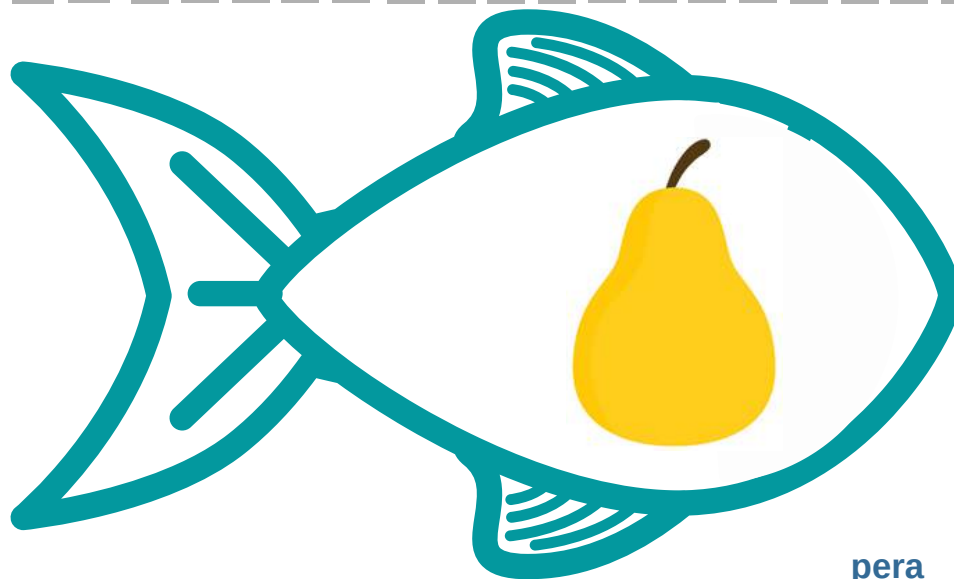
veado



vulcão



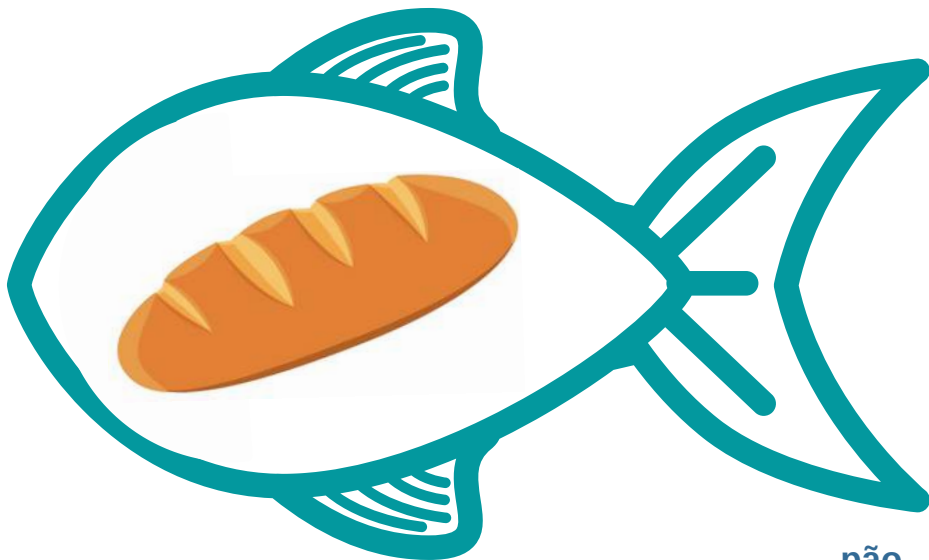
pato



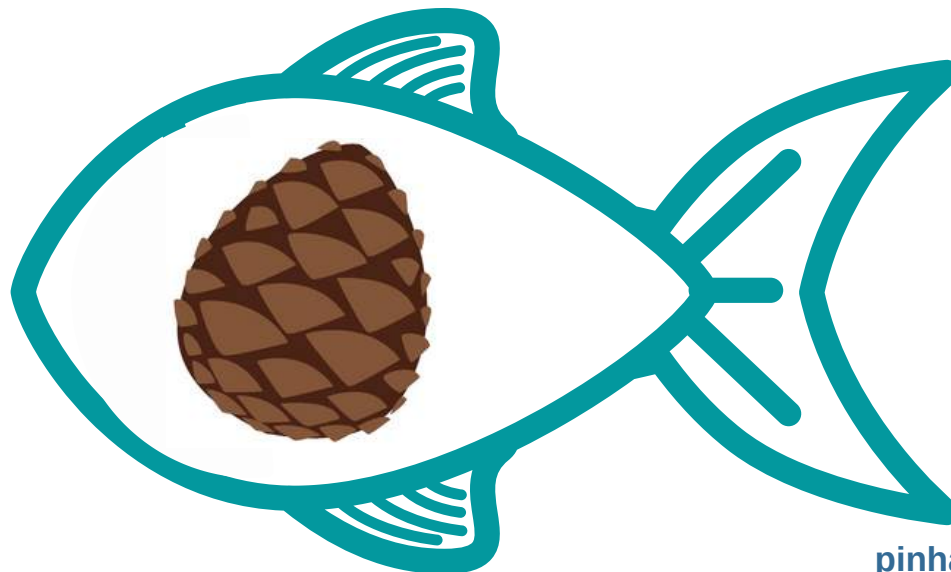
pera



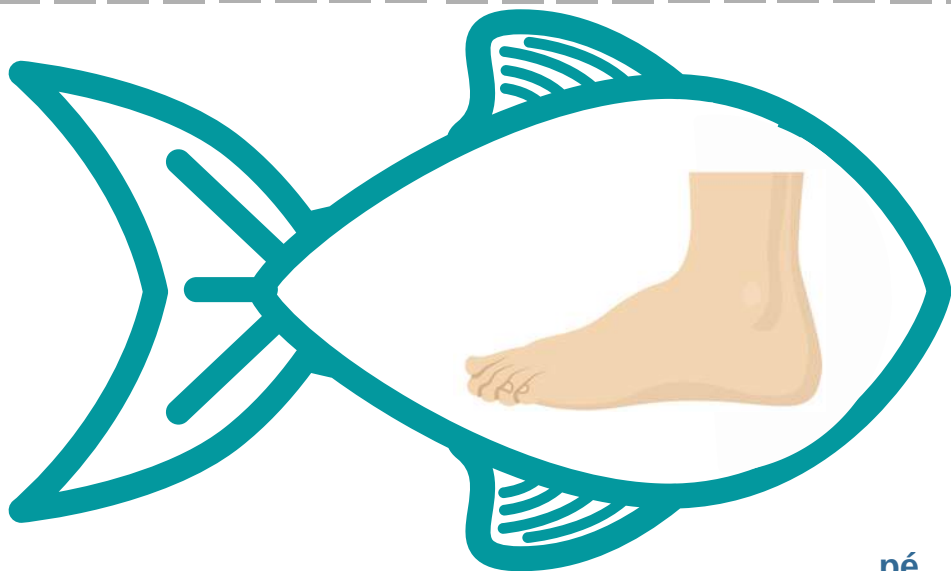
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



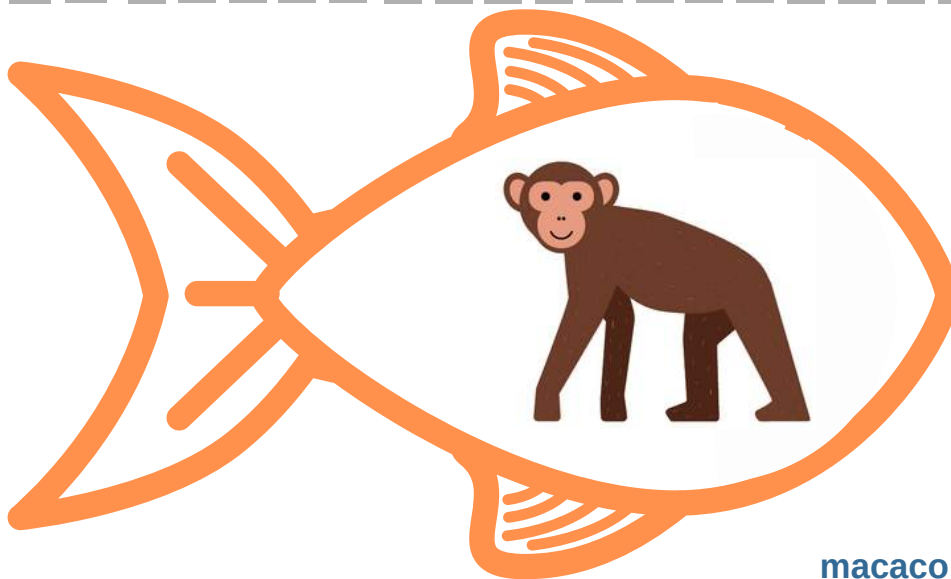
pão



pinha



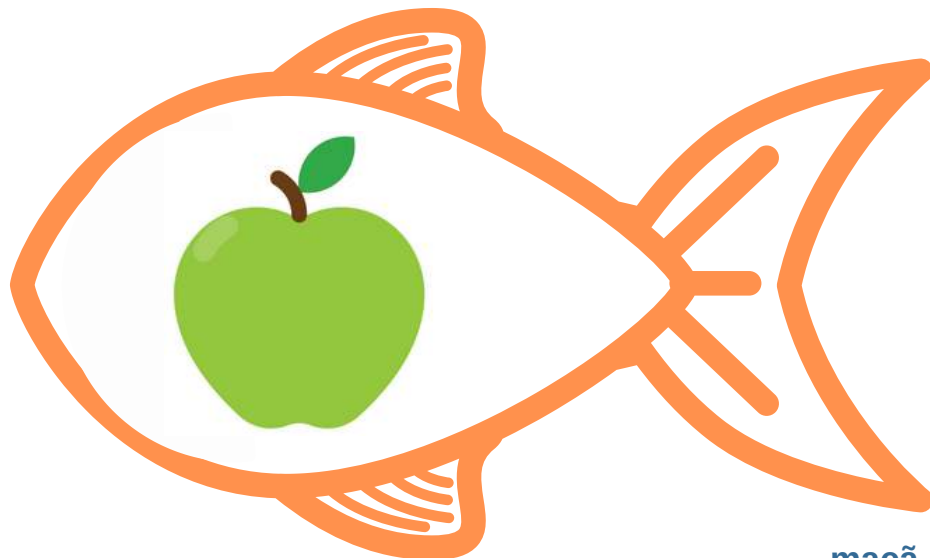
pé



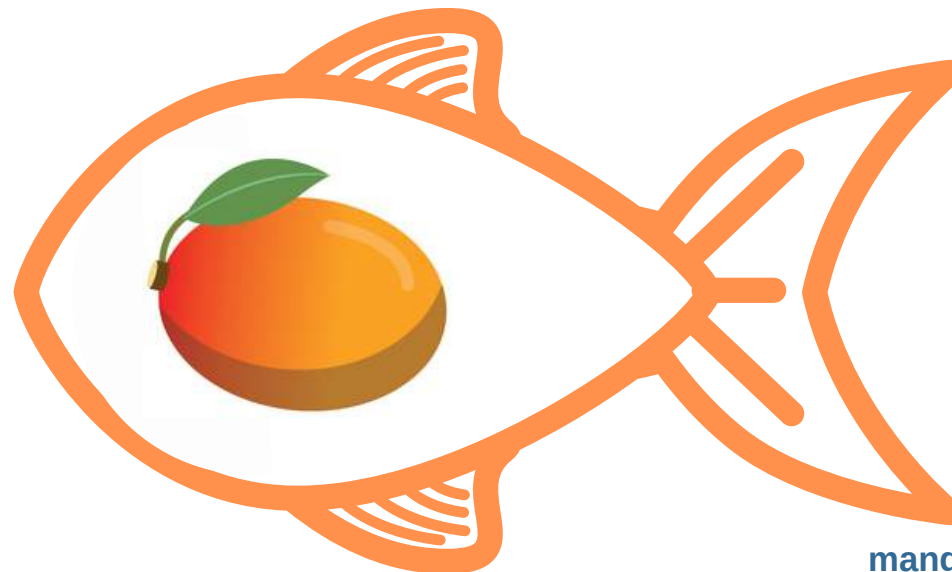
macaco



ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



maçã



manga



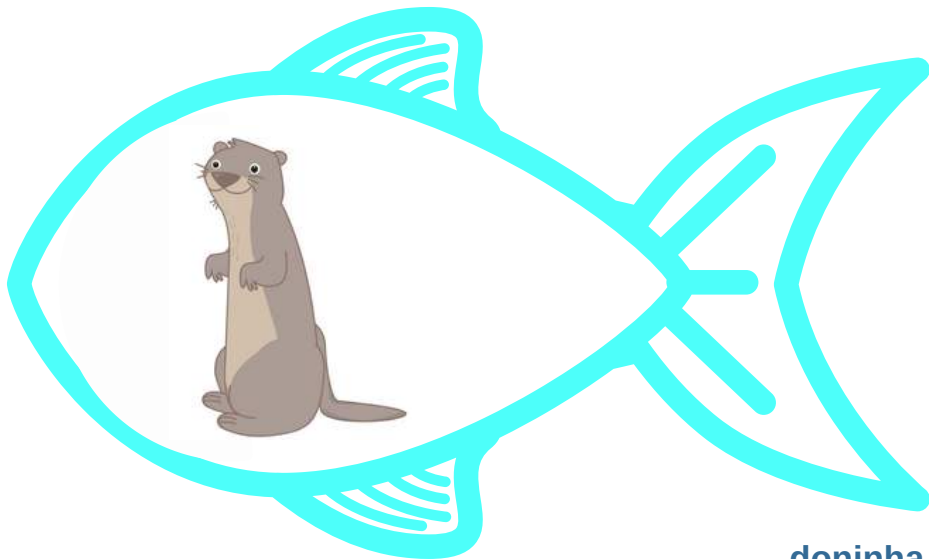
meia



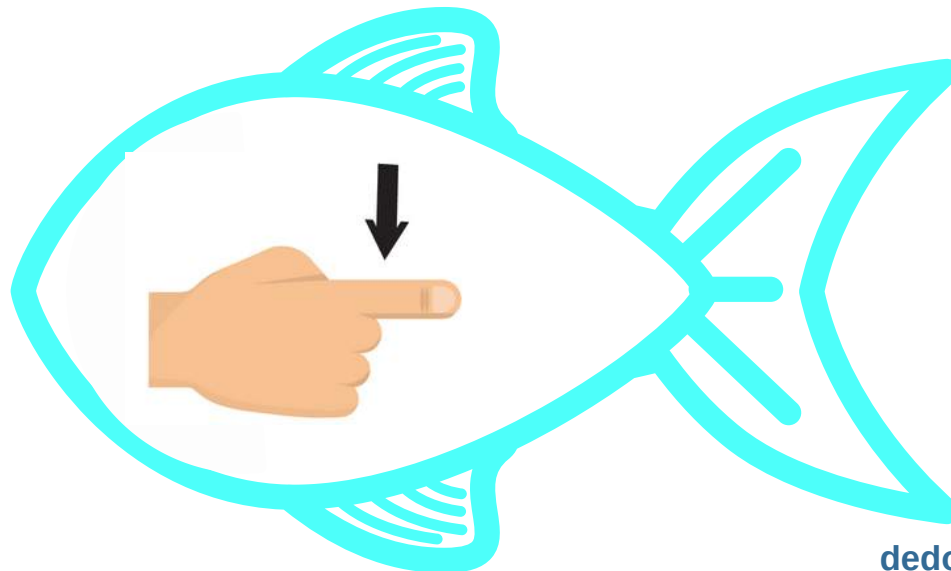
mala



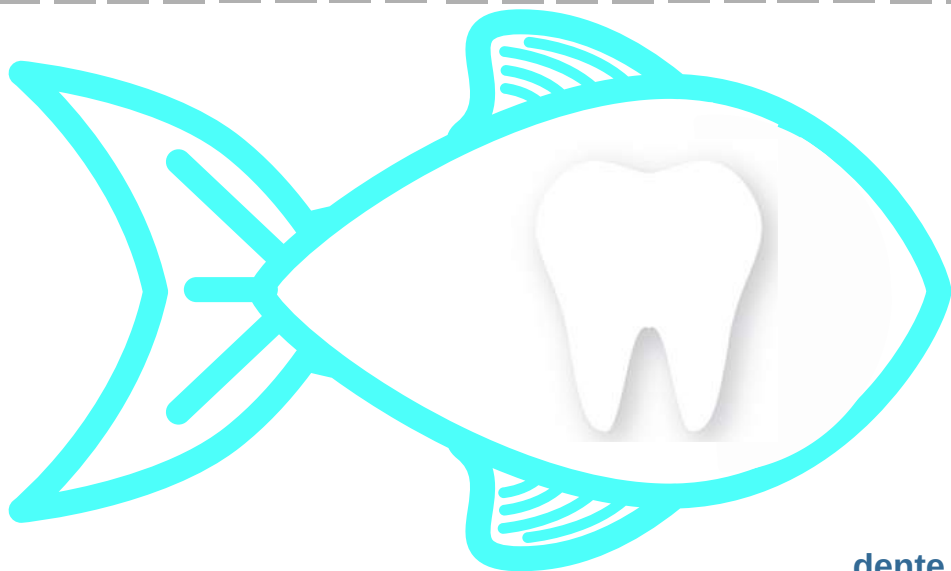
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



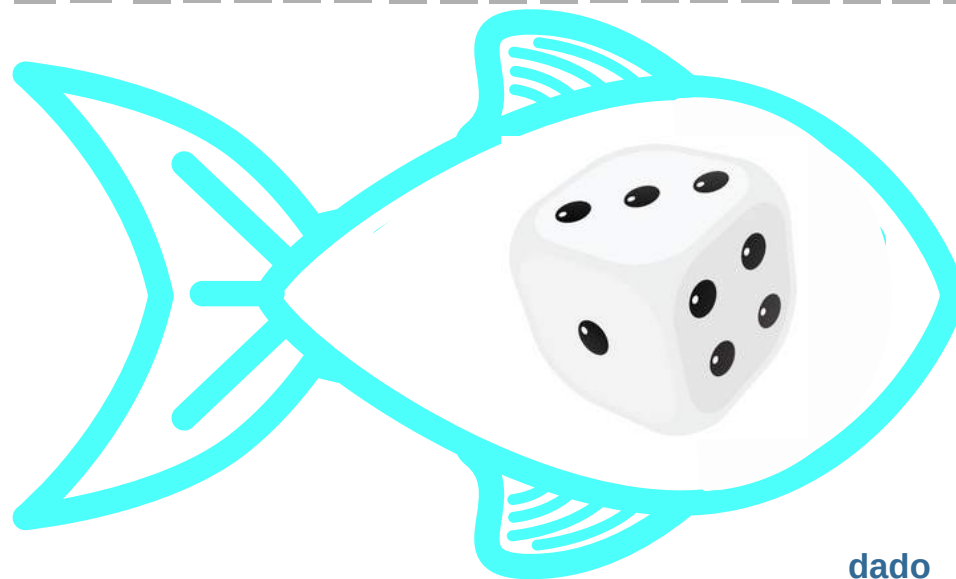
doninha



dedo



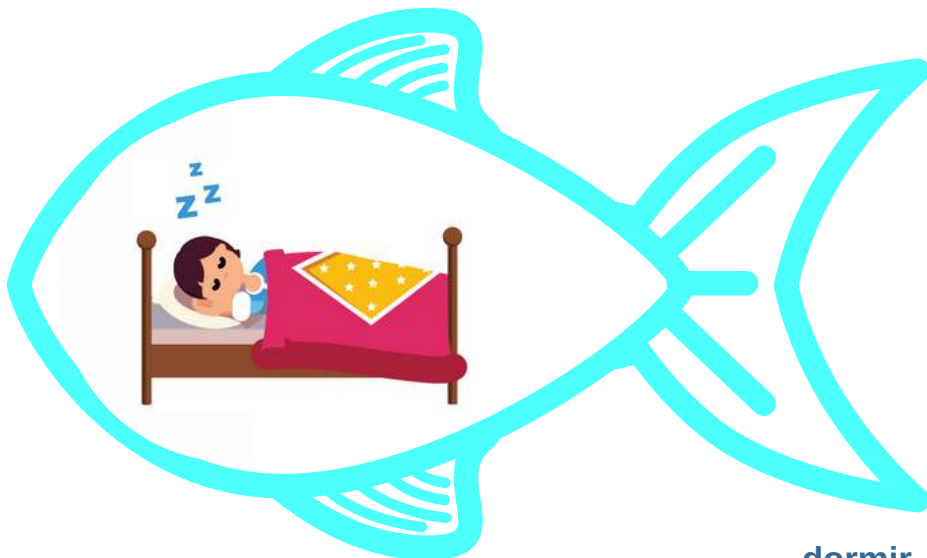
dente



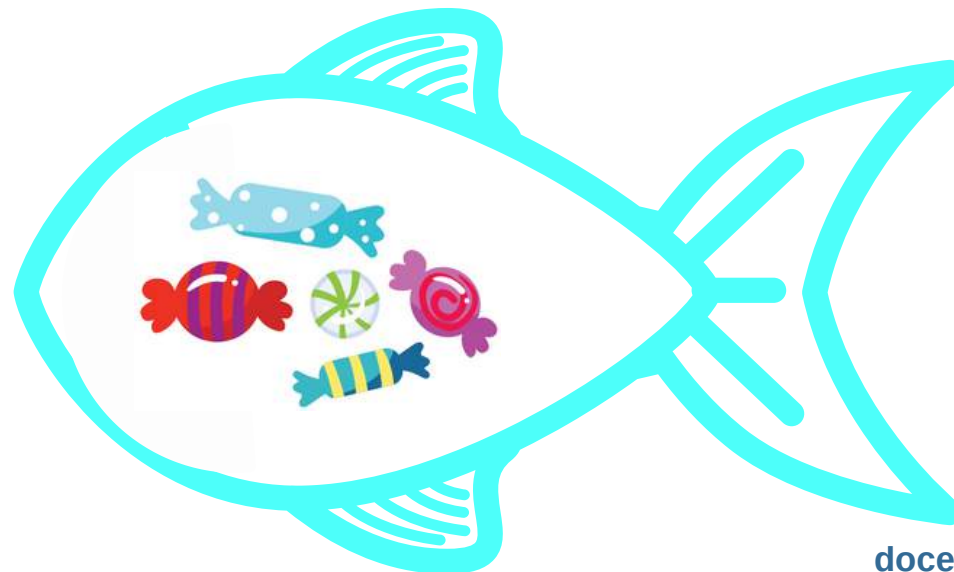
dado



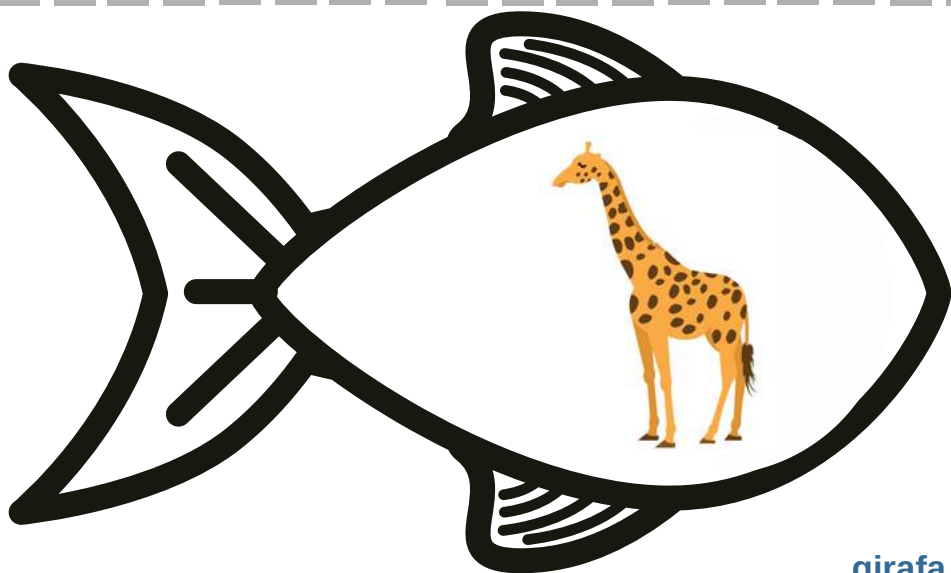
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



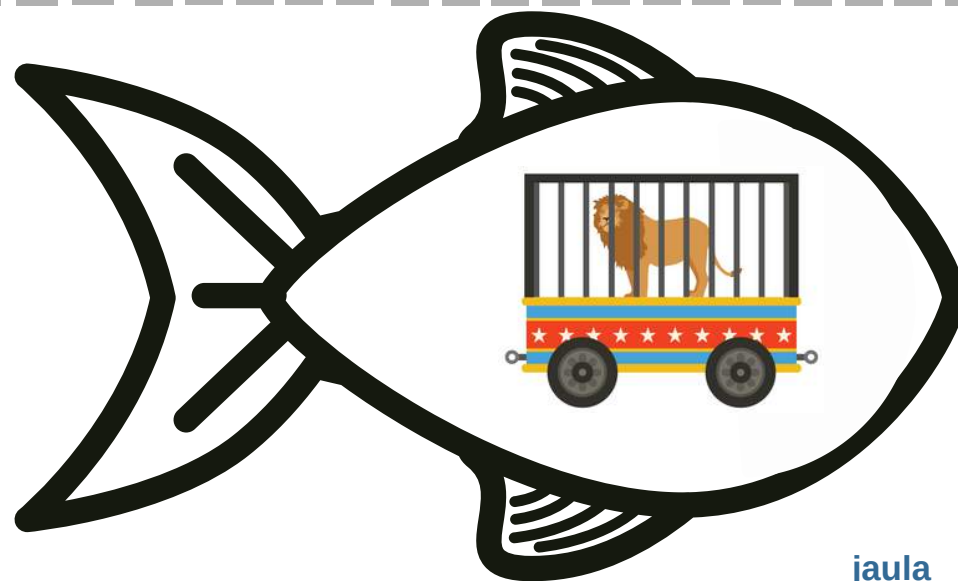
dormir



doces



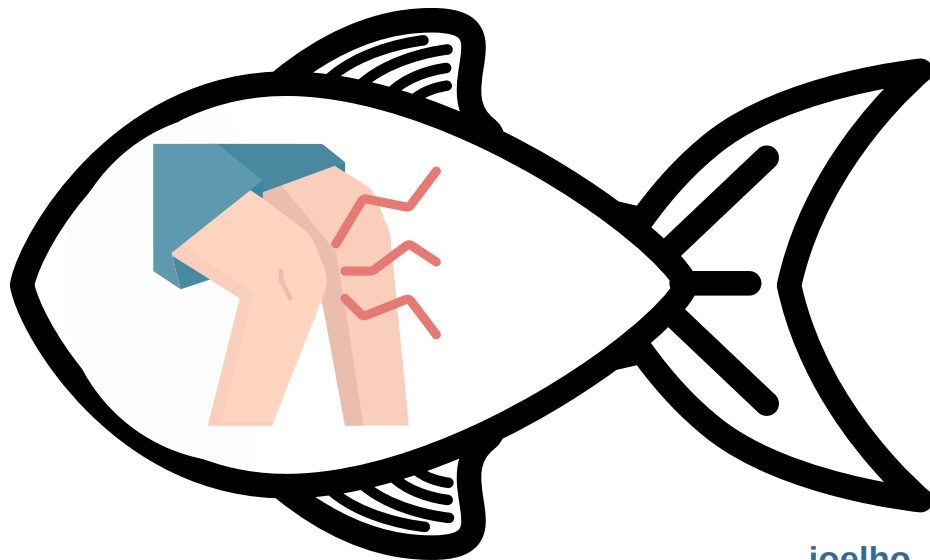
girafa



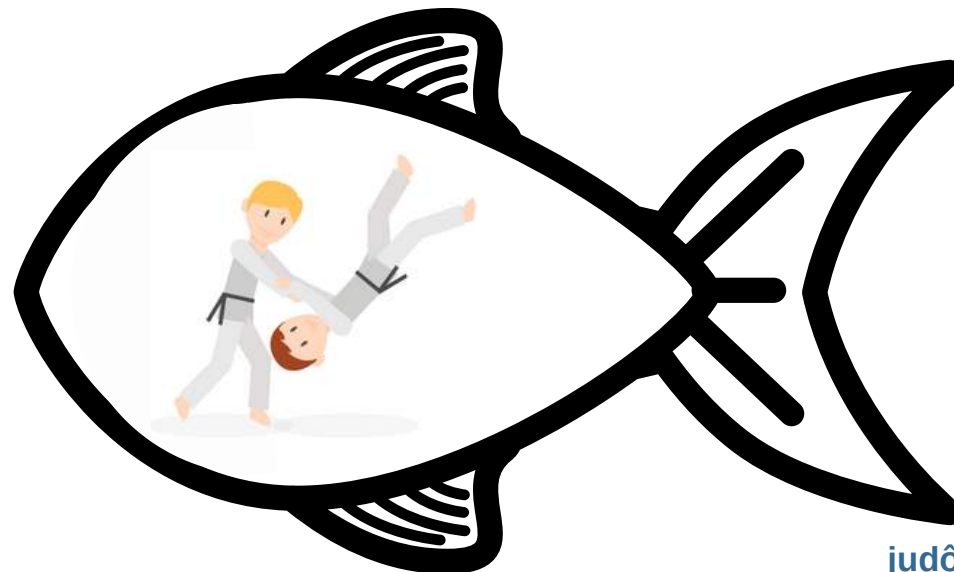
jaula



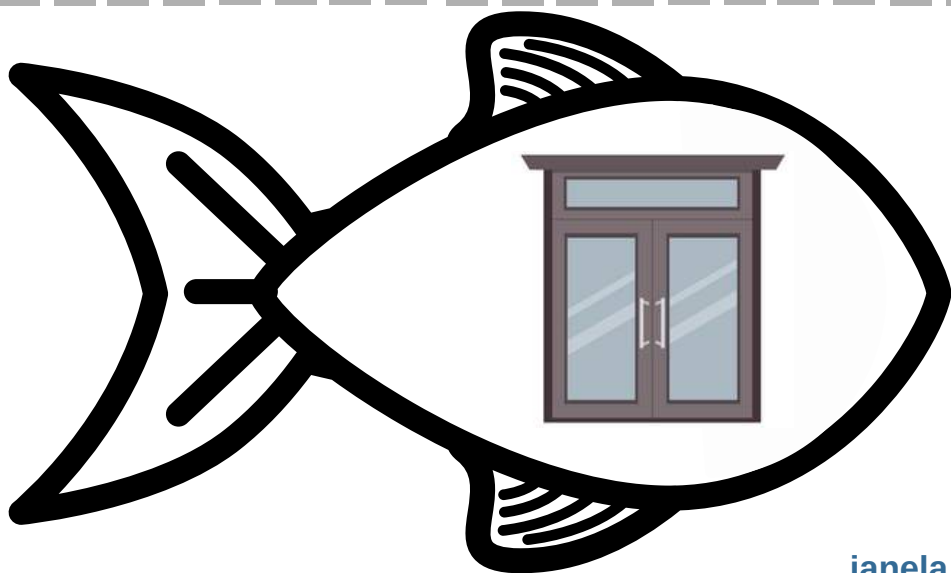
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



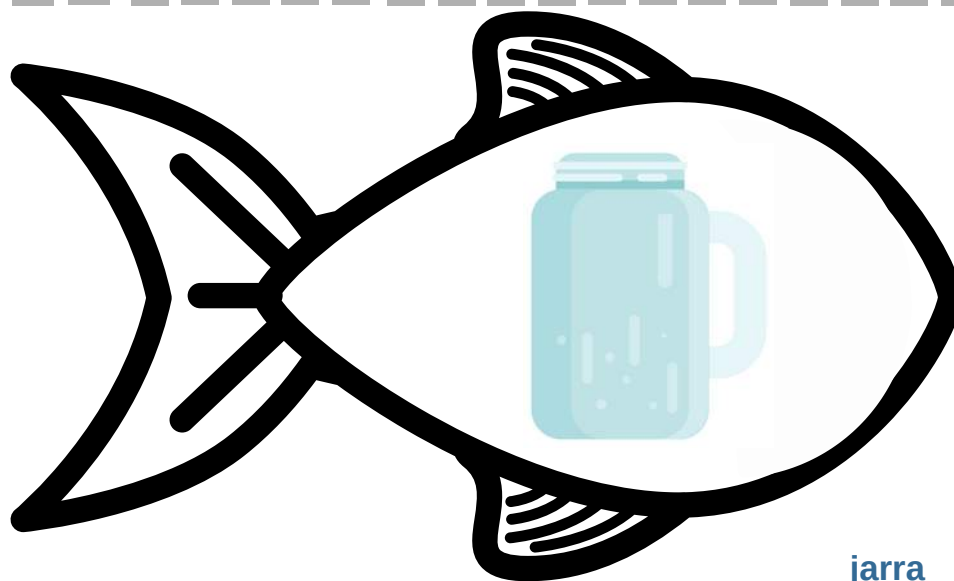
joelho



judô



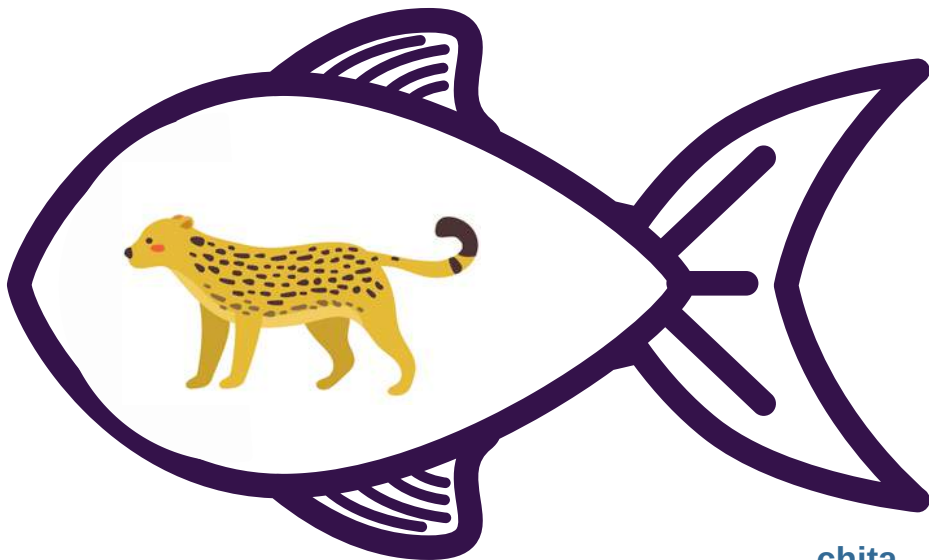
janela



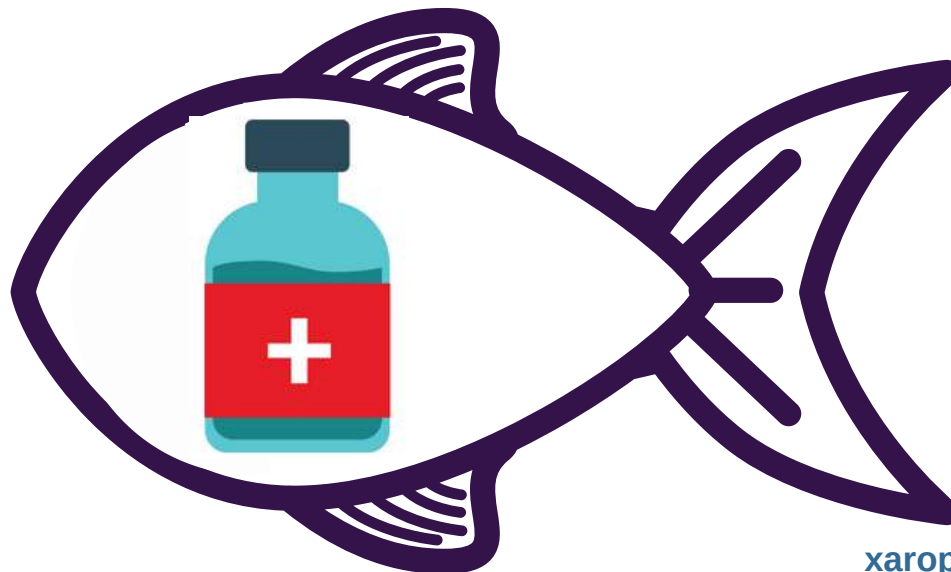
jarra



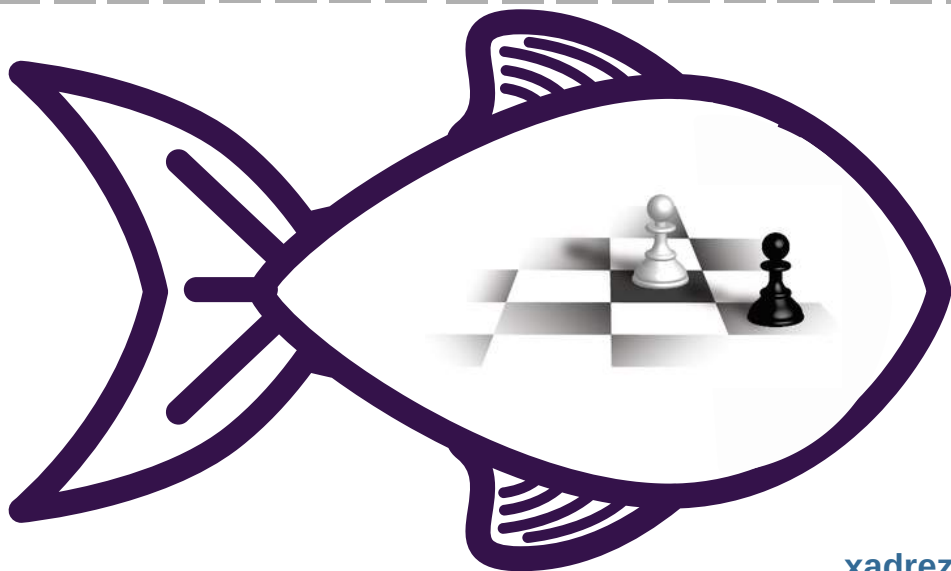
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



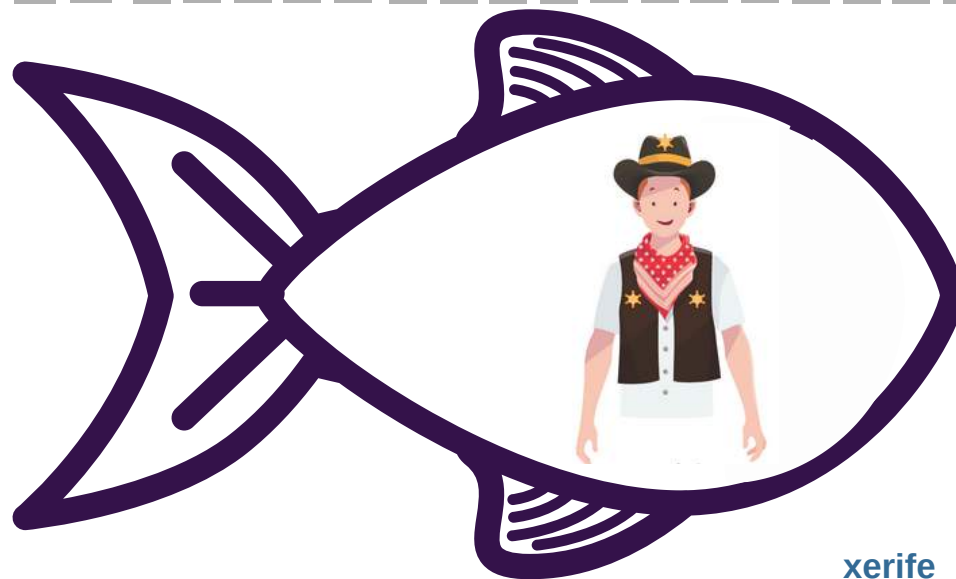
chita



xarope



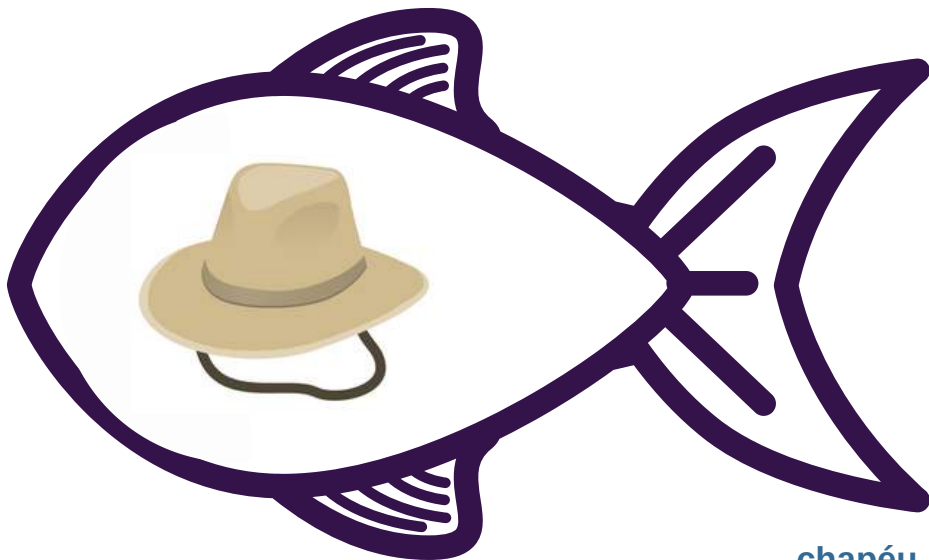
xadrez



xerife



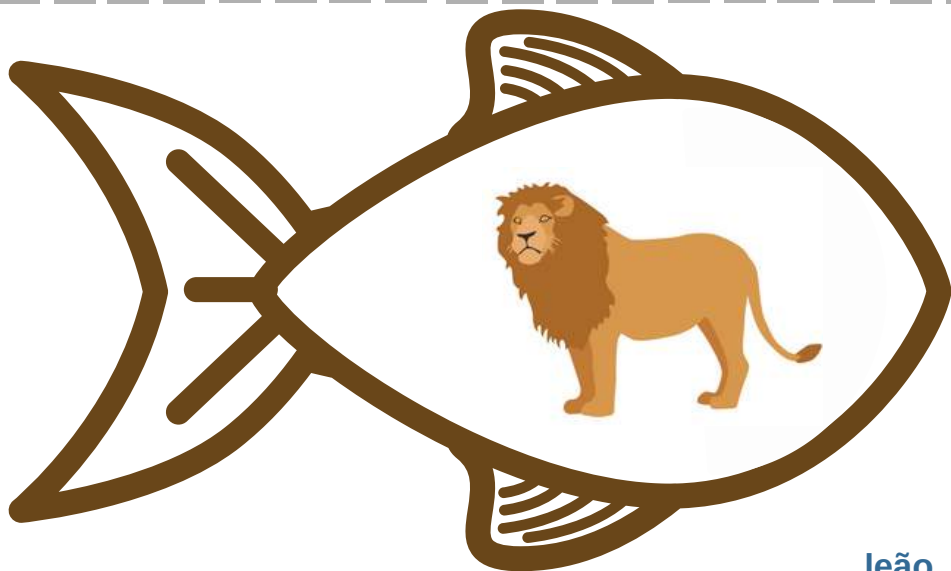
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



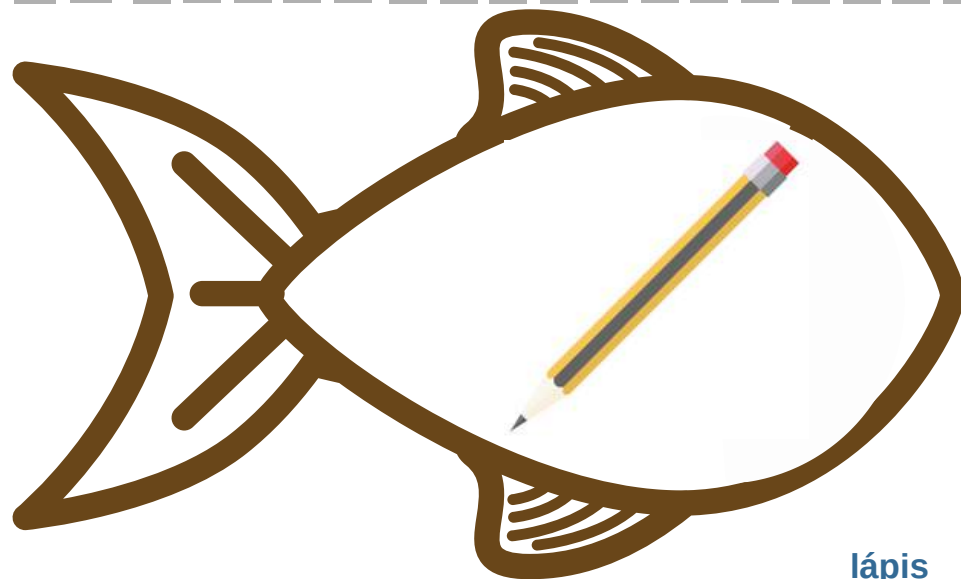
chapéu



chave



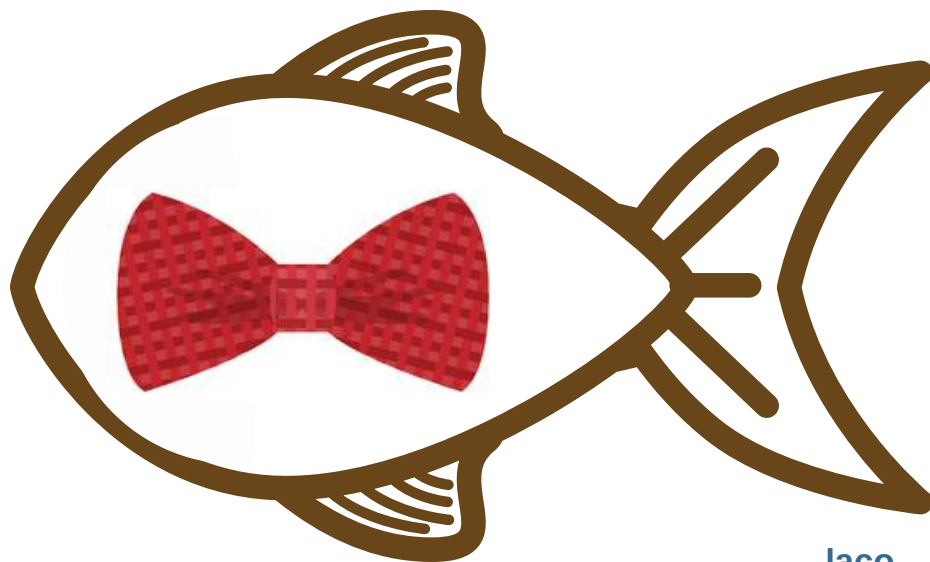
leão



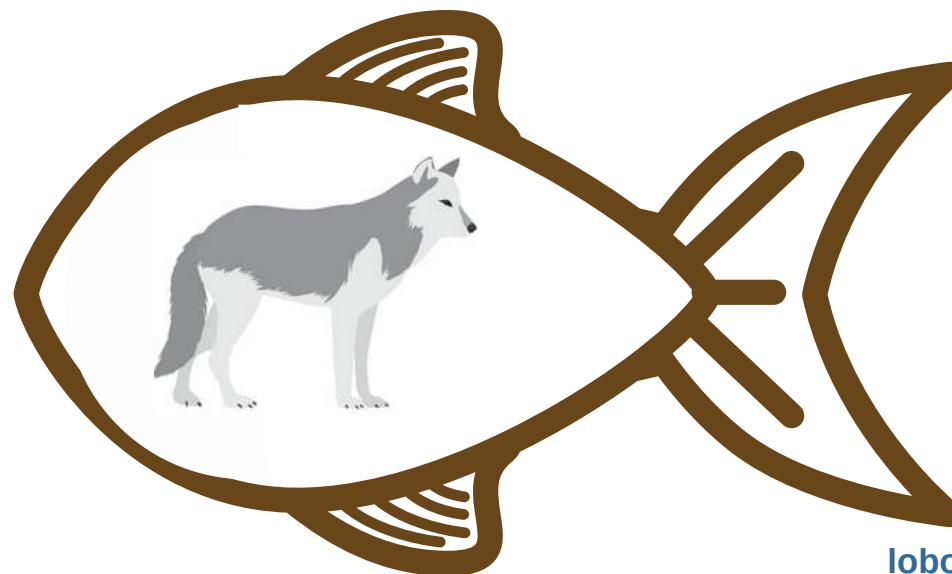
lápiz



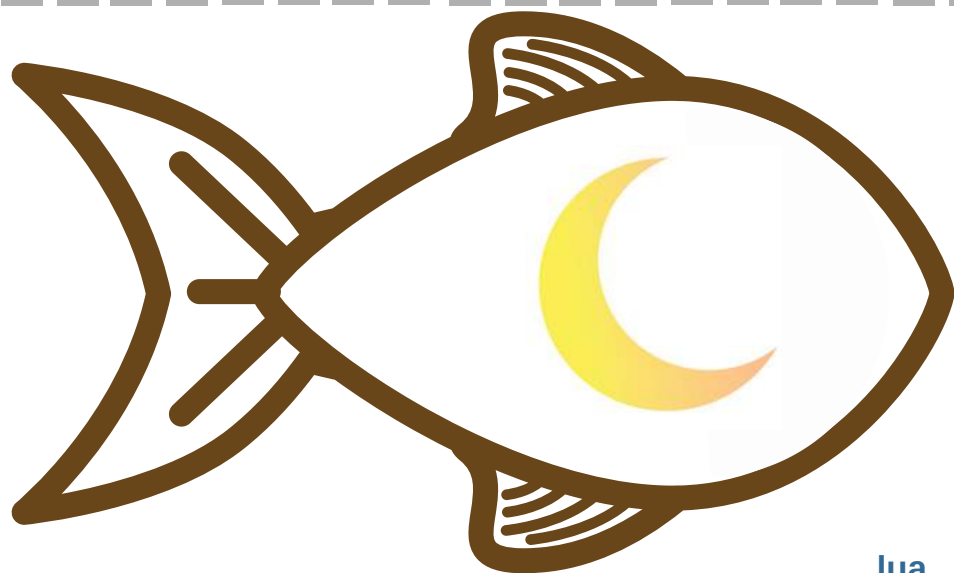
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



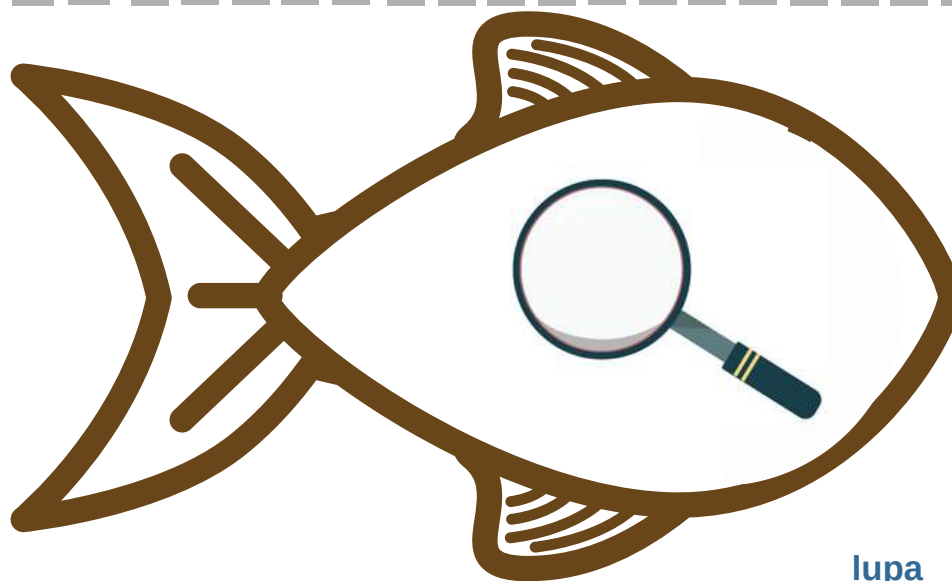
laço



lobo



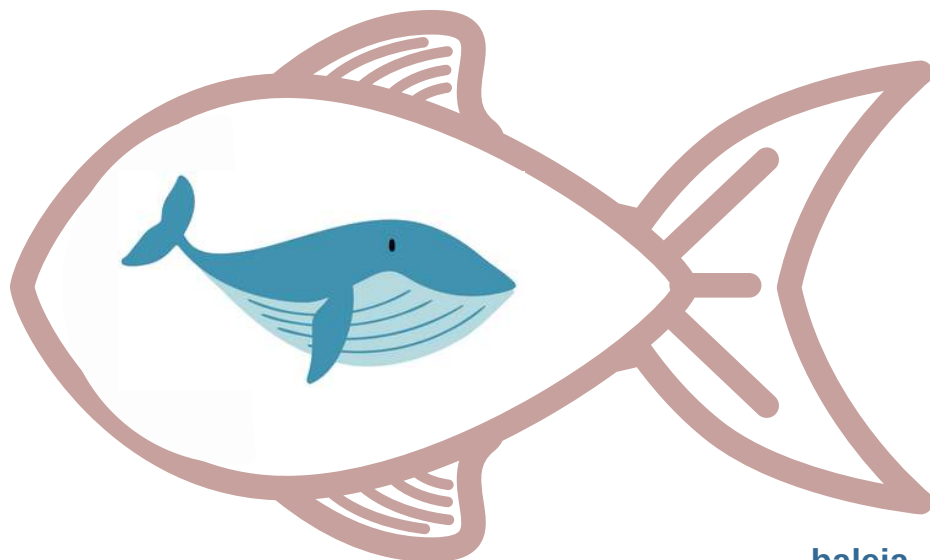
lua



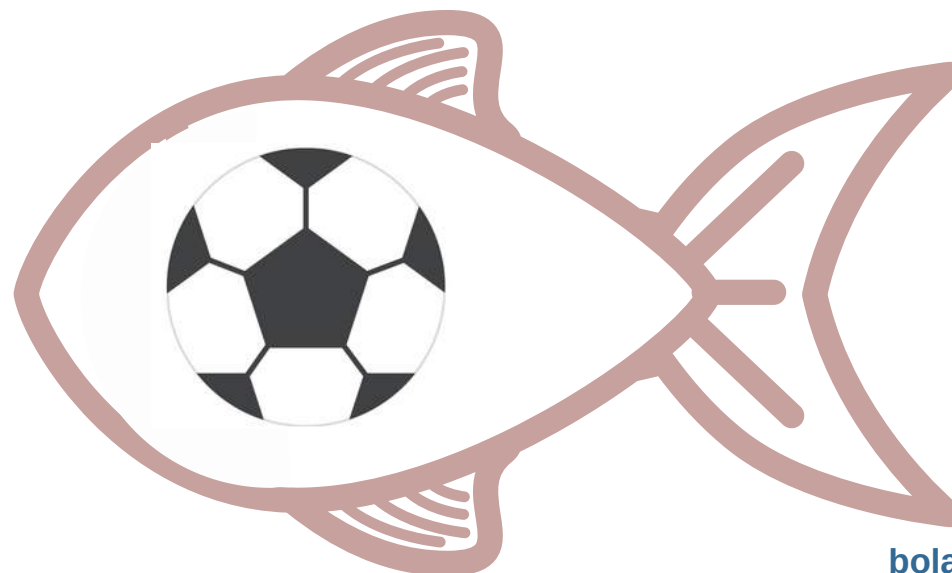
lupa



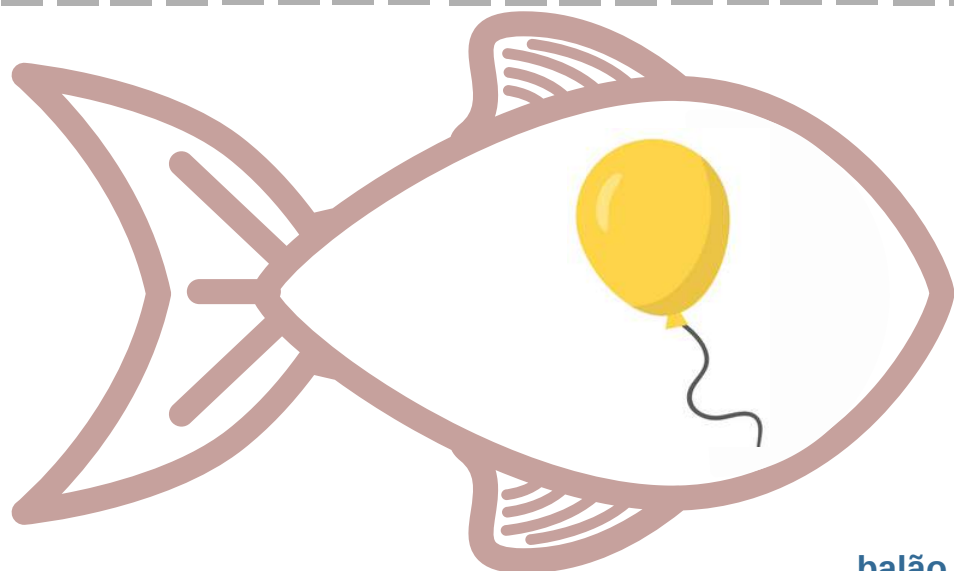
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



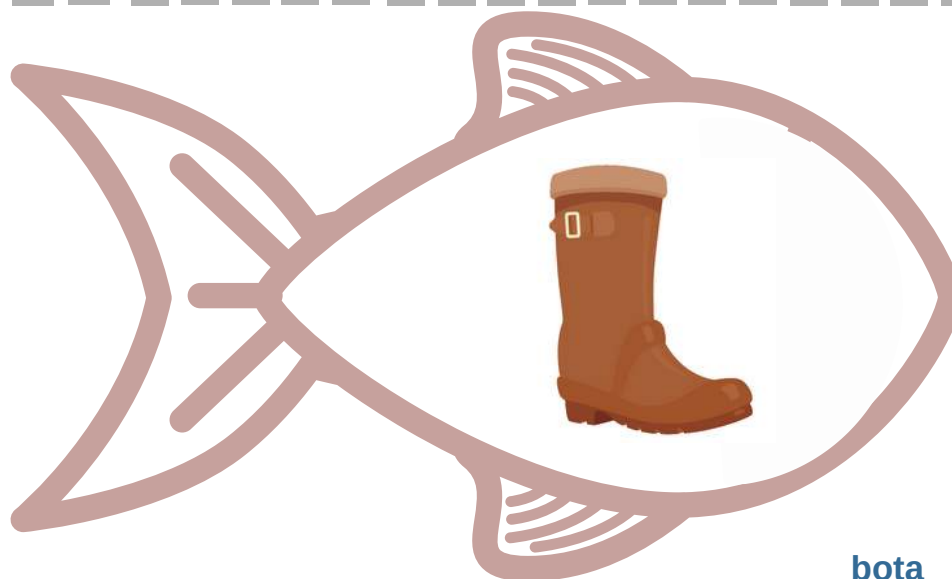
baleia



bola



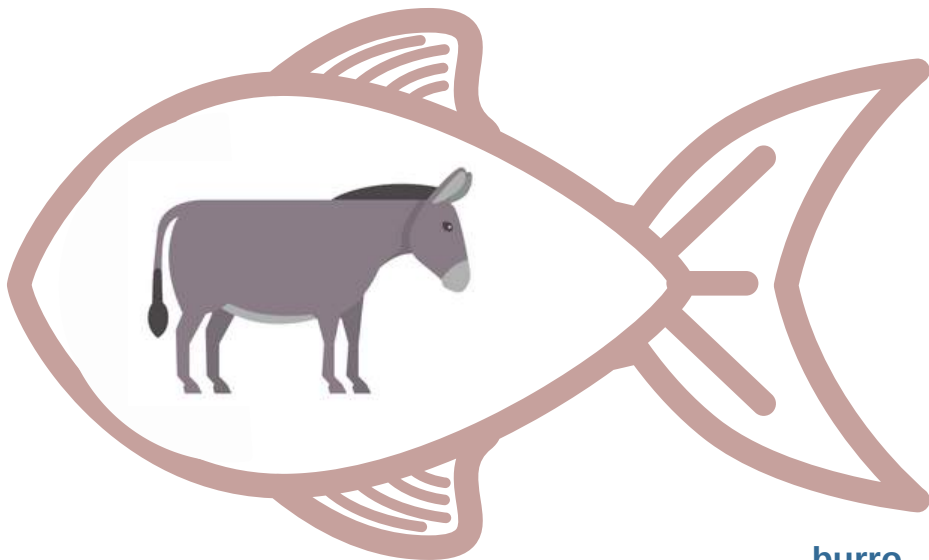
balão



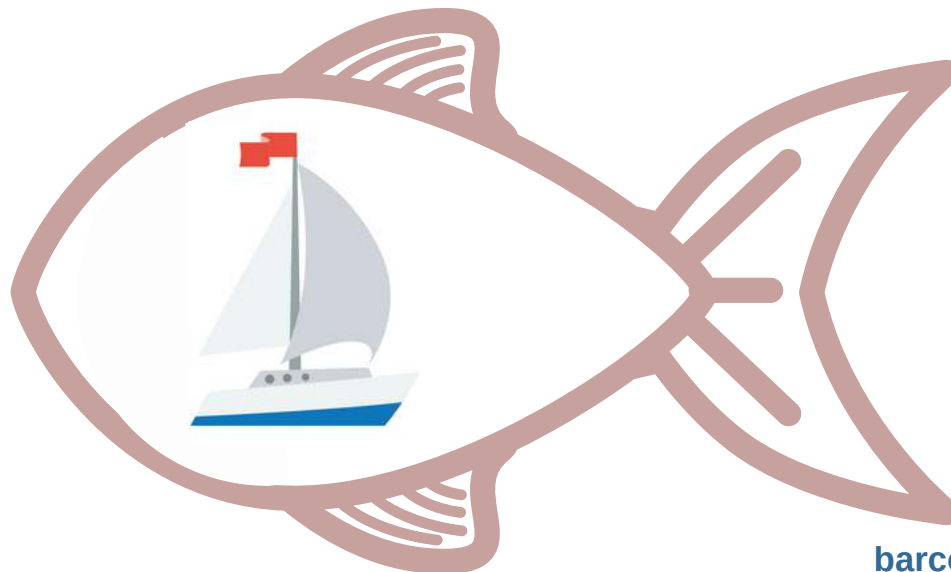
bota



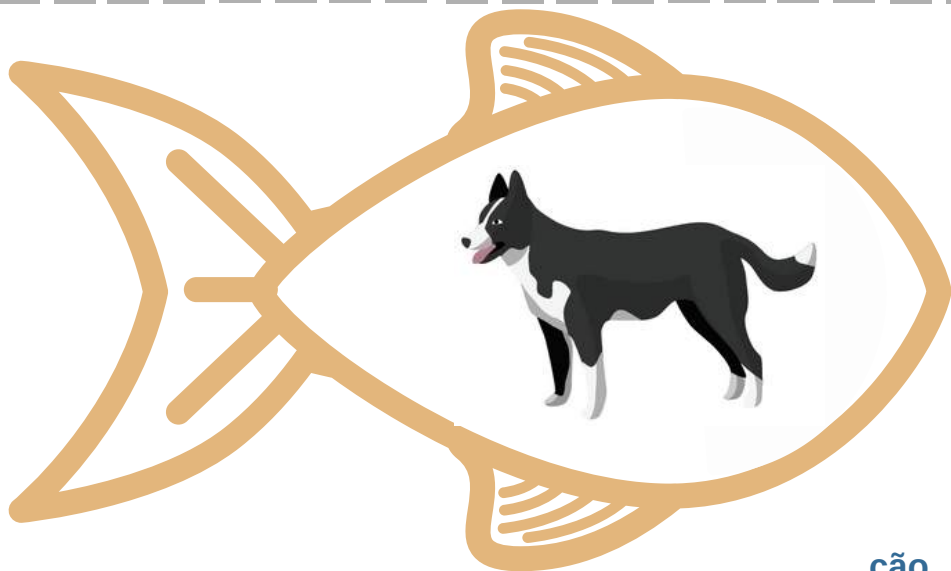
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



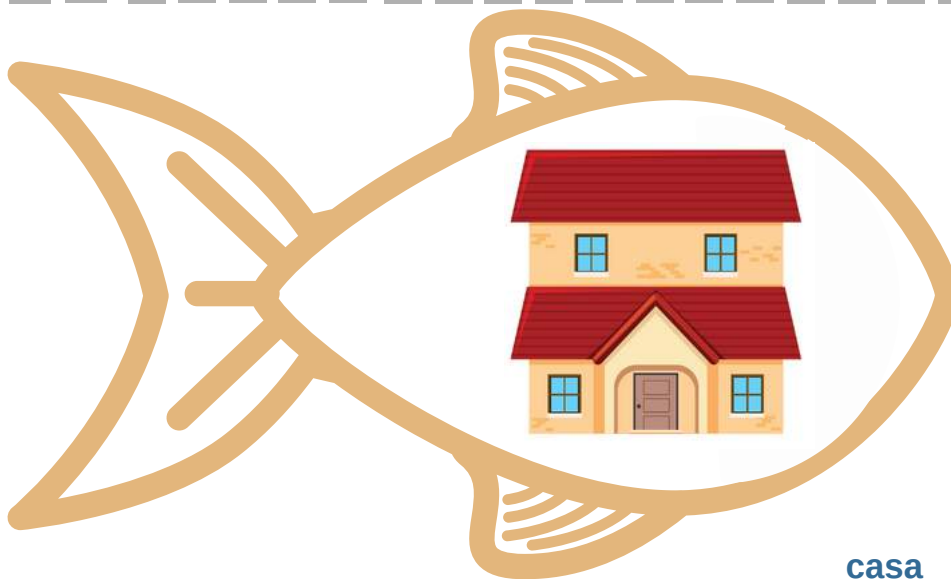
burro



barco



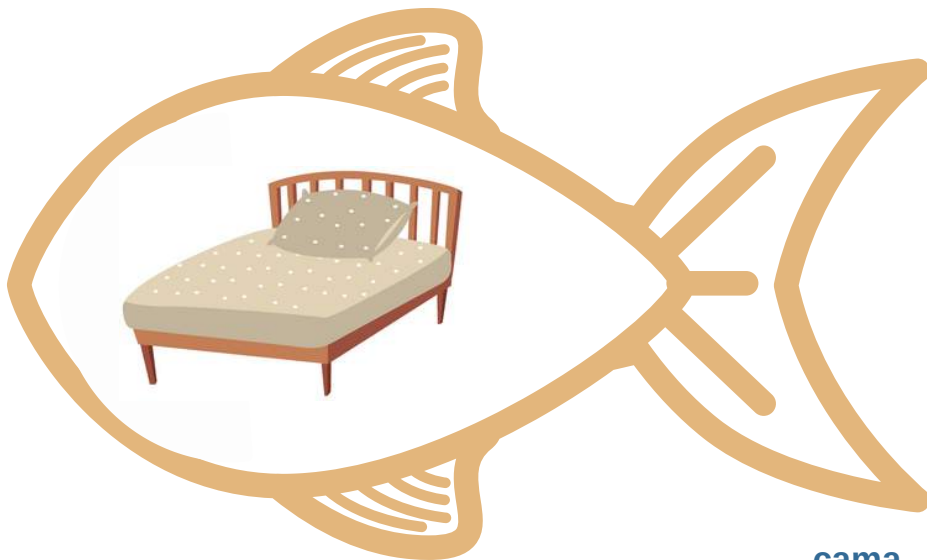
cão



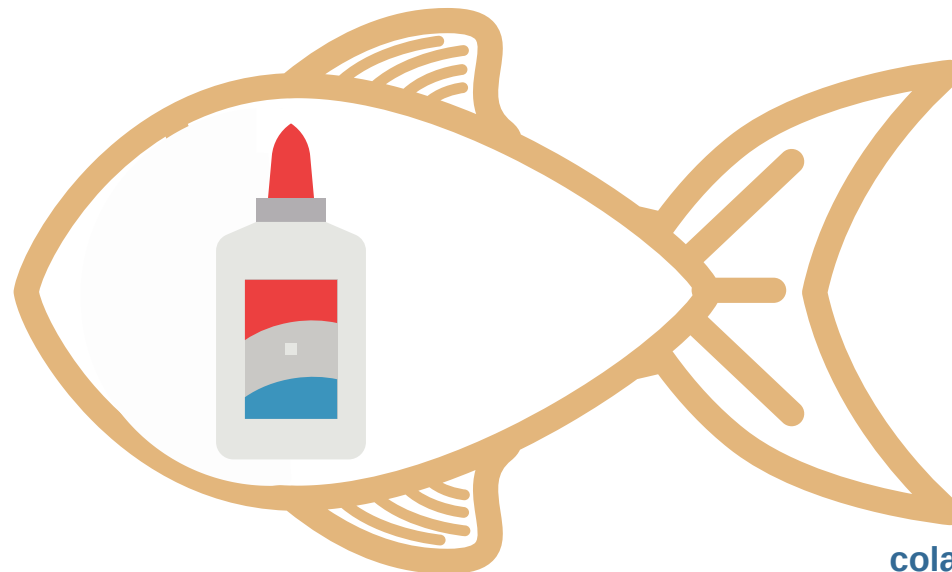
casa



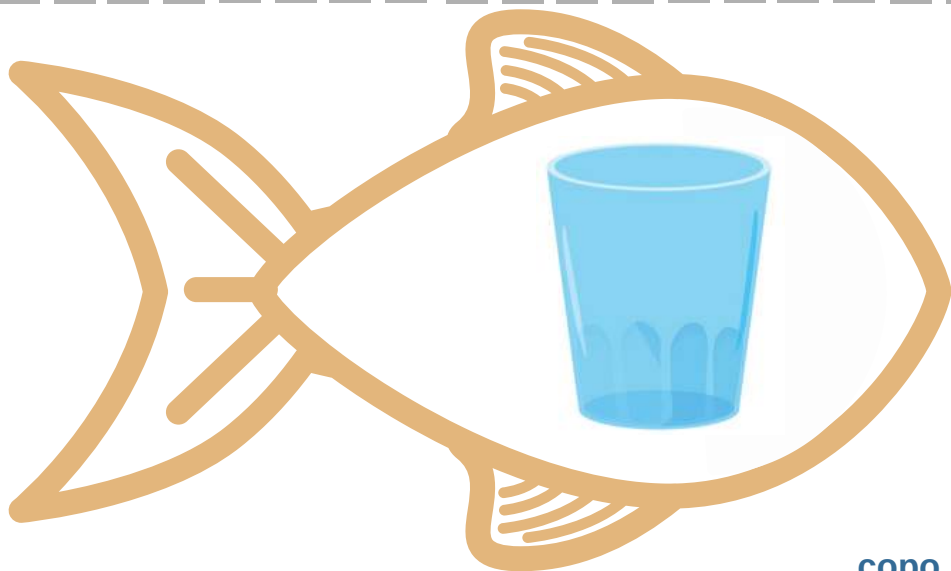
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



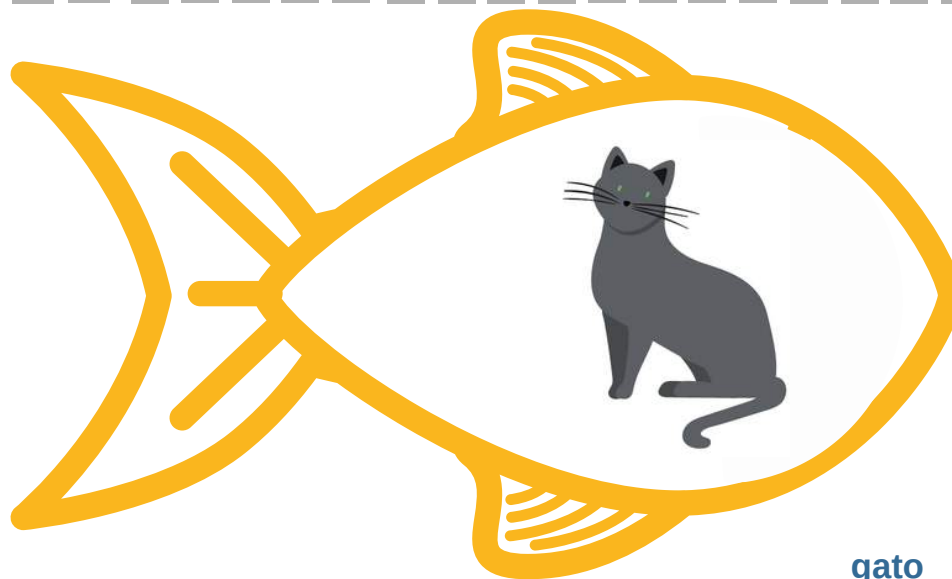
cama



cola



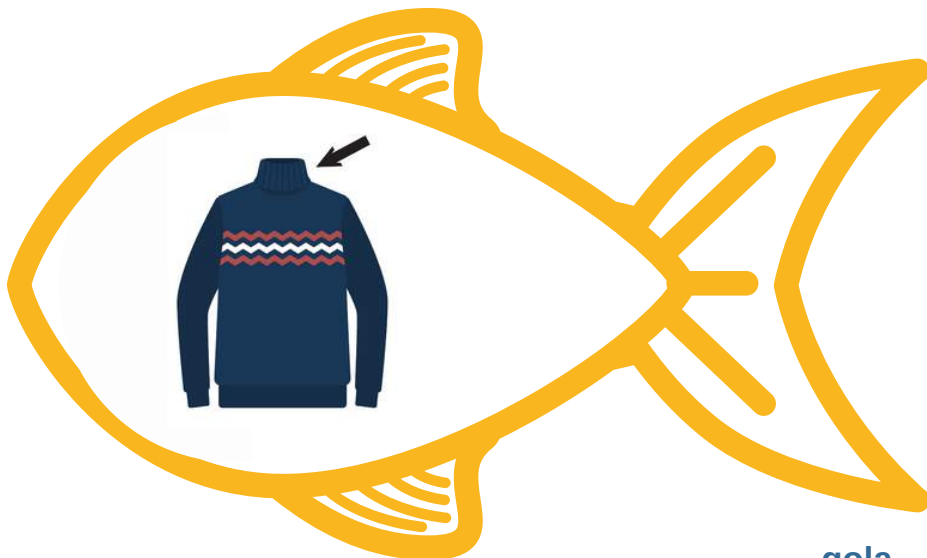
copo



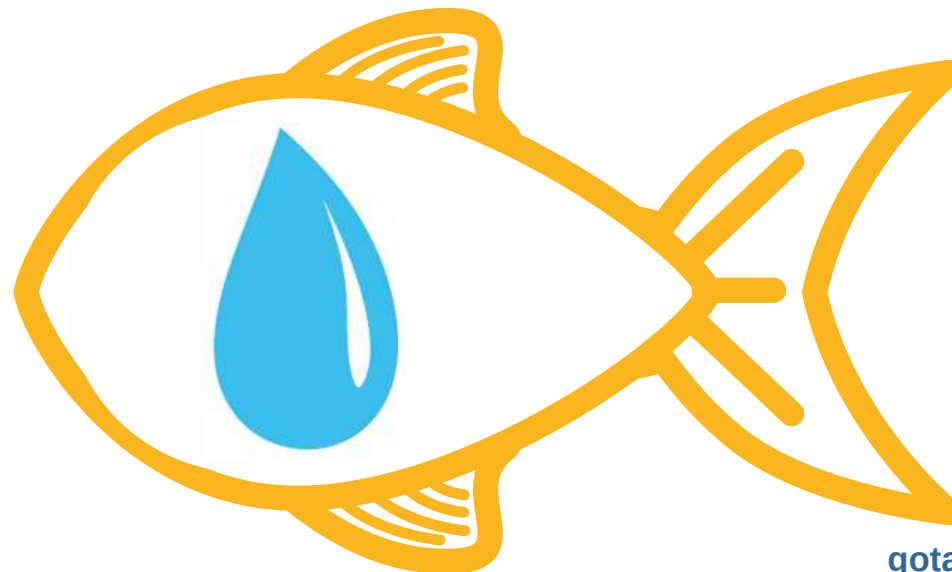
gato



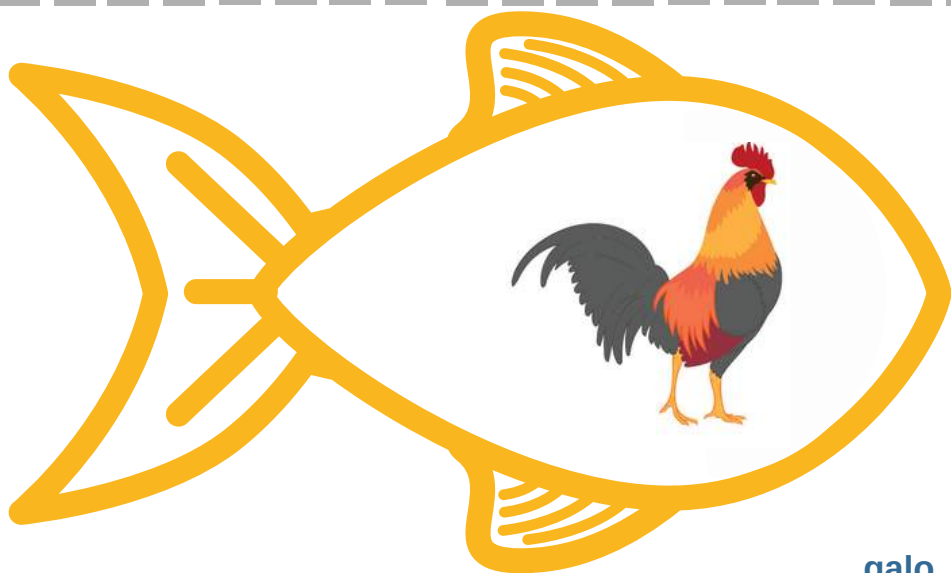
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



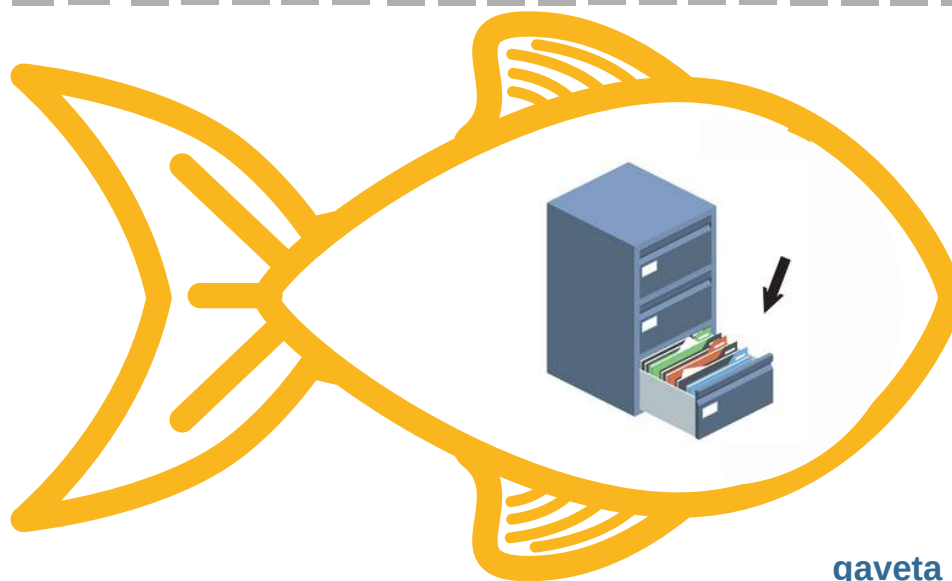
gola



gota



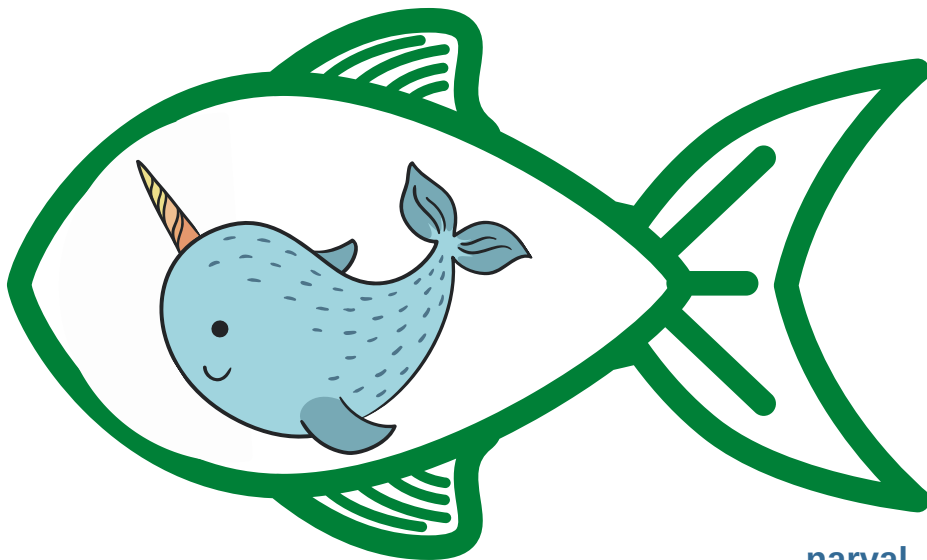
galo



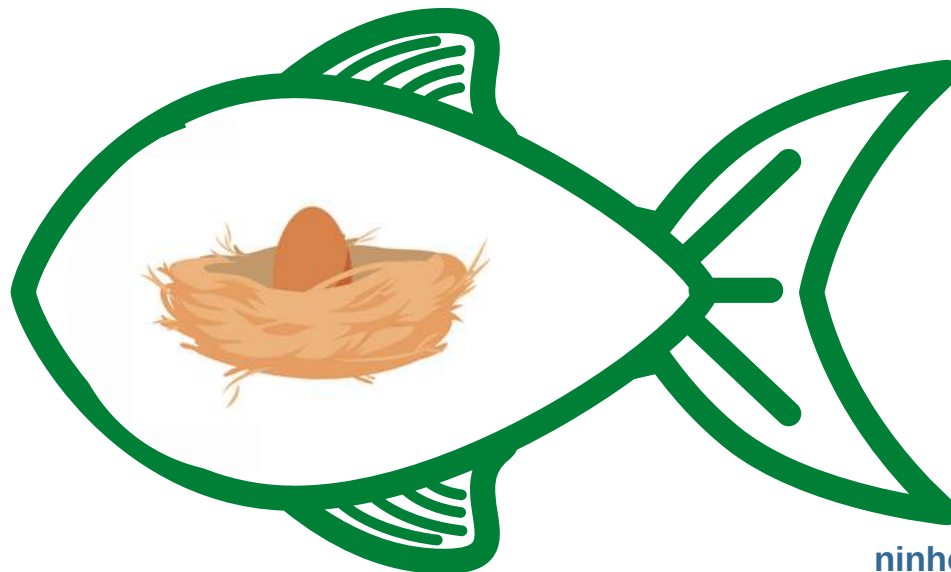
gaveta



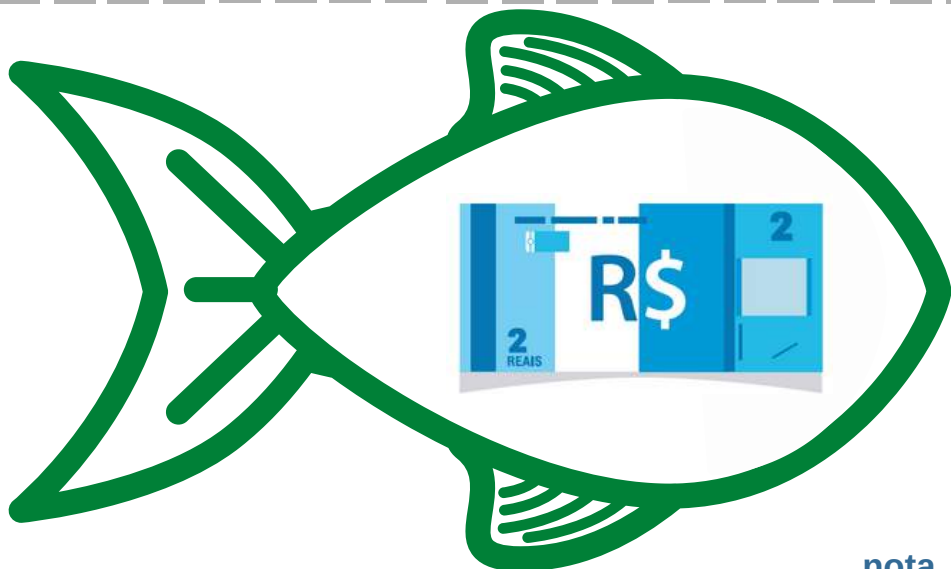
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



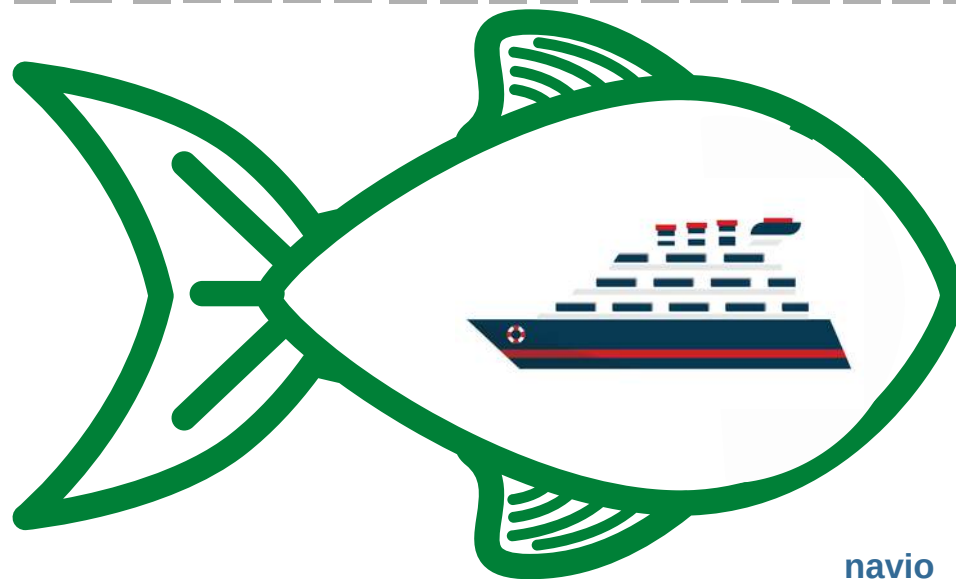
narval



ninho



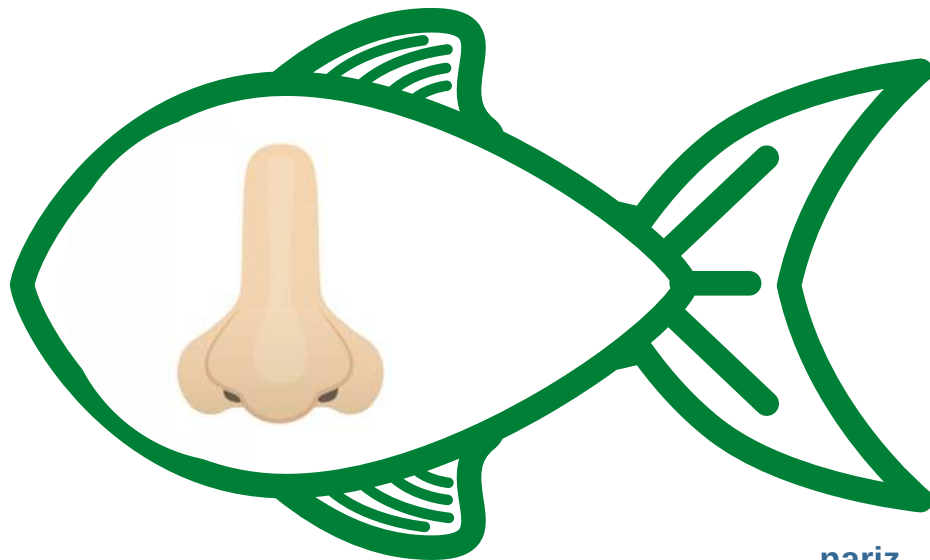
nota



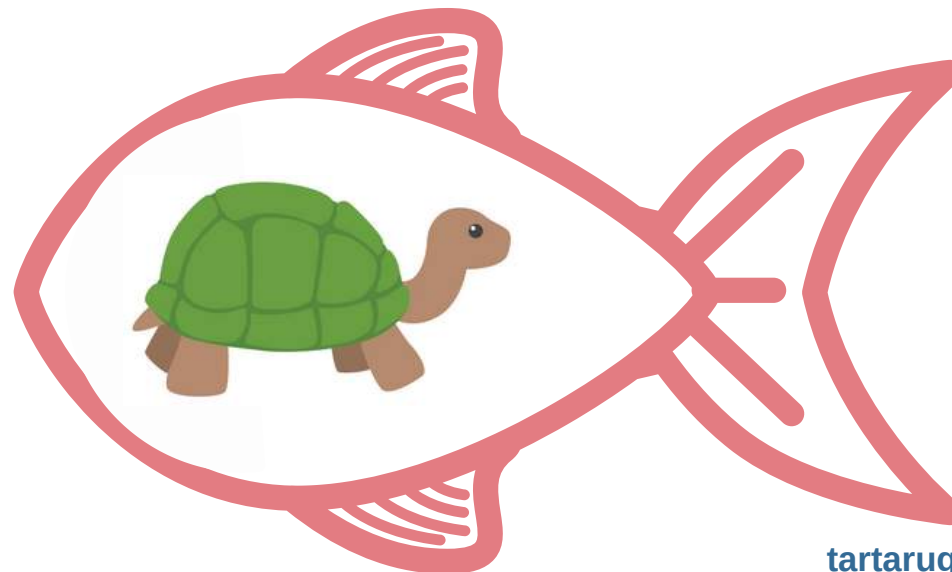
navio



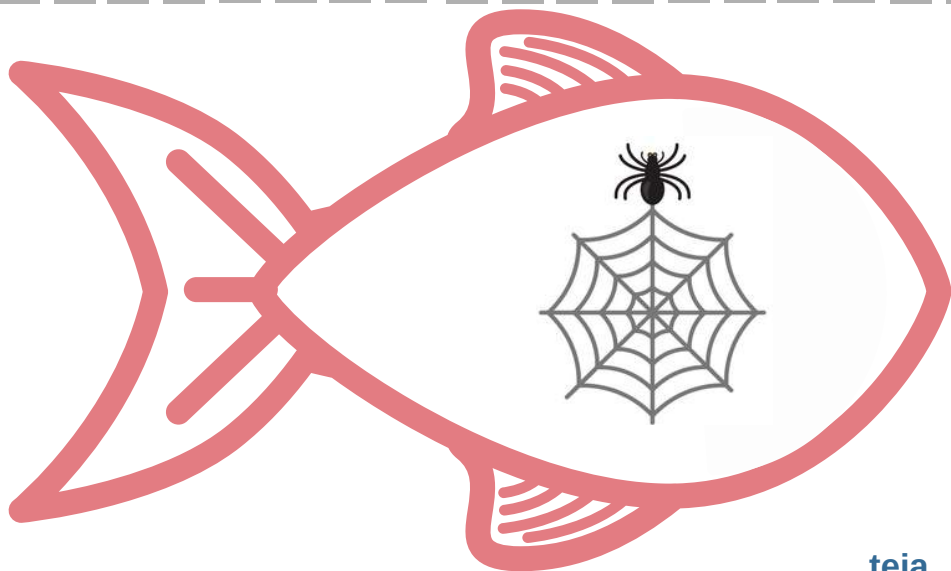
ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



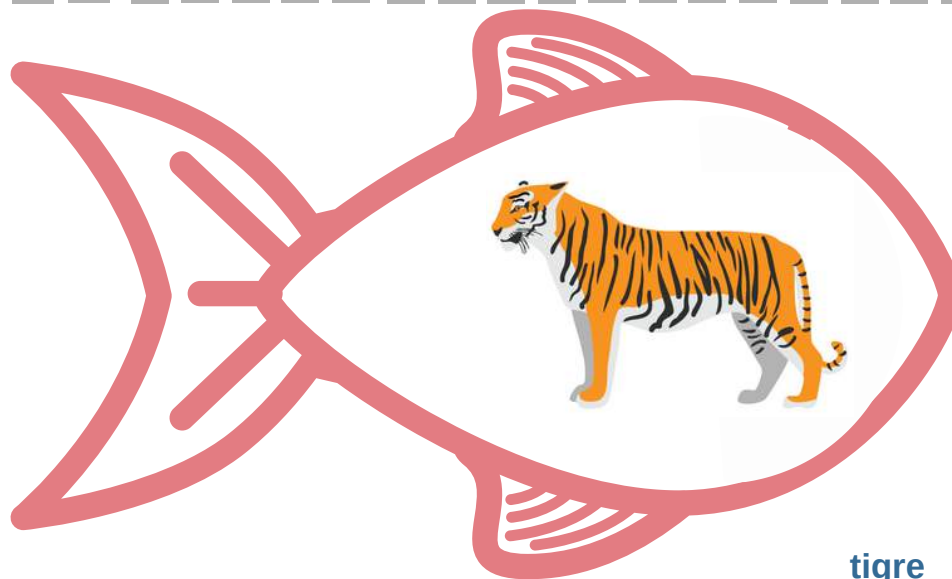
nariz



tartaruga



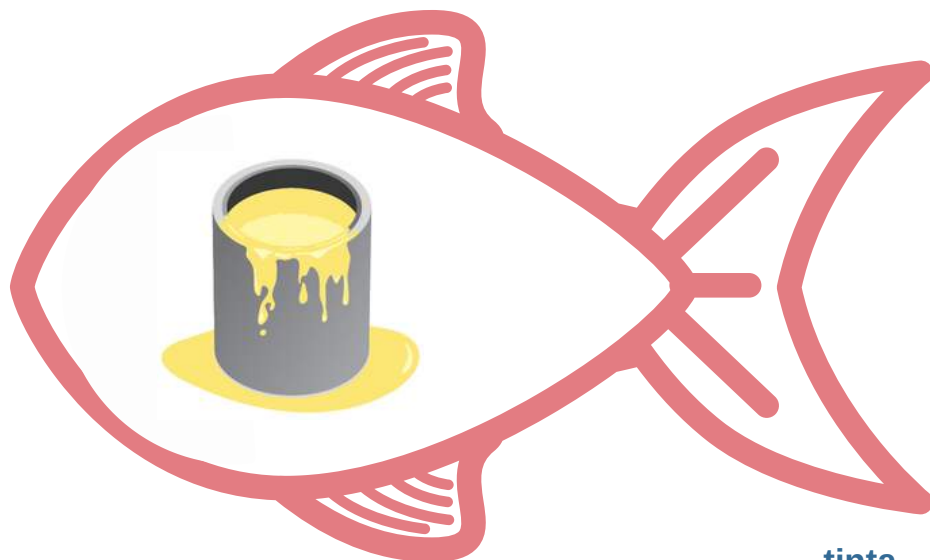
teia



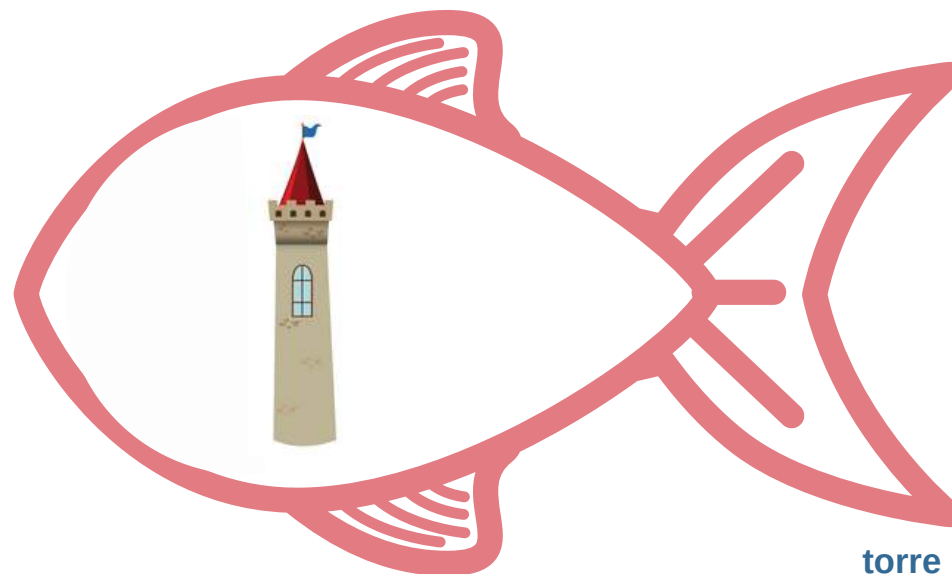
tigre



ATIVIDADE
À PESCA DE SONS



tinta



torre



tenda



BINGO DE SONS



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- 4 cartelas do bingo
- Cartões com imagens



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Organização

- Dividir o grupo de crianças em 4 equipes

Bingo de Sons

Objetivo

- Fazer bingo: completar a cartela, associando os cartões com imagens a cada uma das imagens da cartela.

1. Dizer às crianças que vão jogar o “Bingo de Sons”.

Apresentar o jogo, mostrando:

- cartelas do jogo, constituídos por imagens que iniciam com sons diferentes;
- cartões com imagens, que emparelham com as imagens das cartelas.

2. Distribuir as cartelas do jogo para as equipes.

ATIVIDADE
BINGO DE SONS

3. Pegar num cartão, aleatoriamente, e mostrá-lo a todas as crianças.
4. A equipe que tiver, em sua cartela, uma imagem que inicie com o mesmo som deve levantar a mão.
5. Pedir a uma das crianças dessa equipe que diga o som inicial da imagem do cartão, bem como a imagem correspondente em sua cartela.
6. Dar o cartão à equipe, pedindo que o coloque em cima da imagem.
(No caso de duas equipes terem o mesmo som, o cartão é dado à primeira equipe que o reclamou.)
7. O jogo termina quando todas as equipes preencherem a sua cartela.

Tabela 1
 Cartela de Bingo

Imagens na cartela			
cartela 1	xerife	rato	janela
	zangão	sacola	faca
cartela 2	boca	nata	cola
	uva	dedo	gota
cartela 3	mola	lápis	ave
	pato	iglu	tatu
cartela 4	igreja	ovos	casa
	erva	maçã	rei

Tabela 1
 Cartela de Bingo

Imagens em cartões				
xarope	rio	jarra	zebra	suco
foca	bola	nota	caneta	urso
dado	galo	mesa	lata	árvore
pipa	ilha	tijolo	iogurte	óculos
copo	égua	moto	roda	

BINGO DE SONS



xerife



rato



janela



zangão

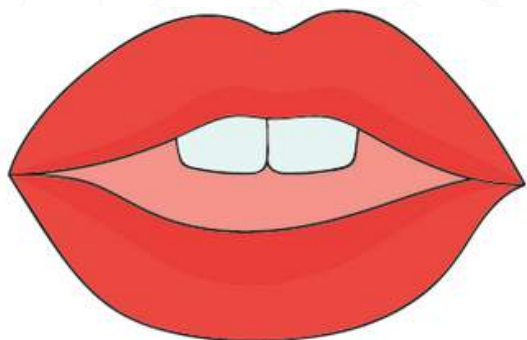


sacola



faca

BINGO DE SONS



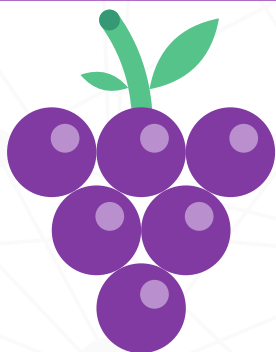
boca



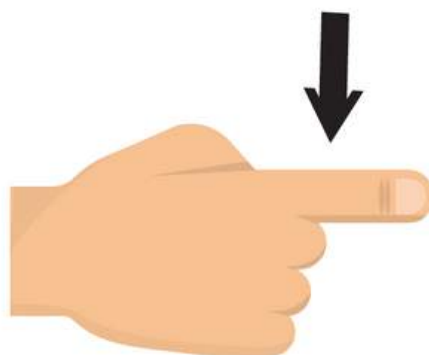
nata



cola



uva



dedo



gota

BINGO DE SONS



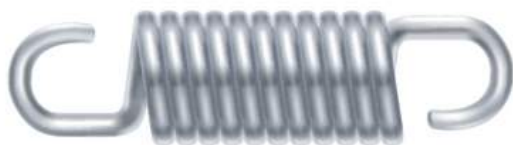
ave



lápiz



pato



mola



iglu

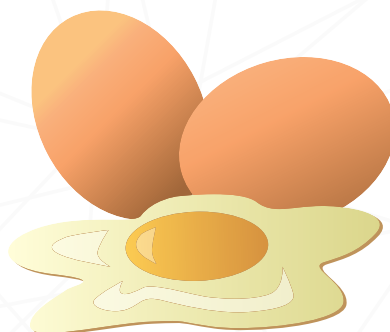


tatu

BINGO DE SONS



igreja



ovos



casa



erva



maçã



rei

ATIVIDADE
BINGO DOS SONS



xarope



rio



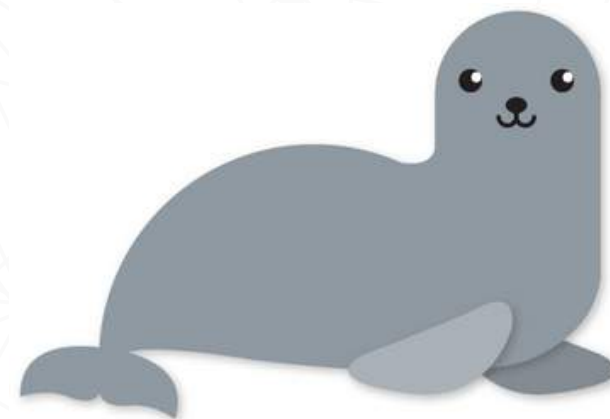
jarra



zebra



suco

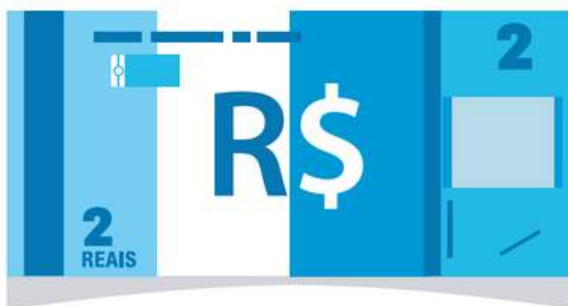


foca

ATIVIDADE
BINGO DOS SONS



bola



nota



caneta



urso



dado



galo

ATIVIDADE
BINGO DOS SONS



mesa



lata



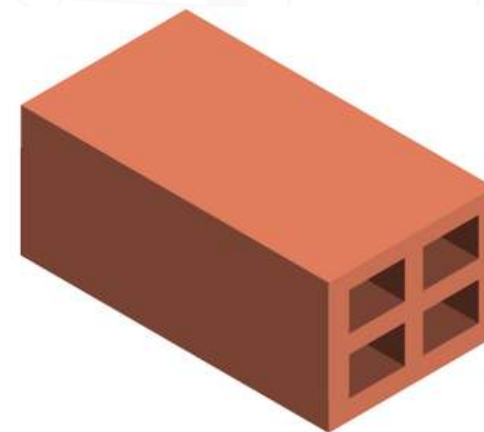
árvore



pipa



ilha



tijolo



ATIVIDADE
BINGO DOS SONS



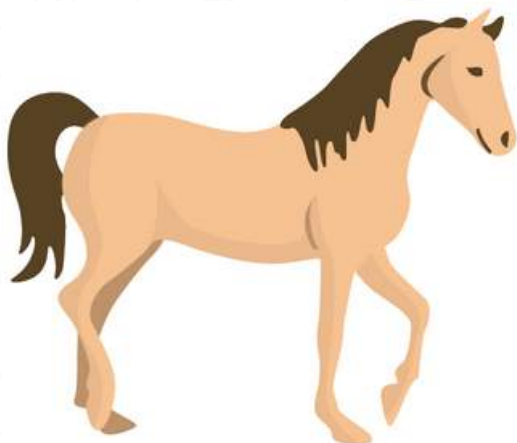
iogurte



óculos



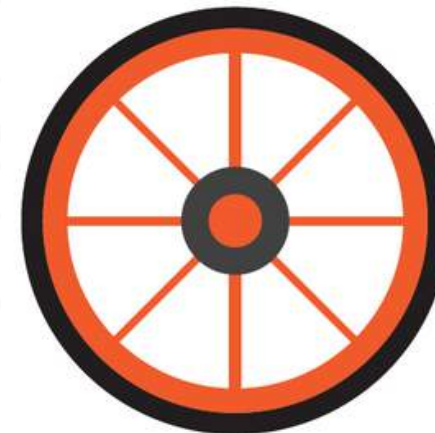
copo



égua



moto



roda



ATIVIDADE

LENCINHO DE SONS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- 2 lencinhos/pedaços de tecido/panos
- Imagens representativas de cada fonema



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Imprimir lista de palavras da ficha de atividade
- Dividir a turma em duas equipes

Organização

- Cada equipe forma uma fila indiana
- Educador coloca-se do outro lado do espaço, em frente às crianças

Lencinho de Sons

Objetivo

- Identificar o fonema da palavra ouvida e apanhar o lencinho correspondente em primeiro lugar.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Lencinho de Sons”. Referir que:
 - Em cada mão, tenho um lenço que representa um som.
 - Começam a jogar as crianças no início de cada uma das filas.
2. Dizer uma palavra da lista em voz alta.

ATIVIDADE

LENCINHO DE SONS

3. As duas crianças correm para apanhar o lencinho.
4. Ganha a equipe que conseguir o lencinho correto em primeiro lugar.
5. Antes de se dizer uma nova palavra, devem trocar as imagens representativas dos sons para a seguinte rodada do jogo.

Tabela 1

Lista de Palavras da Atividade

Sons a utilizar na atividade por níveis

Nível 1	sapatilha	zangado	figueira	ginástica	churrasco	
	sonhar	zigue-zague	fantochê	juventude	chateado	
	sábado	zabumba	famosa	justiça	chimpanzé	
Nível 2	vacina	turista	piolho	cascata	batata	diário
	vaidoso	torrada	polícia	caramelo	bombeiro	diamante
	veterinário	teatro	panqueca	concerto	boneco	dentista

ATIVIDADE

DETETIVE DOS SONS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Segmentação Fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- Lupa
- Objetos reais ou imagens que representem as palavras da lista



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Detetive de Sons

Objetivo

- “Descobrir” quantos sons têm as palavras.

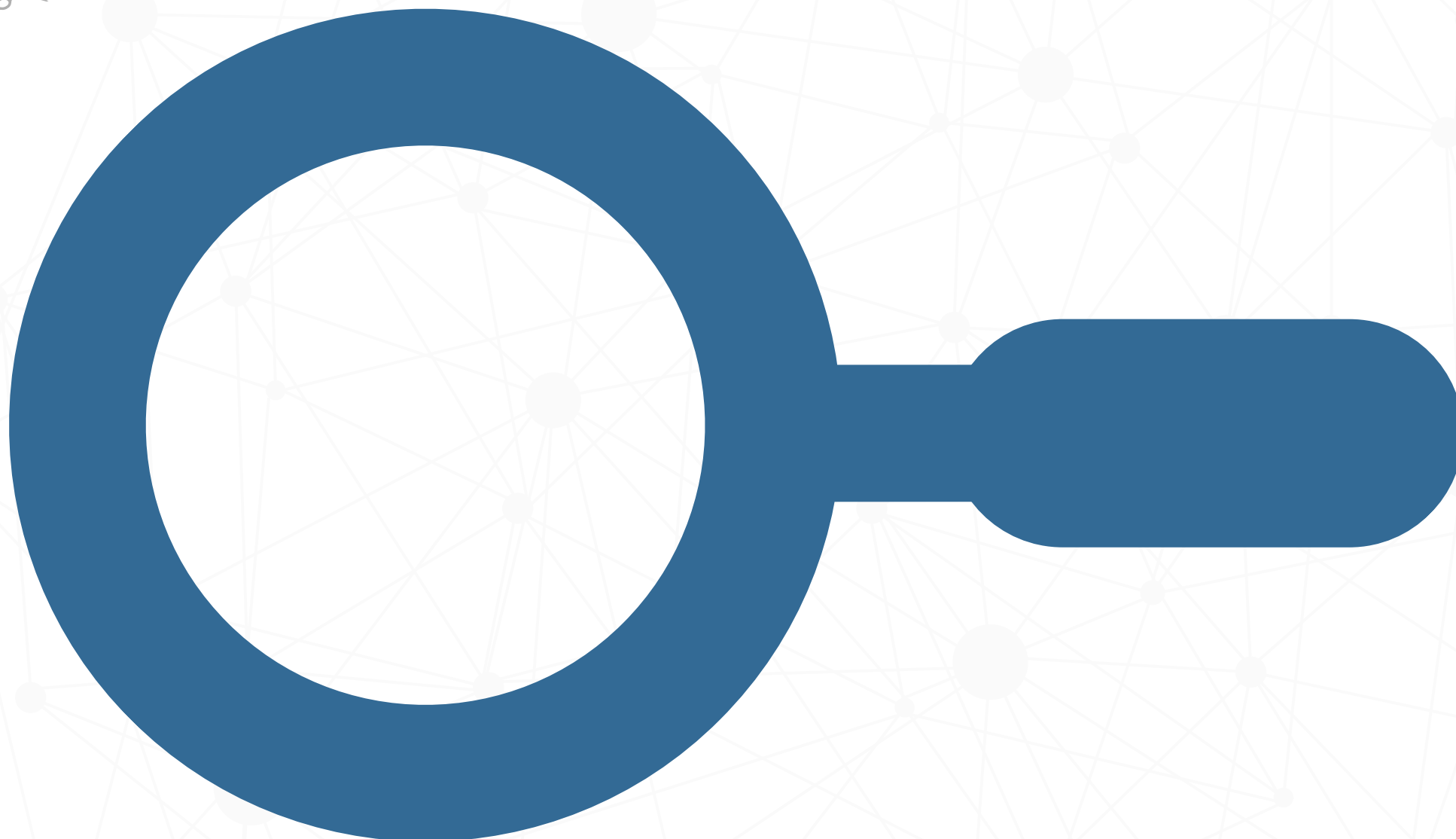
1. Dizer às crianças que vão jogar “Detetive de Sons”. Apresentar o jogo:
 - mostrar a lupa do detetive e um conjunto de objetos/imagens;
 - explicar que vão ser detetives e descobrir os sons das palavras.
2. Encontrar o objeto do chá e dar o modelo (exemplo: “chá”... com a lupa, consigo perceber que “chá” tem dois sons: /j/, /a/). Repetir procedimento para a “noz”.
3. Entregar a lupa a uma criança de cada vez e pedir para escolher um objeto/imagem.
4. Quando escolher, pedir que diga em voz alta: 1) a palavra, 2) quantos sons tem e 3) quais são esses sons.
5. Repetir o procedimento para todos os objetos/imagens da atividade.

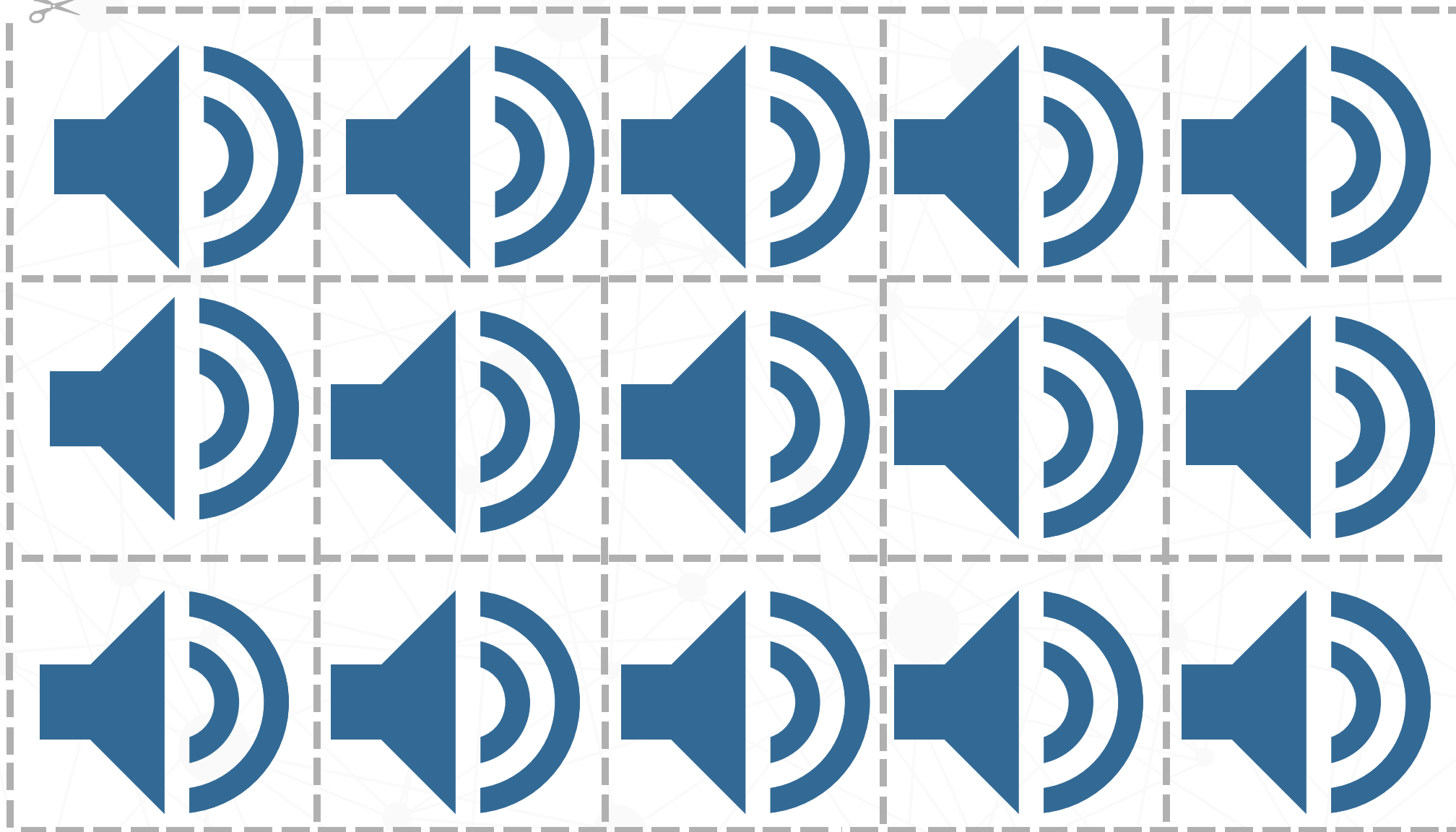
Tabela 1

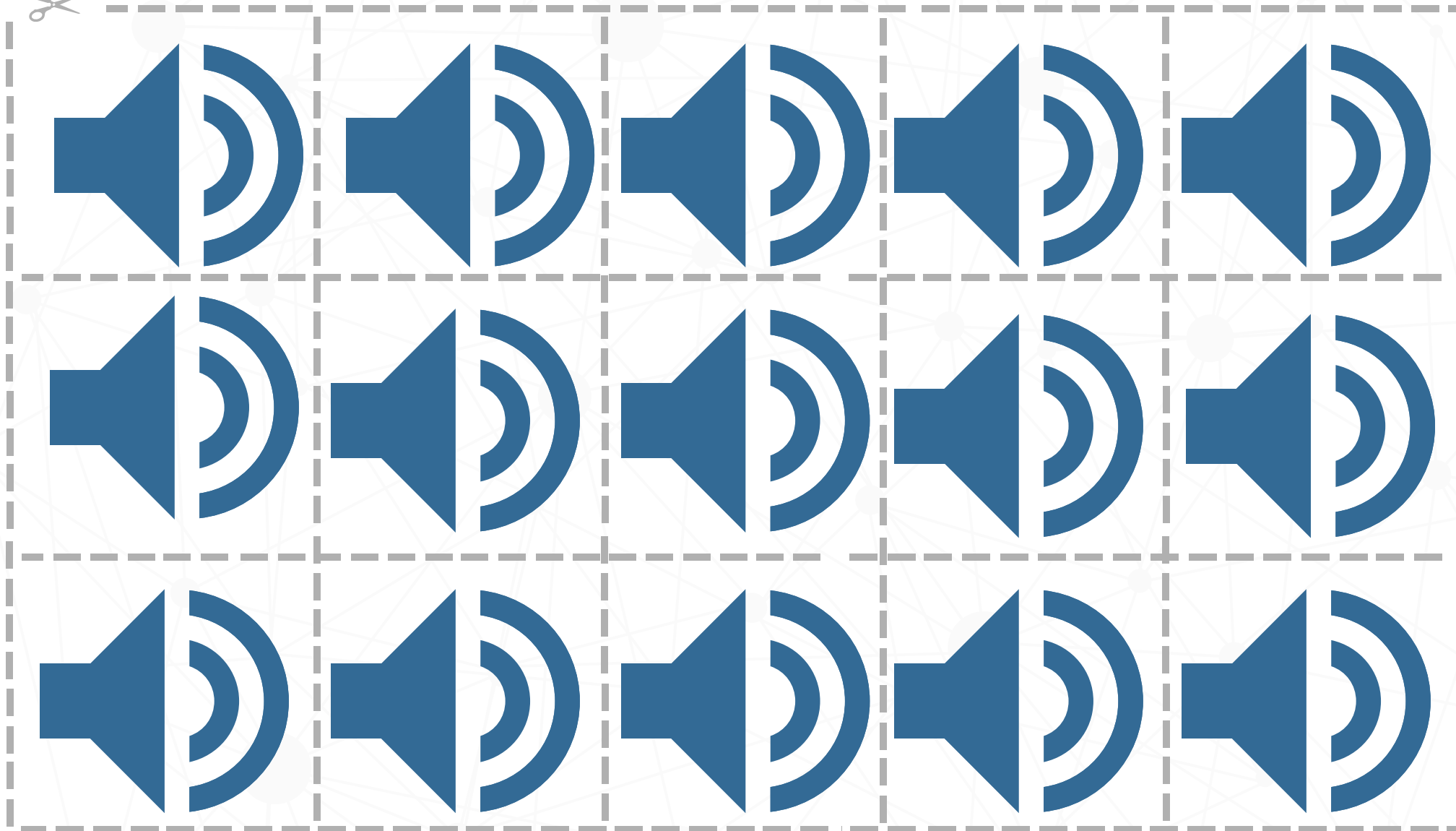
Lista de Palavras/Imagens da Atividade

Palavras da atividade

Modelo	chá	noz			
2 sons (mais simples)	rã	lã	nó	pá	pé
3 sons (mais complexo)	rir	sol	mel	pés	luz









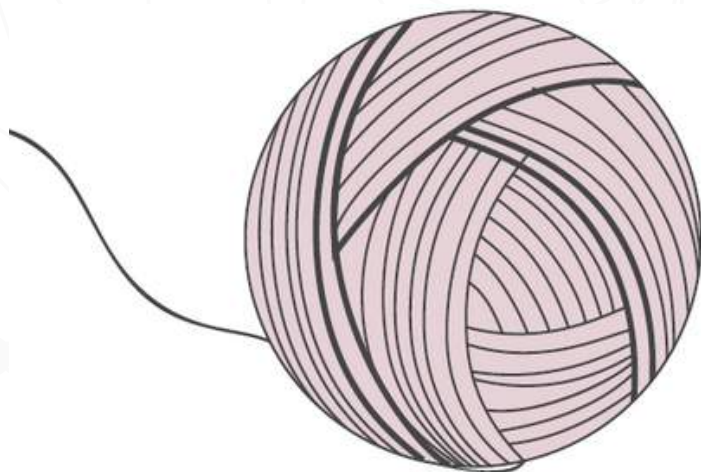
ATIVIDADE
DETETIVE DOS SONS



chá



noz



lã

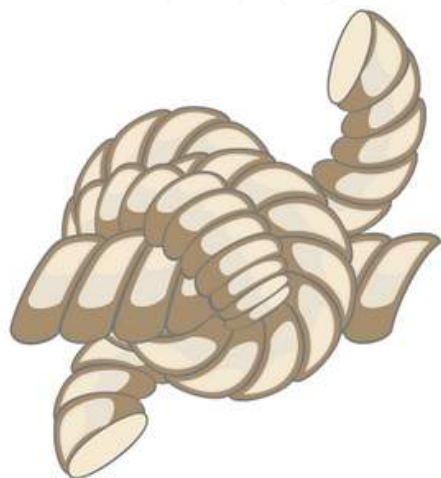


rã





ATIVIDADE
DETETIVE DOS SONS



nó



pá



pé



rir





ATIVIDADE
DETETIVE DOS SONS



sol



mel



pés



luz



CORREIO DOS SONS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Contagem Fonêmica
- Segmentação Fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- Três envelopes
- Imagens dos animais rã, onça e foca
- Cartões com imagens/desenhos
- Caixa de correio



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Identificar cada envelope com a imagem de um animal

Correio de Sons

Objetivo

- Colocar cada desenho no envelope do animal com o mesmo número de sons.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Correio dos Sons”. Apresentar o jogo, explicando:

- As amigas rã, onça e foca vão receber cartas da Mascote pelo correio.

Mas, antes de as colocar no correio, é preciso escolher que desenhos enviar para cada uma delas.

Nos envelopes de cada animal, só podem ser colocados desenhos que tenham o mesmo número de sons do seu nome. Assim:

ATIVIDADE

CORREIO DOS SONS

Rã só pode receber desenhos com 2 sons, como a palavra “Pá”:

Pppp e Áááá;

Onça só pode receber desenhos com 3 sons, como a palavra

“Noz”:

Nnnn, Oooo, Ssss;

Foca só pode receber desenhos com 4 sons,
como a palavra “Gato”: Gggg, Aaaa, Tttt, Uuu.

2. Pedir a uma criança de cada vez que pegue num desenho e descubra o número de sons que constituem a palavra.
3. Em seguida, pedir à criança que coloque o desenho no envelope do animal que tem o mesmo número de sons.
4. O jogo termina quando todos os desenhos estiverem nos envelopes dos respectivos animais.
5. Colocar os envelopes na caixa de correio para serem “enviados”.

Tabela 1

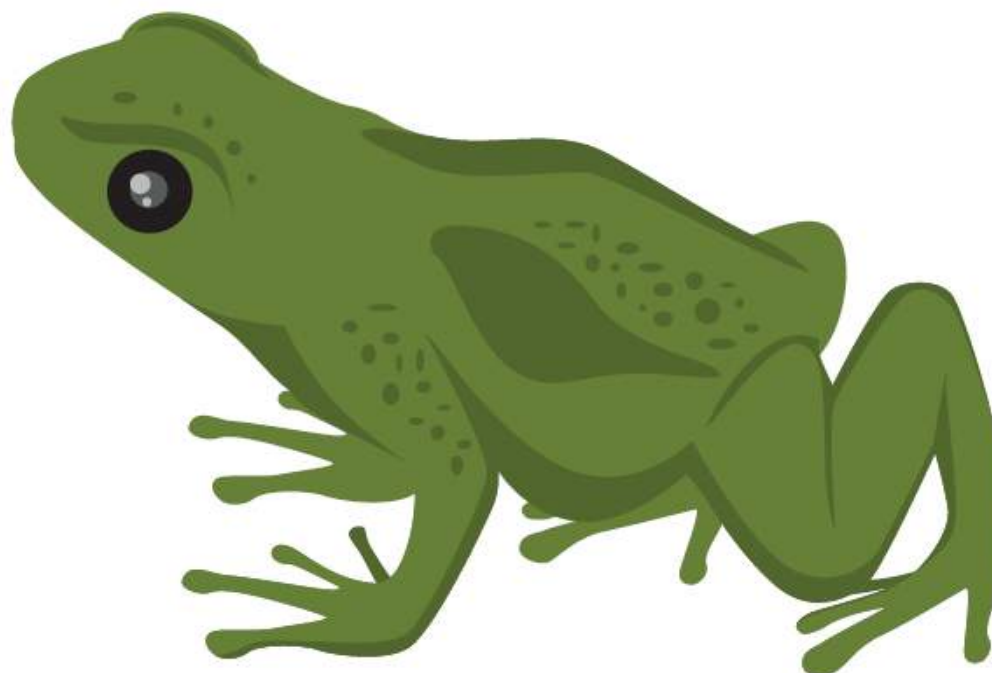
Cartões de Desenho da Atividade

rã	onça	foca
pá	noz	rato
si	sol	bola
chá	lua	mesa
nó	ovo	gato

ATIVIDADE
CORREIO DOS SONS



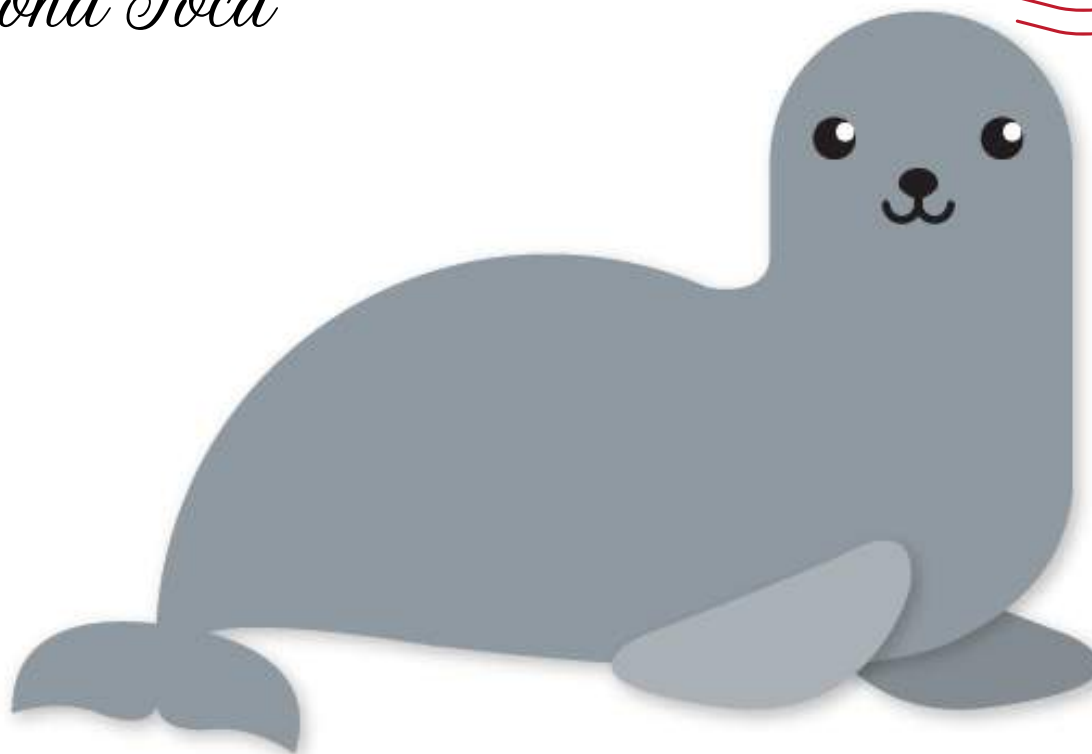
Para:
Dona Rã



ATIVIDADE
CORREIO DOS SONS



*Para:
Dona Foca*



ATIVIDADE
CORREIO DOS SONS



*Para:
Dona Onça*



ATIVIDADE
CORREIO DOS SONS



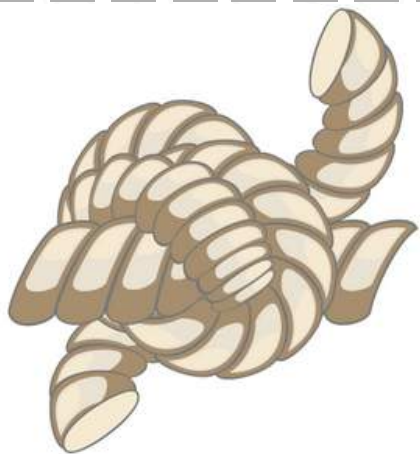
pá



si



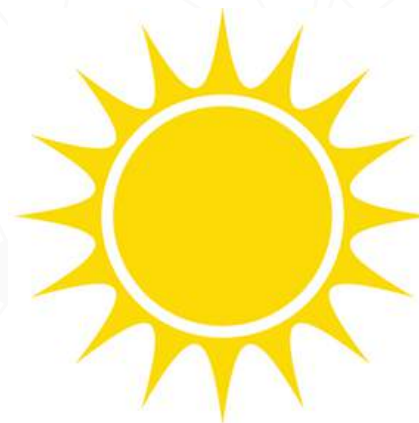
chá



nó



noz



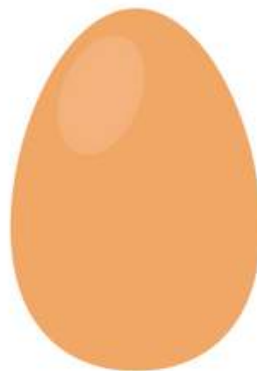
sol



ATIVIDADE
CORREIO DOS SONS



lua



ovo



rato



bola



mesa



gato



ATIVIDADE

QUEBRA-CABEÇA DE SONS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Contagem fonêmica
- Fusão fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- Peças de quebra-cabeça com cores diferentes
- Gravador/Celular



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Preparar peças de quebra-cabeça coloridas em cartão.

Quebra-cabeça de Sons

Objetivo

- Encaixar as peças de quebra-cabeça, som a som, formando uma palavra.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Quebra-cabeça de Sons”. Apresentar o jogo, explicando:

Há muitos sons espalhados pela sala.

Temos de estar muito atentos para os ouvir.

Depois de os ouvir, vamos gravá-los nestas peças (mostrar as peças de quebra-cabeça).

A seguir, juntamos os sons até descobrirmos a palavra que formam.

ATIVIDADE

QUEBRA-CABEÇAS DE SONS

2. Dar o modelo: dizer às crianças que numa peça está gravado o som /ʁ/ e na outra o som /ã/.

Repetir o som /ʁ/ e depois /ã/. Dizer os dois sons cada vez com menos espaço de intervalo até que “quase” se ouça /Rã/, acompanhando com o encaixe das peças de quebra-cabeça.

3. Distribuir duas peças de quebra-cabeça a uma criança de cada vez.

4. Enquanto a criança circula pela sala, dizer dois sons.

5. Pedir à criança que (i) repita os sons que ouviu e (ii) grave cada som numa peça de quebra-cabeça, pela ordem em que ouviu (ver Tabela 1).

6. Depois de “gravar”, pedir à criança que repita os sons de cada uma das duas peças, cada vez mais rápido, até descobrir a palavra.

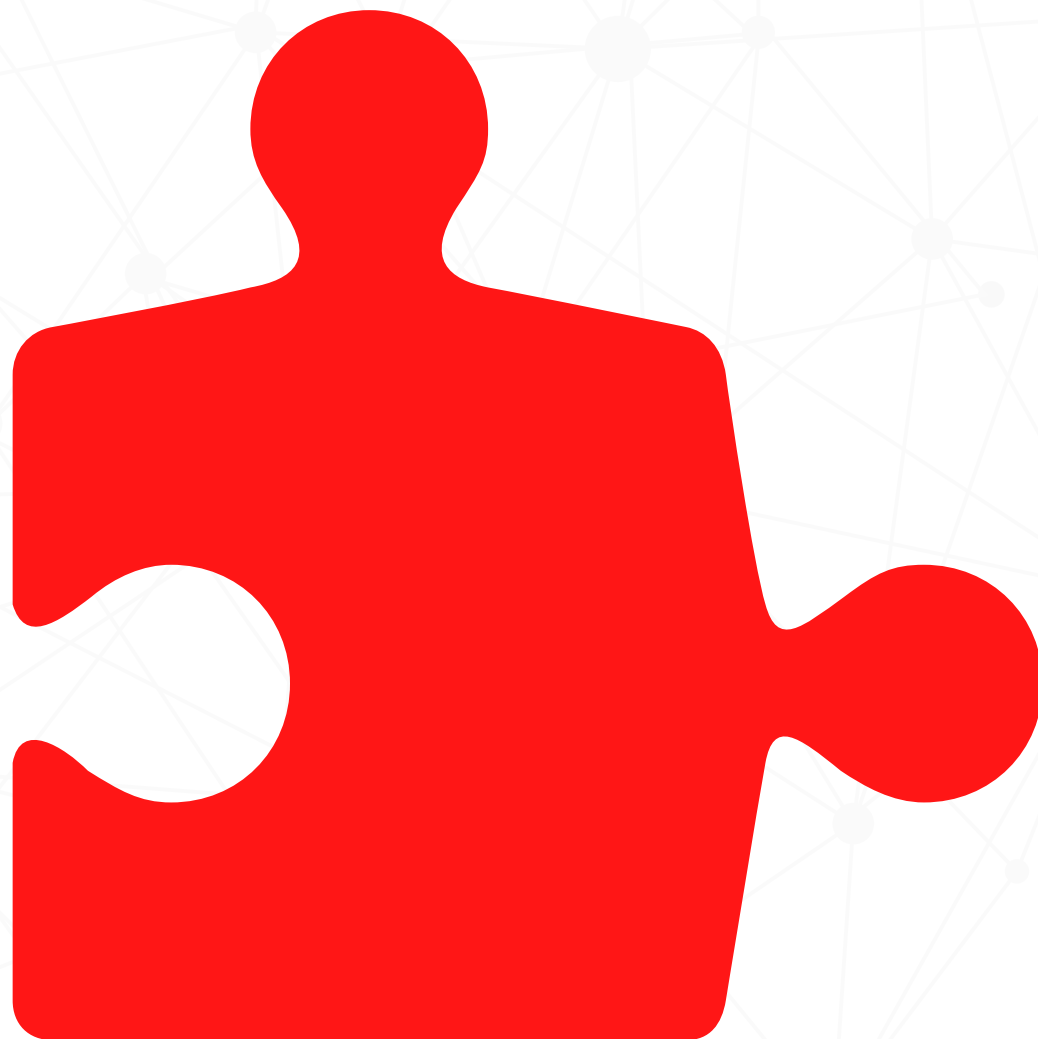
7. O jogo termina quando todas as crianças tiverem tido oportunidade de jogar.

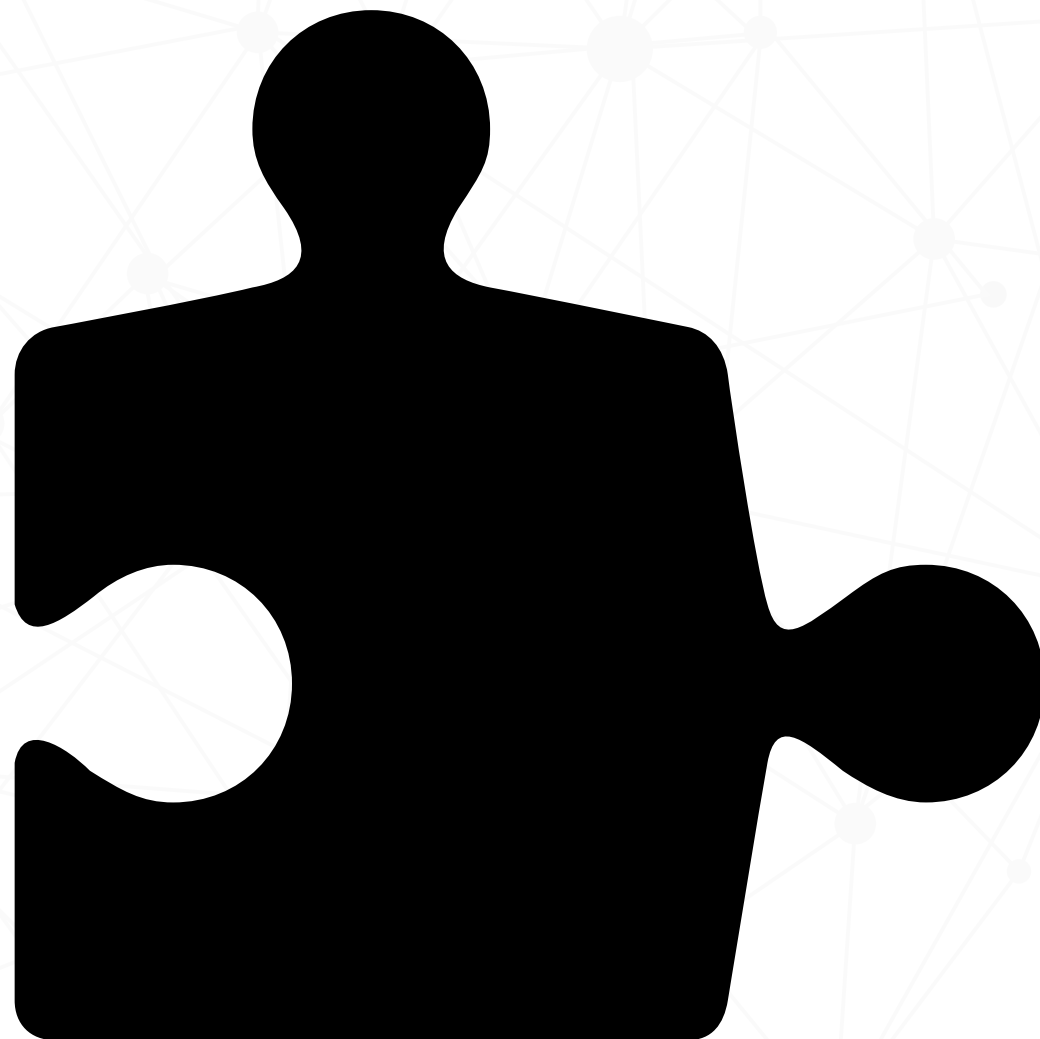
Tabela 1

Lista de Monossílabos da Atividade

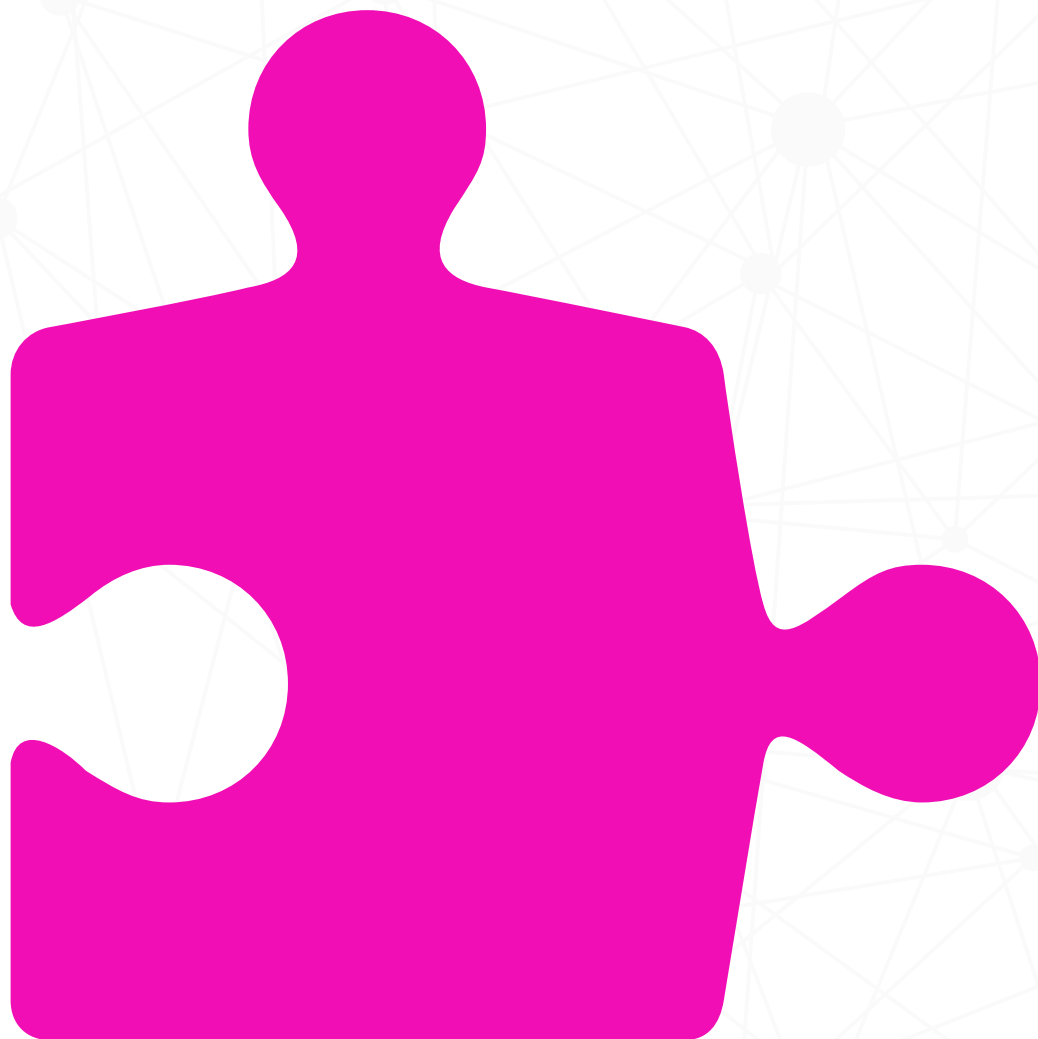
Sons iniciais (ordem crescente de complexidade)	Lista de monossílabos			
mais prolongáveis	R + ã	R + é	R + i	Ch + á
	J + á	S + ó	S + é	Z + é
	F + é	S + i		
menos prolongáveis	L + á	L + i	L + ó	M + á
	M + ó	N + ó		
não se prolongam	P + ó	P + á	P + é	C + á
	D + ó			



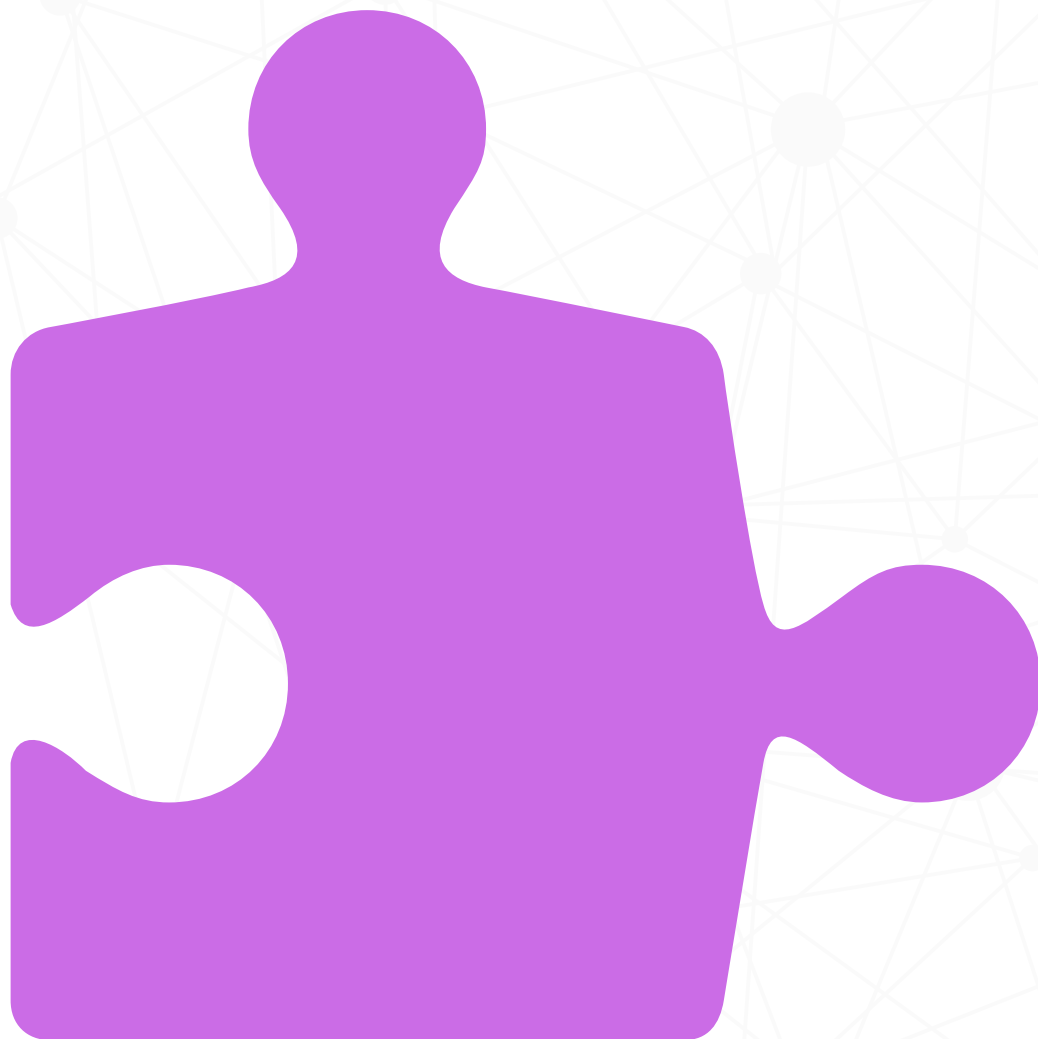






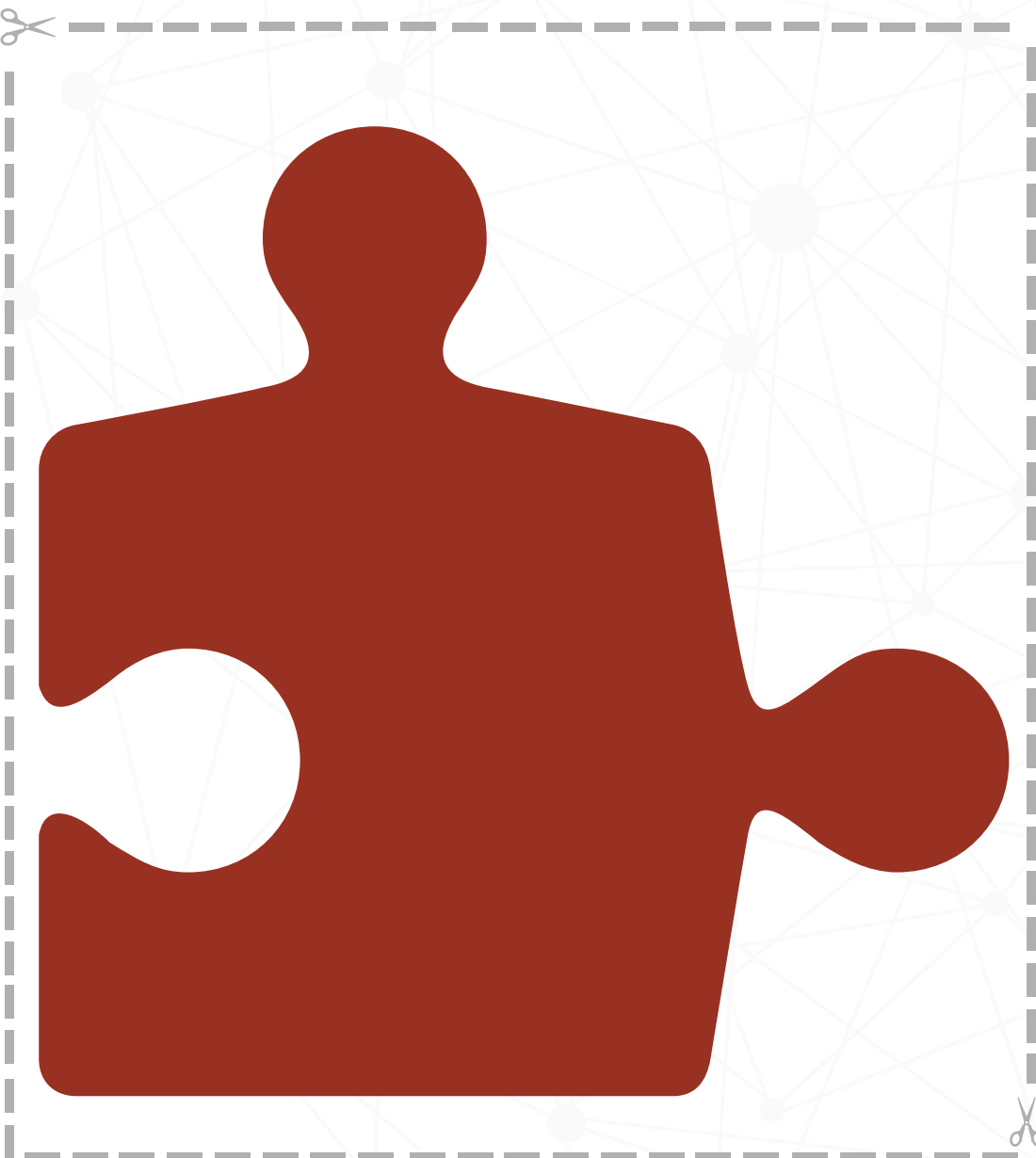


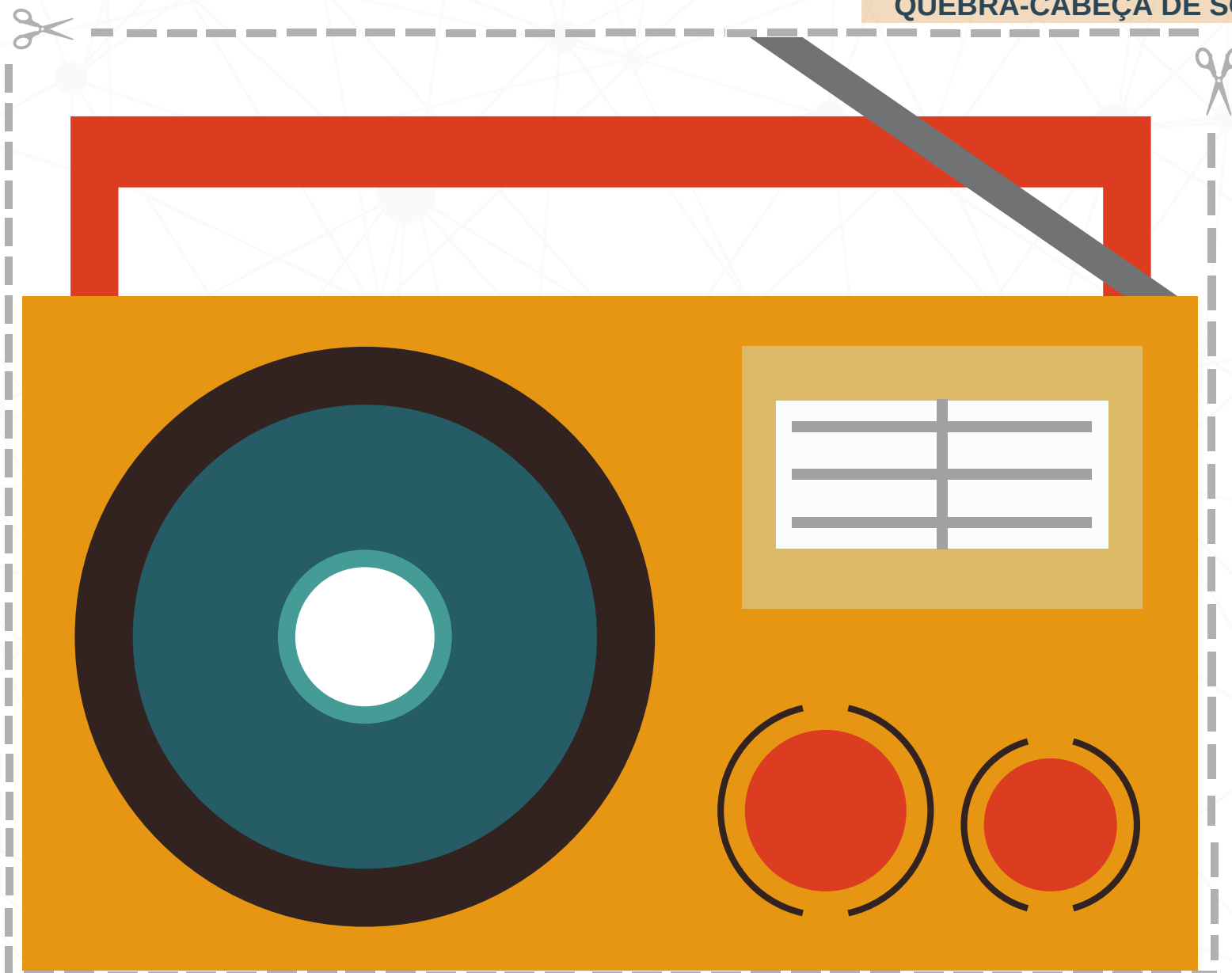


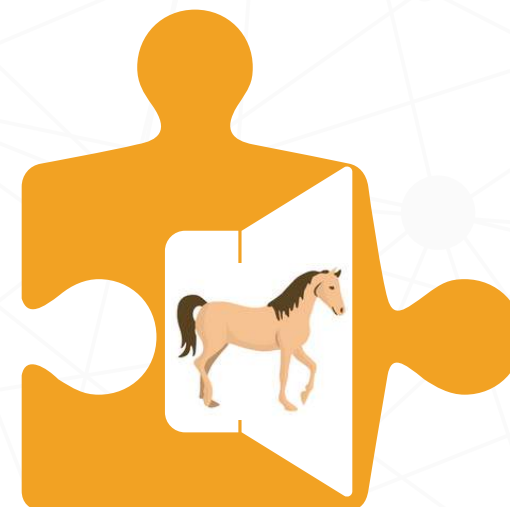
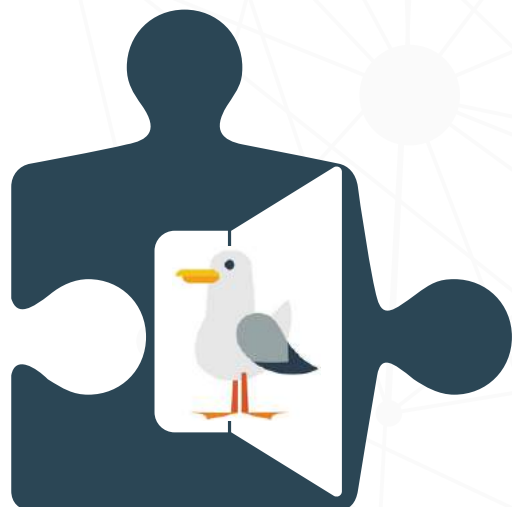
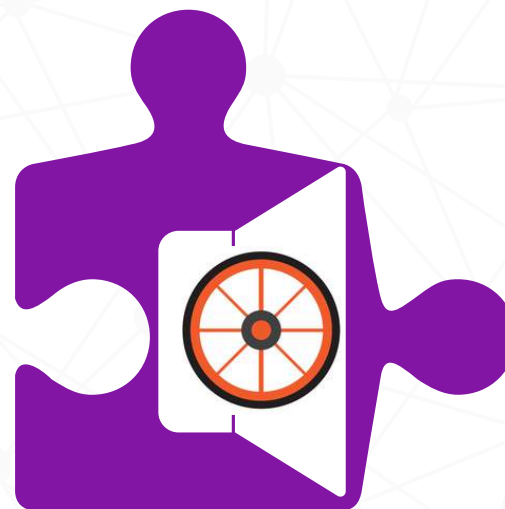


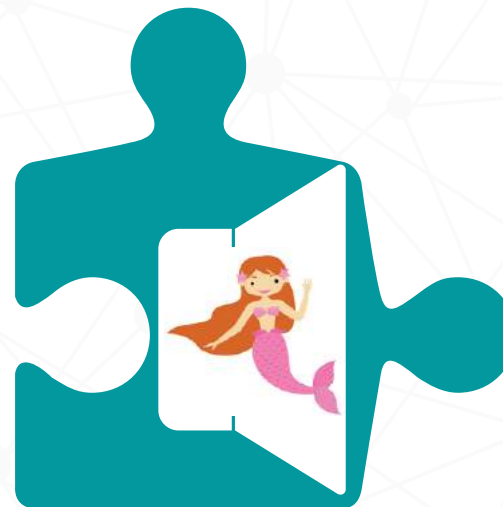


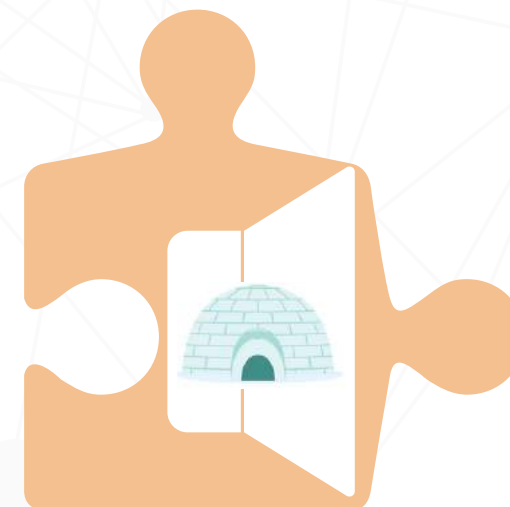
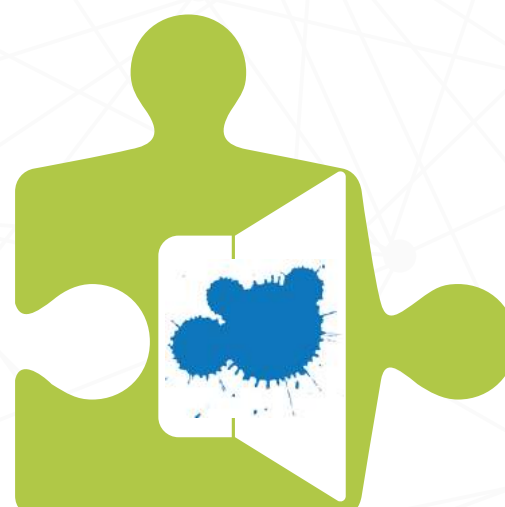
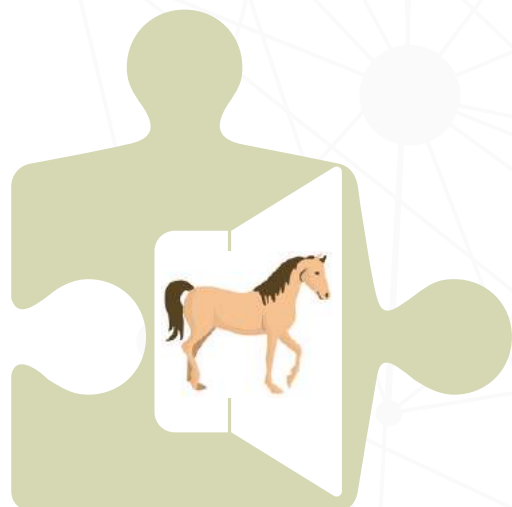
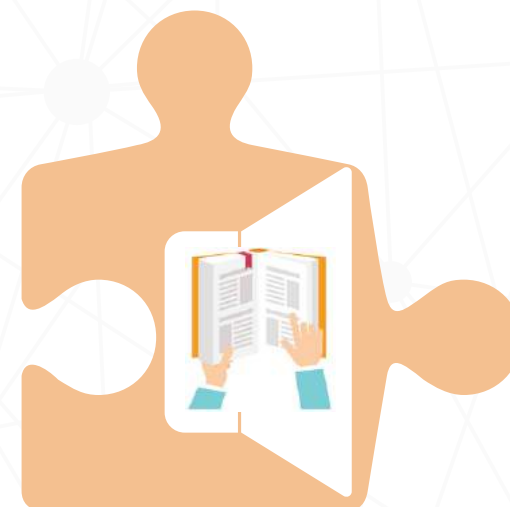
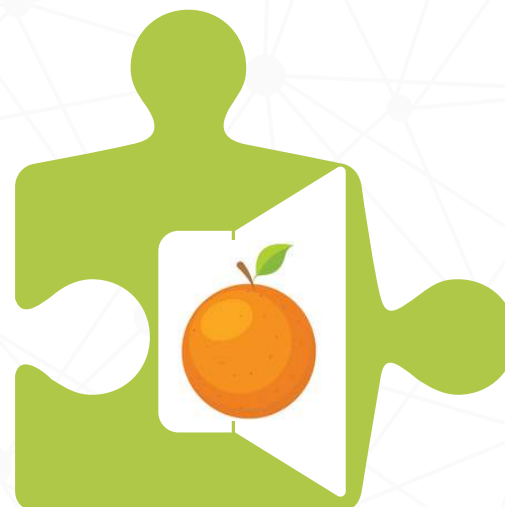


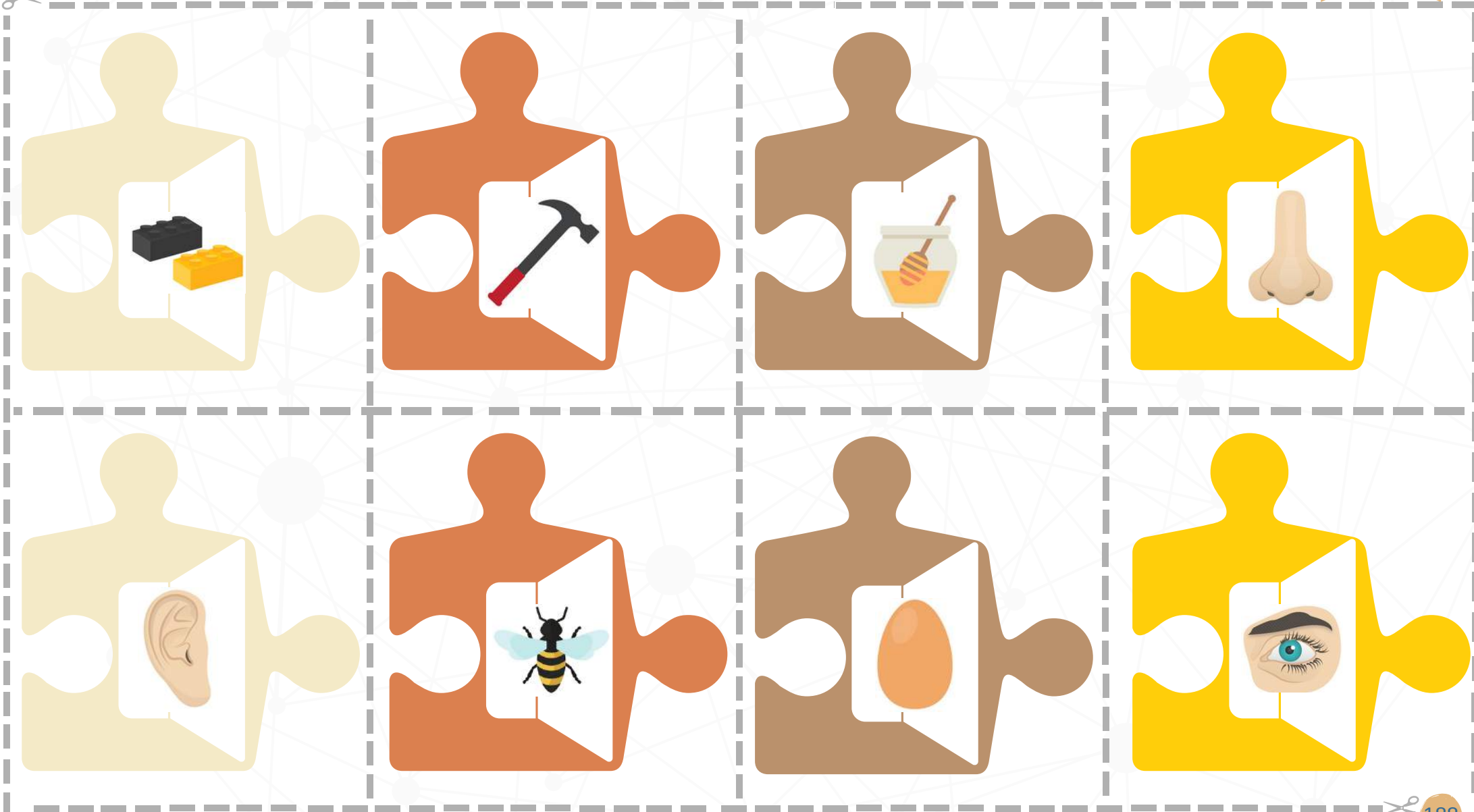


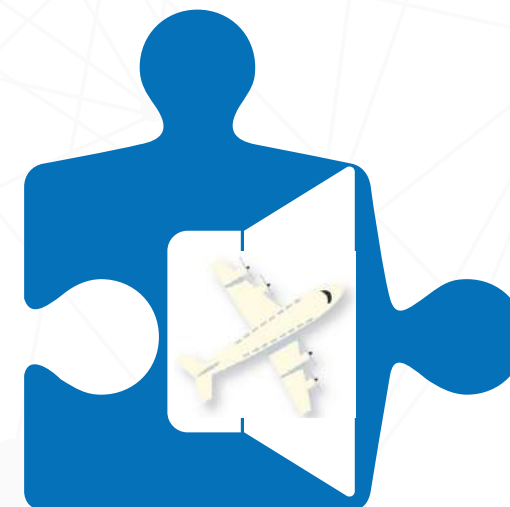
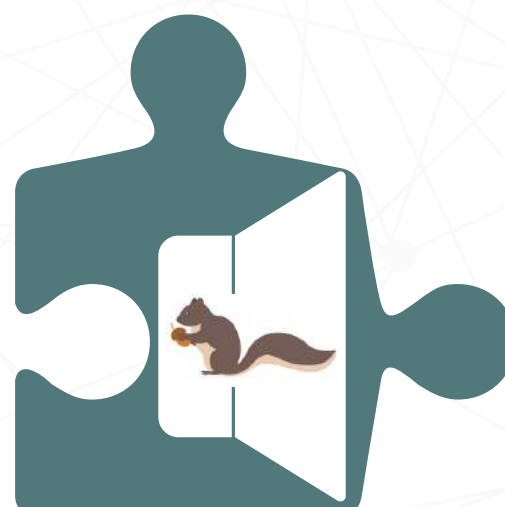
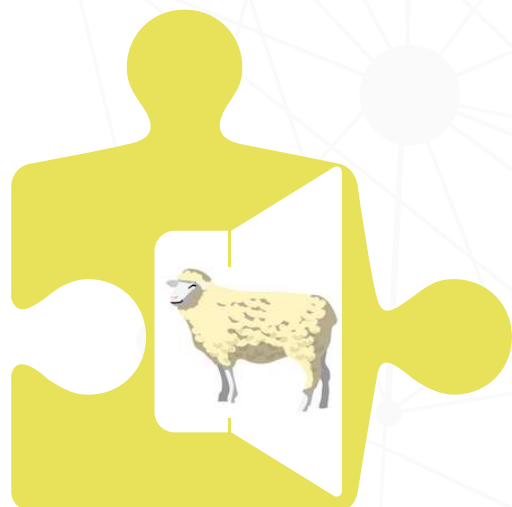
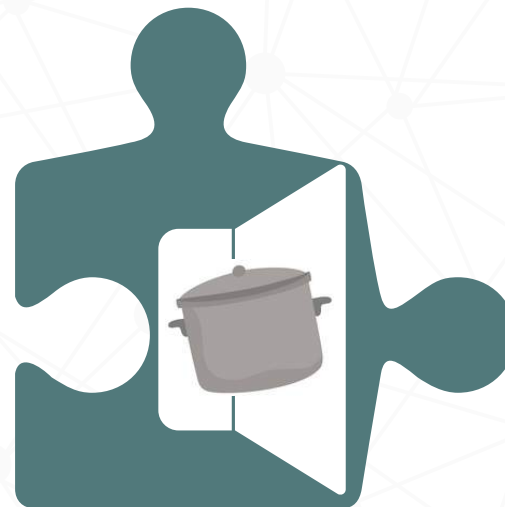
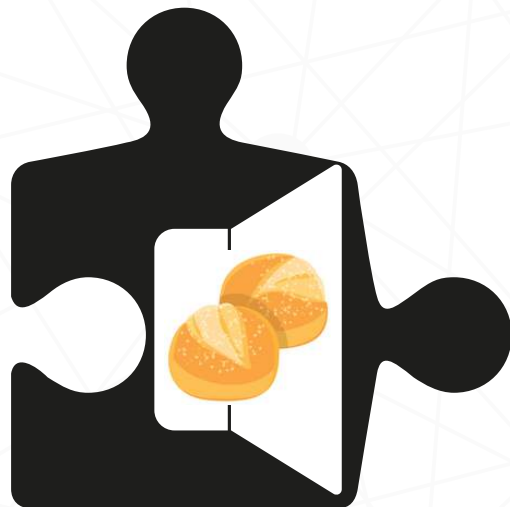
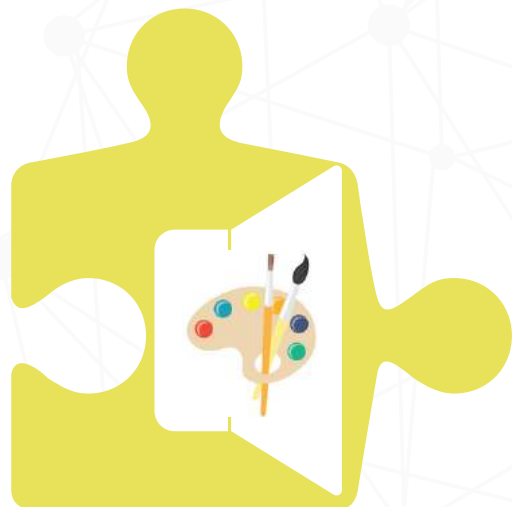


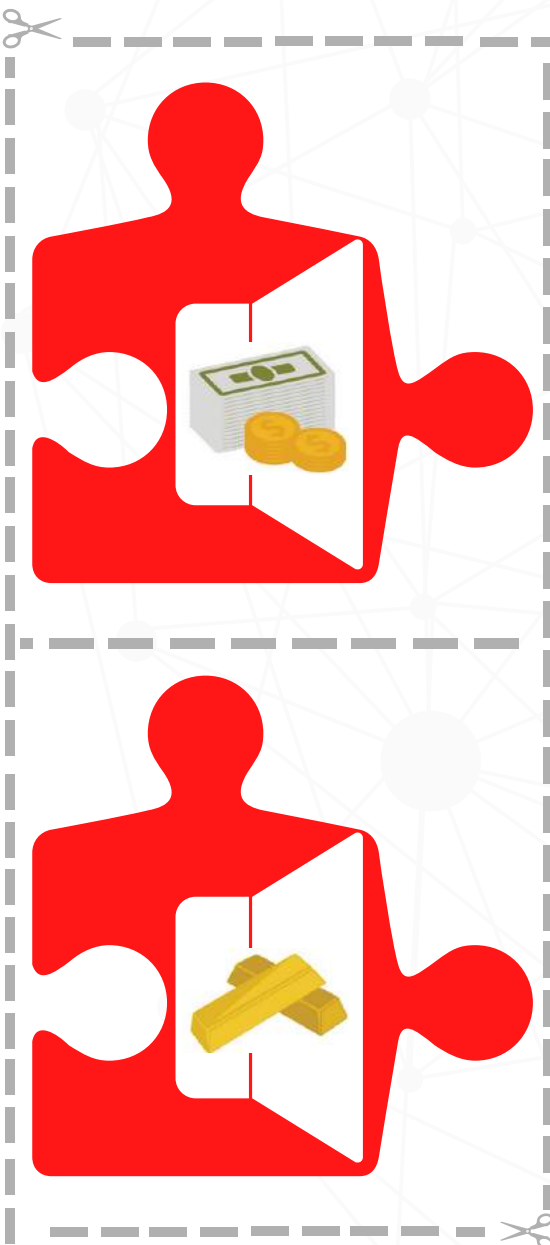












ATIVIDADE

CORREIO DE SONS 2



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Identificação fonêmica
- Fusão fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- 12 envelopes
- 12 imagens dos três animais: rã (2 imagens); onça (5 imagens); foca (5 imagens)
- Palavras escritas em código através dos alto-falantes



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Colocar uma palavra em cada envelope.
- Identificar cada envelope com um animal (exemplo: no envelope com uma palavra de 3 sons, colocar a imagem da onça).

Correio de Sons 2

Objetivo

- Descobrir a(s) palavra(s) em código enviada(s) por cada animal.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Correio de Sons 2”. Explicando:

As três amigas responderam às cartas enviadas anteriormente. Mas... cada animal enviou palavras em código (rã – palavras com 2 sons, onça – 3 sons, foca – 4 sons). Para descobrir essas palavras, têm de juntar os sons que estão dentro de cada envelope.

2. Pedir a uma criança de cada vez que abra um envelope e identifique o som que cada um dos alto-falantes representa.

2. Pedir a uma criança de cada vez que abra um envelope e identifique o som que cada um dos alto-falantes representa.
3. Em seguida, pedir à criança que junte os sons e descubra a palavra (exemplo: no envelope da rã, os sons /m/ e /a/ formam a palavra “má”).
4. O jogo termina quando todas as palavras forem descobertas.

Rã	
Palavra	Alto-falantes
dó	doninha + orca
má	macaco + águia

Onça		Foca	
Palavra	Alto-falantes	Palavra	Alto-falantes
céu	sapo + égua + urso	nota	narval + orca + tartaruga + abelha
olá	ovelha + leão + águia	mala	macaco + águia + leão + abelha
mel	macaco + égua + urso	copo	cão + orca + pato + urso
dez	doninha + égua + sapo	bola	baleia + orca + leão + abelha
luz	leão + urso + sapo	lego	leão + égua + gato + urso

ATIVIDADE
CORREIO DE SONS 2



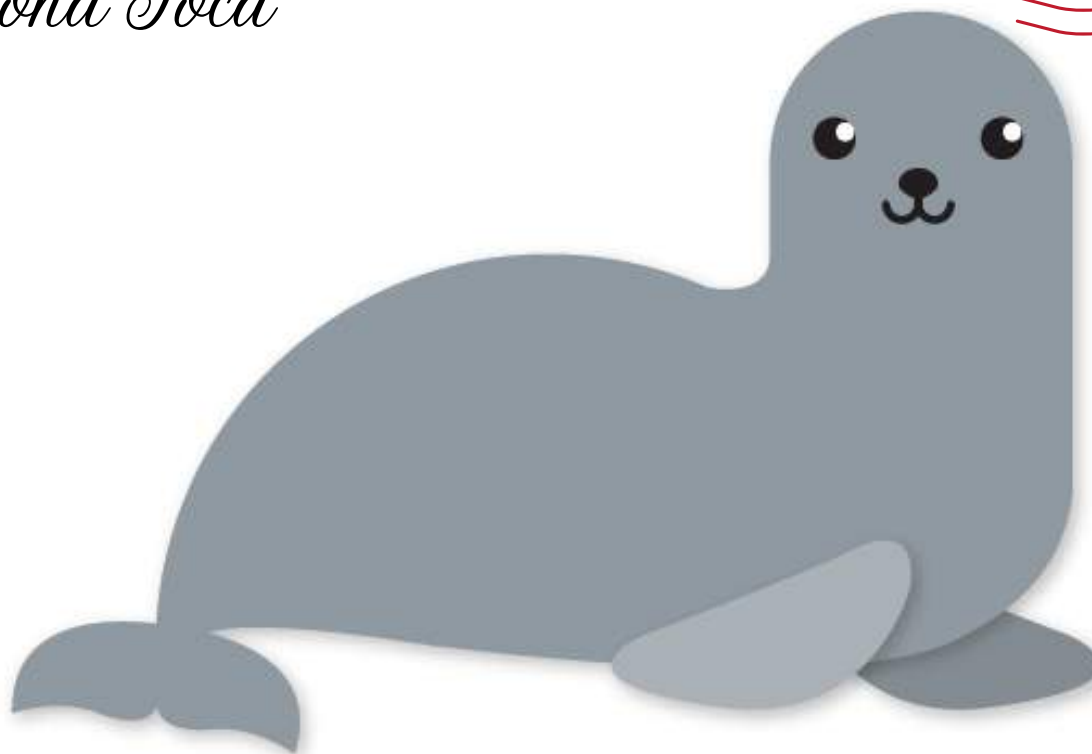
Para:
Dona Rã



ATIVIDADE
CORREIO DE SONS 2



*Para:
Dona Foca*



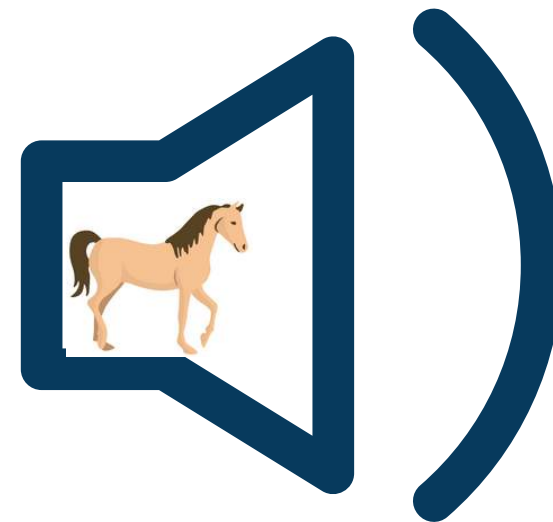
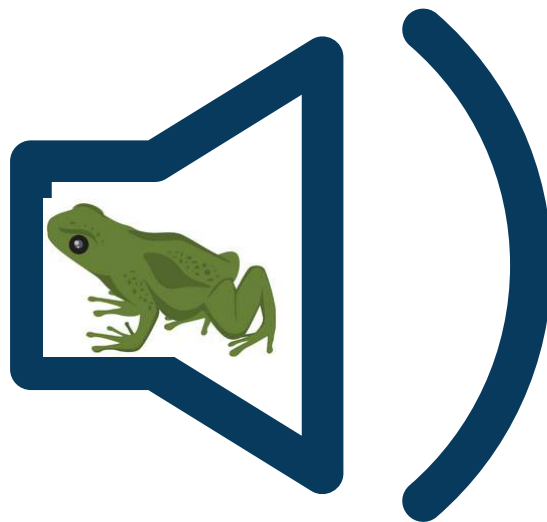
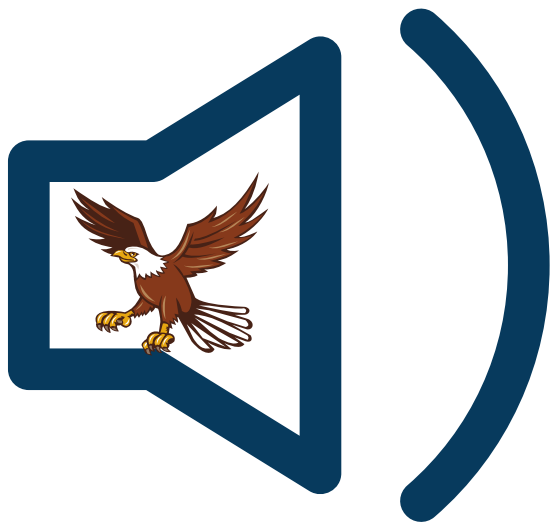
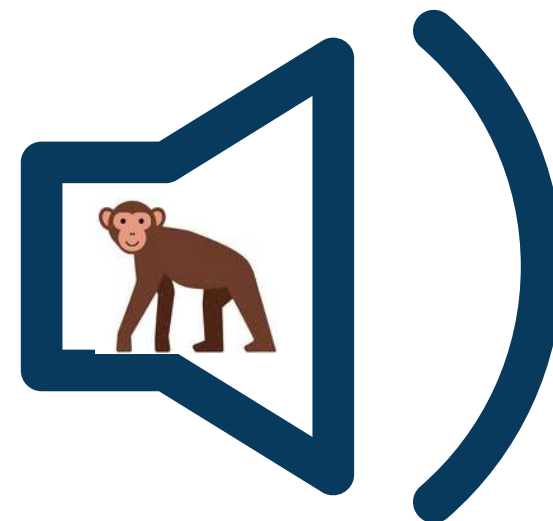
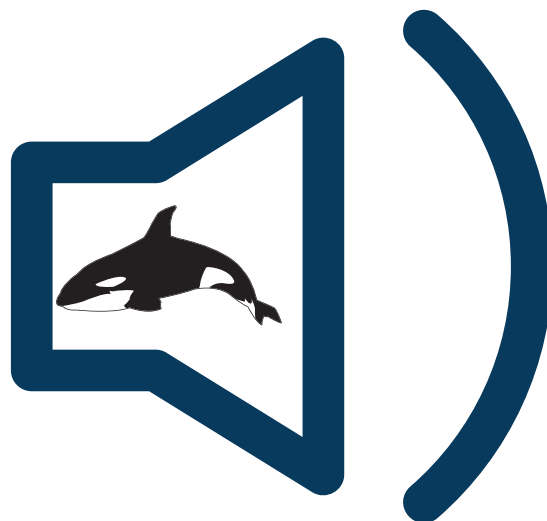
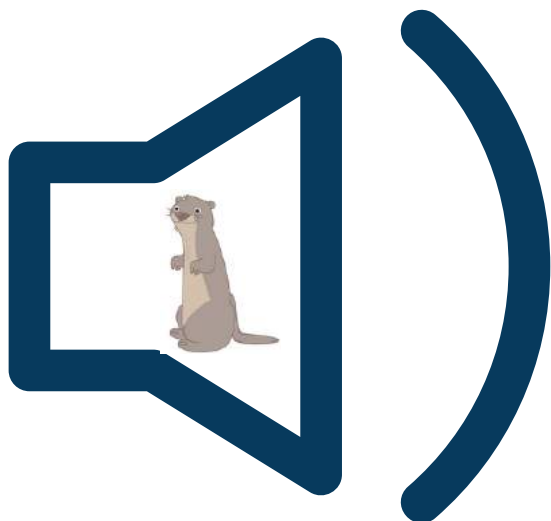
ATIVIDADE
CORREIO DE SONS 2



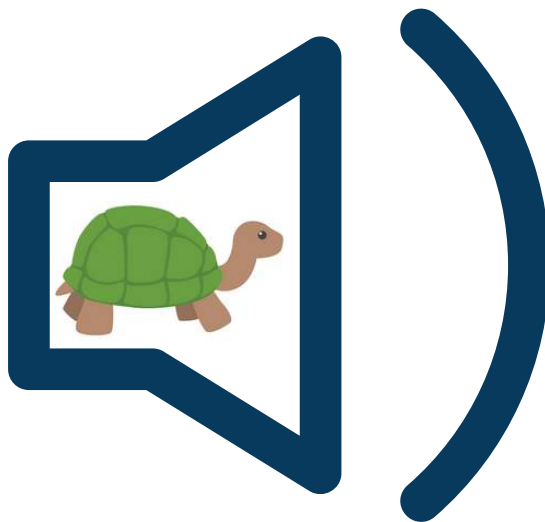
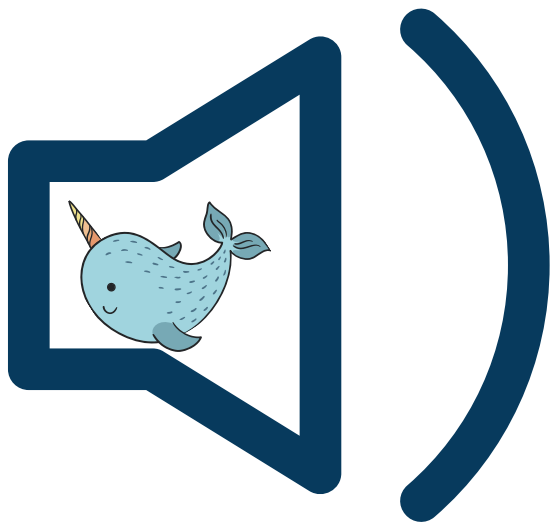
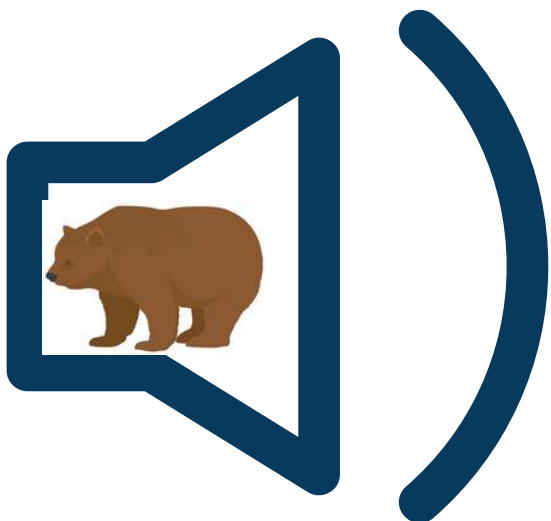
*Para:
Dona Onça*



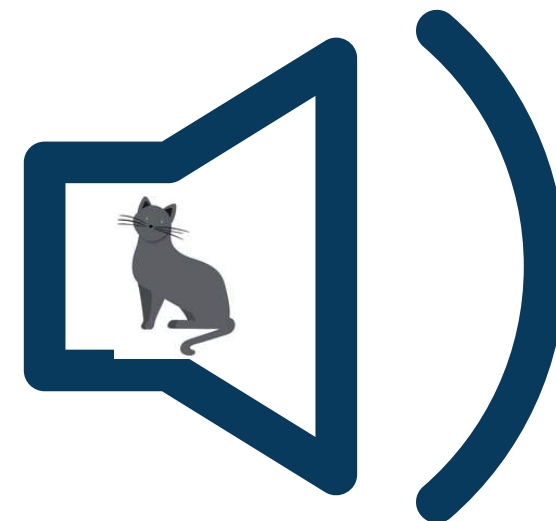
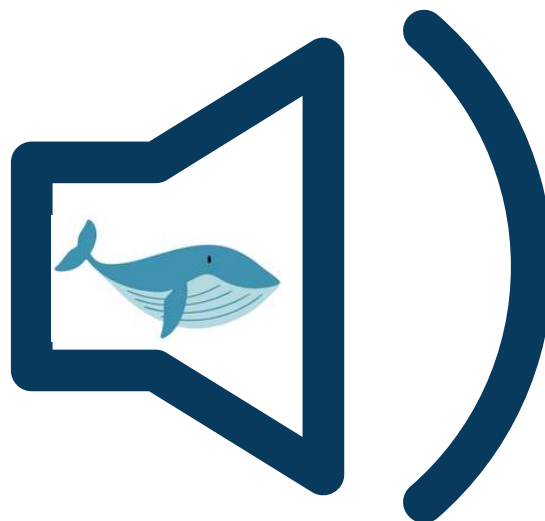
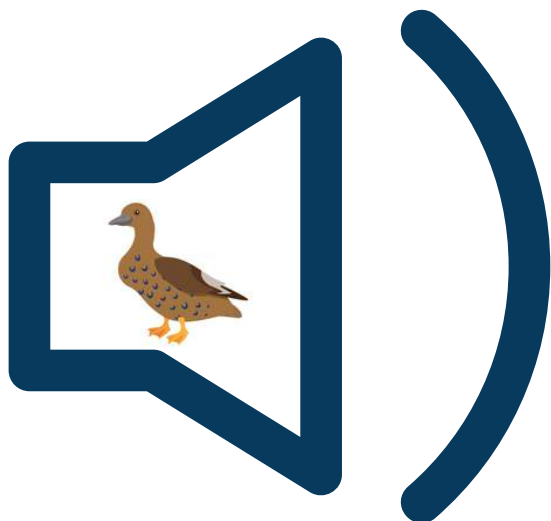
ATIVIDADE
CORREIO DE SONS 2



ATIVIDADE
CORREIO DE SONS 2



ATIVIDADE
CORREIO DE SONS 2



CORRIDA DE SONS



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Segmentação fonêmica
- Fusão fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- 6 carros
- 15 imagens de alto-falantes
- 15 Imagens de animais representativos de sons: águia, abelha, baleia, cão, doninha, égua, iguana, macaco, orca, pato, sapo, rato, tartaruga, urso, zebra.



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Organização

- Organizar as crianças em grupos (3 a 4 crianças por grupo)

Preparação

- Preparar uma pista de corridas numa superfície
- Colocar em cada alto-falante uma imagem de um animal que representa um som (exemplo: rato — som /ʁ/)
- Identificar 6 carros com imagens de alto-falantes:
- Palavras de 3 sons: 3 alto-falantes de sons que formam a palavra + 3 distratores (ver Tabela 1)
- Palavras de 4 sons: 4 alto-falantes de sons que formam a palavra + 2 distratores (ver Tabela 1)

Corrida de Sons

Objetivo

- Identificar os carros que participam em cada corrida e que formam uma palavra, fazendo-os chegar à meta pela ordem correta.

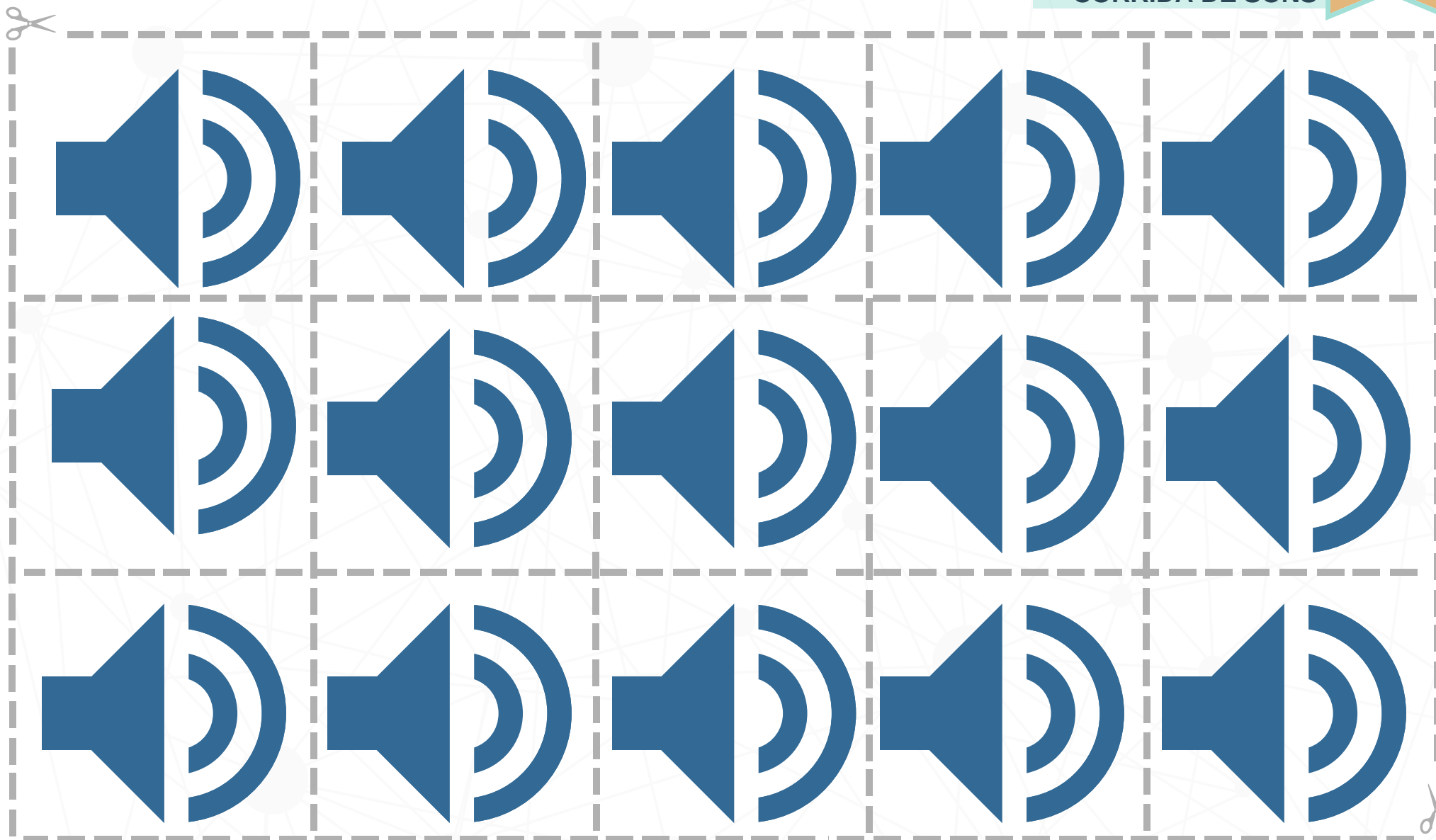
1. Dizer às crianças que vão jogar “Corrida de Sons”, explicando:
Cada carro tem um alto-falante com um animal que representa um som.
Em cada corrida, vão estar preparados 6 carros, mas nem todos participam.
Quando ouvirem uma palavra, vão ter de escolher os carros com os sons dessa palavra.
A tarefa da criança consiste em fazer chegar à meta, pela ordem certa, cada carro.
2. Dar o modelo, explicando:
Para a primeira corrida, estão preparados para entrar os carros com os sons: “d”, “é”, “á”, “ch”, “s”, e “t”.
A palavra é “DEZ”.
Escolher o carro com “d” e levá-lo até à pista; a seguir, o “é” e, por último, o “s”.
Quando os 3 carros estiverem na meta, dizer novamente a palavra “DEZ”.
3. Dizer a cada grupo uma palavra para cada corrida.
4. Pedir que uma criança identifique os carros/sons que irão entrar na corrida e os coloque na pista.
5. Pedir para os fazerem chegar à meta pela ordem correta.
6. O jogo termina quando cada grupo descobrir os carros a participar em cada corrida.

Tabela 1

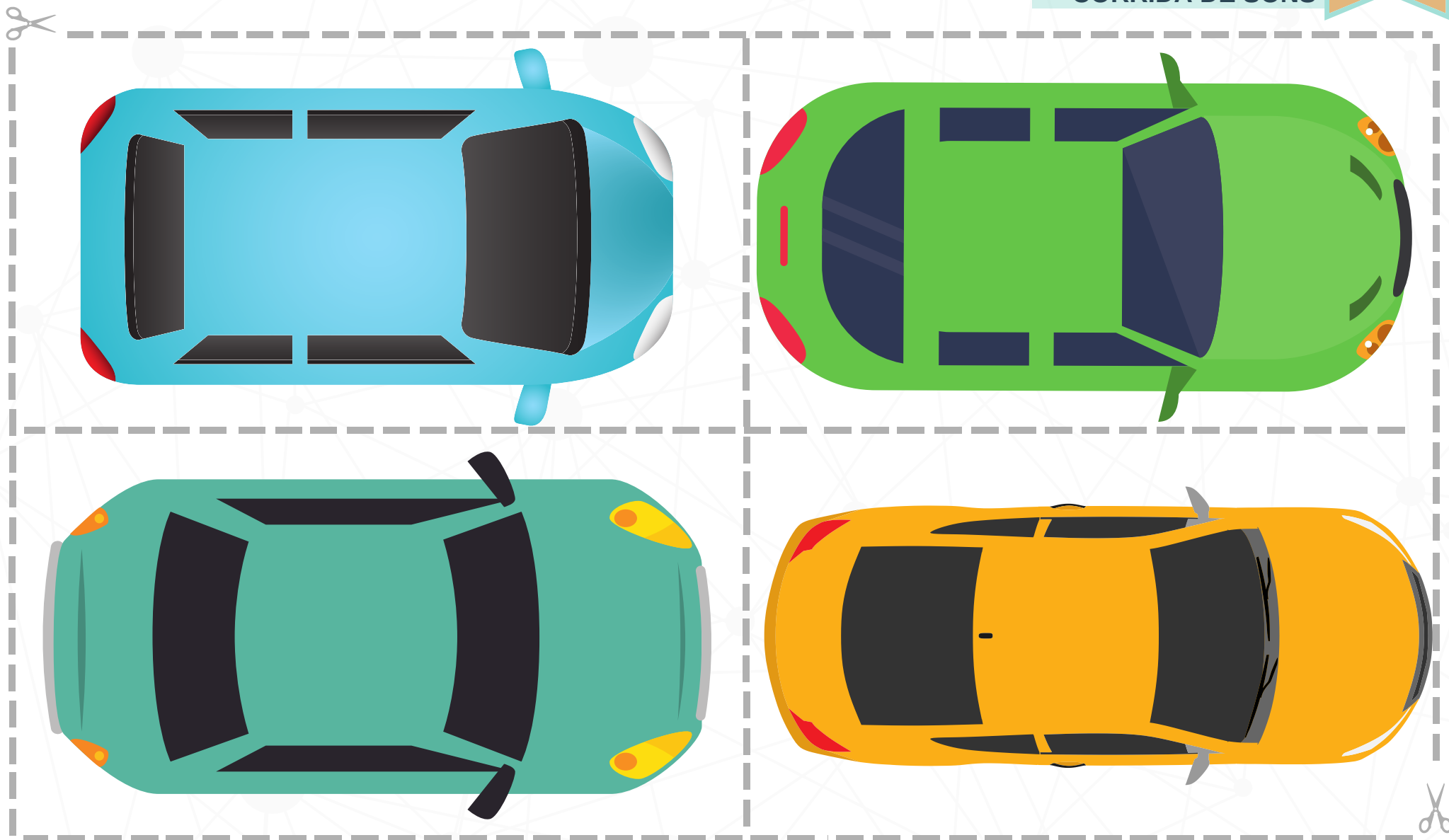
Exemplos de palavras a utilizar em cada corrida

3 sons		4 sons	
Palavra	Alto-falantes	Palavra	Alto-falantes
céu	sapo + égua + urso	nota	narval + orca + tartaruga + abelha
olá	ovelha + leão + águia	mala	macaco + águia + leão + abelha
mel	macaco + égua + urso	copo	cão + orca + pato + urso
dez	doninha + égua + sapo	bola	baleia + orca + leão + abelha
luz	leão + urso + sapo	lego	leão + égua + gato + urso

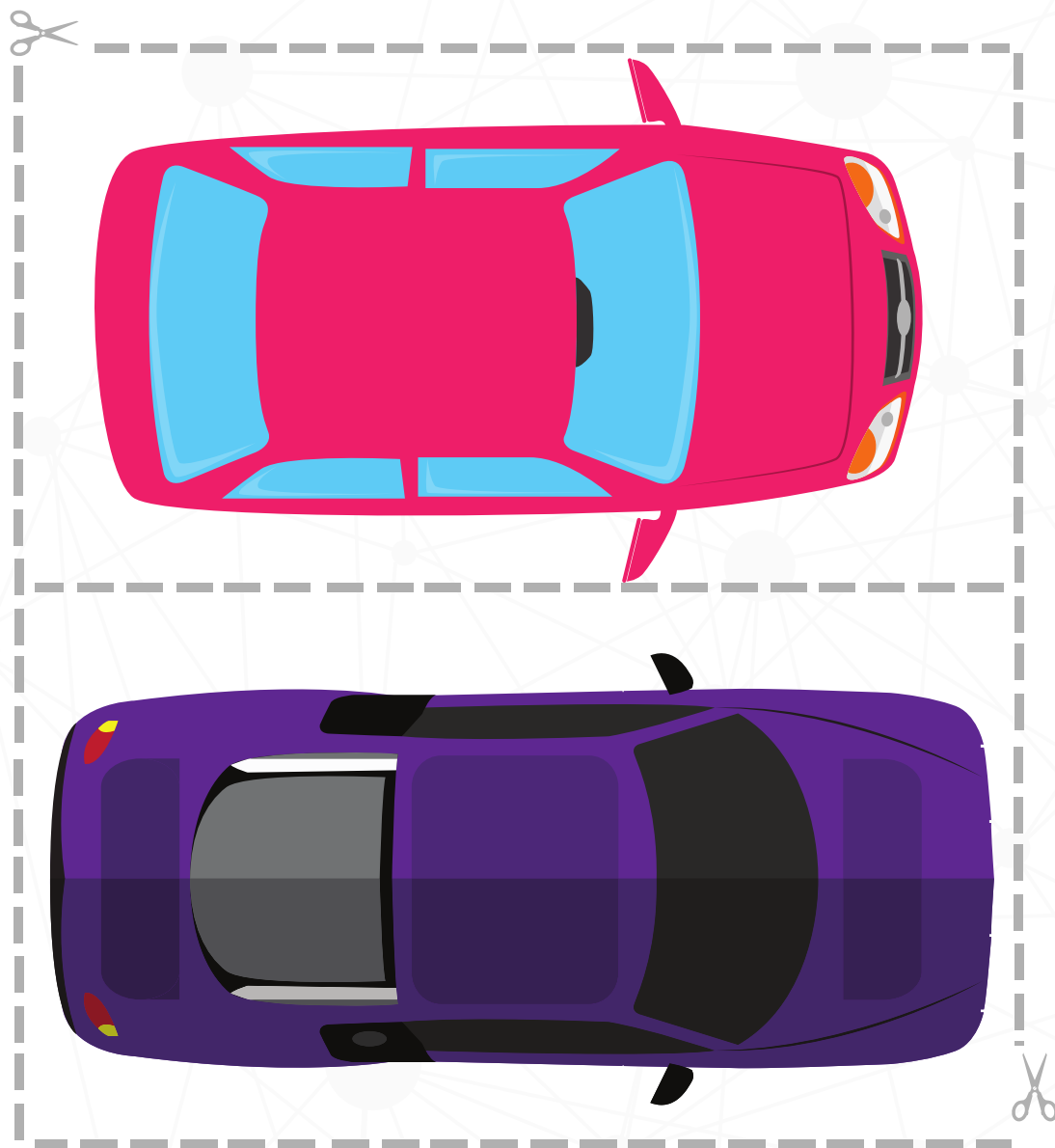
ATIVIDADE
CORRIDA DE SONS



ATIVIDADE
CORRIDA DE SONS



ATIVIDADE
CORRIDA DE SONS



ATIVIDADE
CORRIDA DE SONS



OPERAÇÃO VIRTUAL



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Identificação fonêmica
- Segmentação fonêmica



MATERIAIS

- Apresentação *PowerPoint* com imagens (ver Tabela 1)
- Colunas de som
- Computador
- Projetor



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Preparar uma apresentação com imagens da tabela 1 divididas em partes: fazendo corresponder o número de partes ao número de fonemas que formam a palavra (exemplo: imagem Rato em 4 partes).
- Depois de cada slide com cada parte da imagem, um último slide com a imagem completa.

Operação Virtual

Objetivo

- Pronunciar os fonemas que compõem a palavra (ilustrada pela imagem).

1. Dizer às crianças que vão jogar “Operação Virtual”, explicando:

Vão aparecer imagens divididas em duas ou em quatro partes. Cada parte corresponde a um som. Têm de descobrir o som de cada parte que forma a palavra. Quando descobrirem, os sons juntam-se e formam a imagem completa.

2. Pedir a uma criança de cada vez que identifique o som que corresponde a cada parte da imagem (exemplo: mostrar a imagem “pá” dividida em duas partes:

1.ª parte, som “p”;

2.ª parte, som “a”).

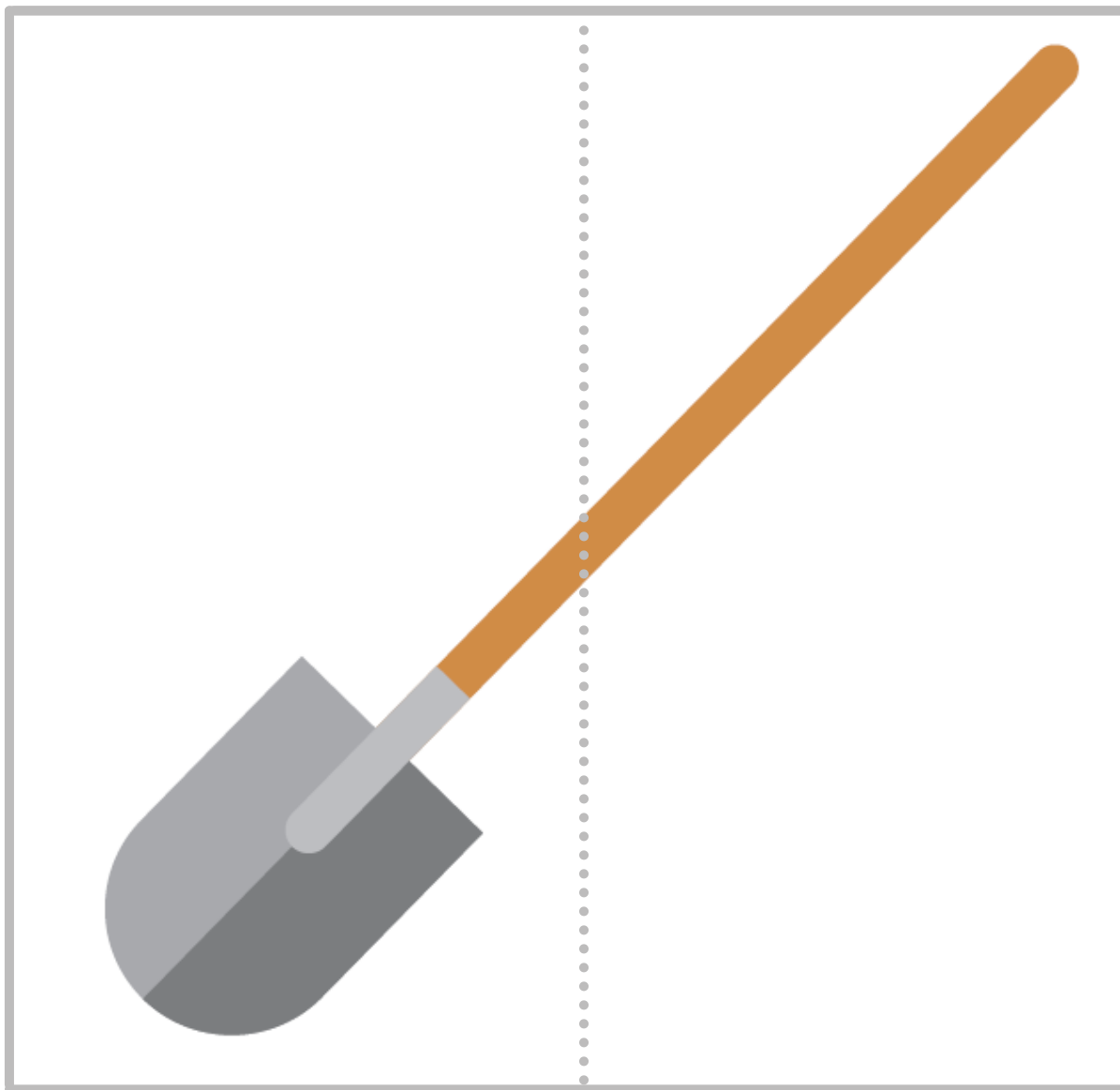
3. Quando identificarem os sons de cada parte corretamente, mostrar a imagem completa.

4. O jogo termina quando todas as crianças identificarem os sons constituintes das imagens.

Tabela 1
 Imagens da Apresentação

2 sons	4 sons		
pá	roda	lata	dado
sé	rato	luta	pata
chá	seta	bola	vela
pé	saco	gato	capa
dó	mapa		

ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



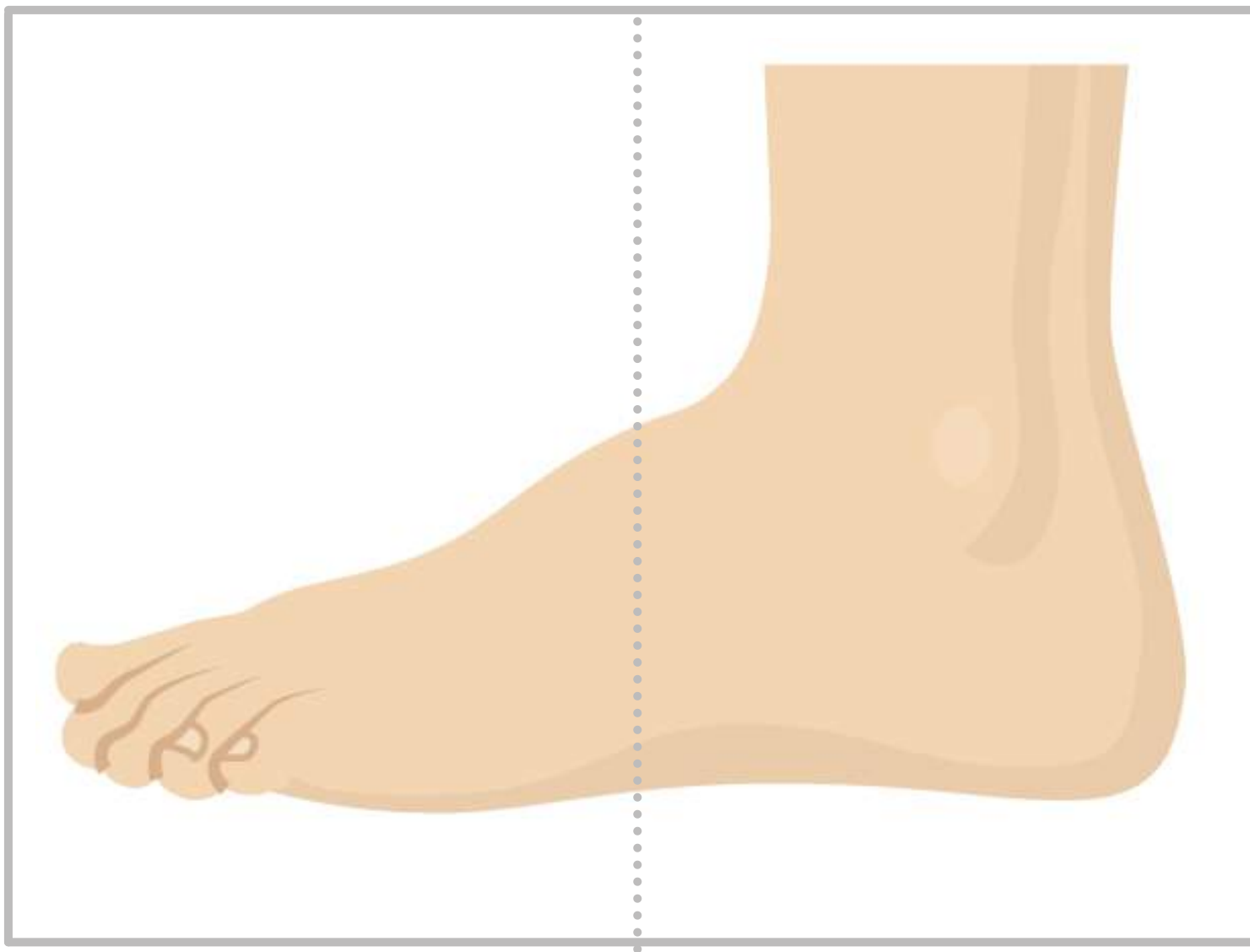
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL

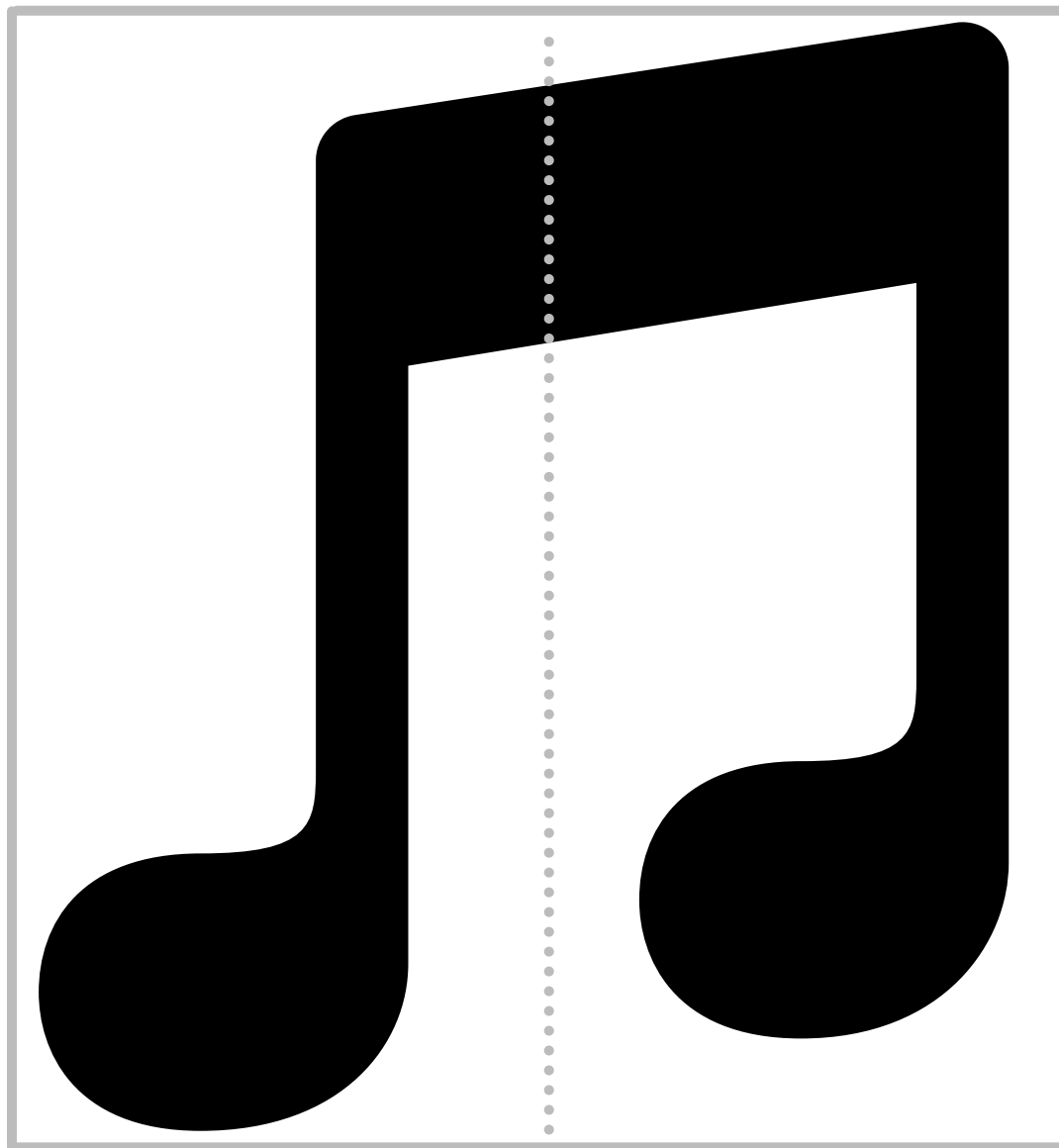


ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL

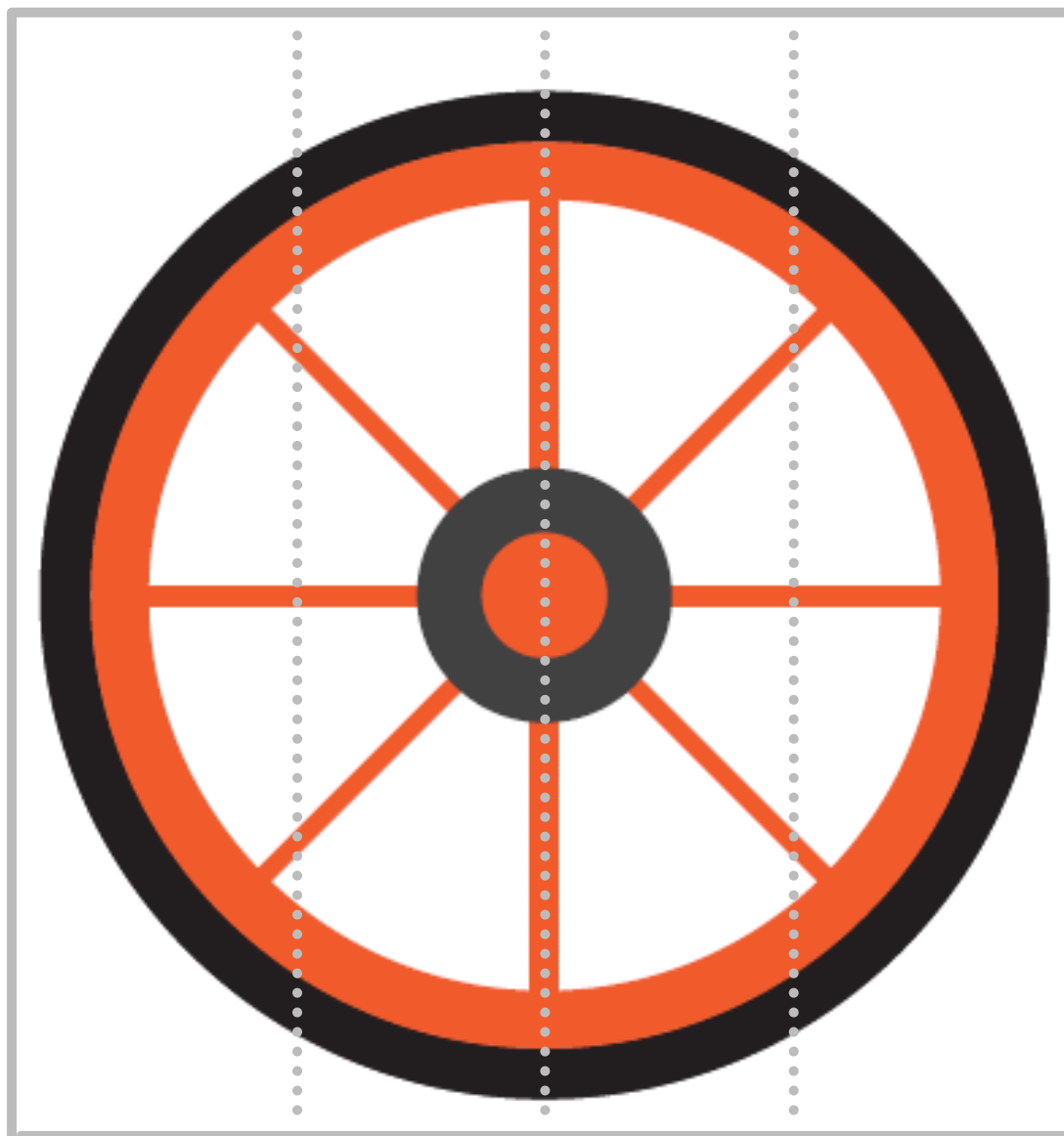


ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



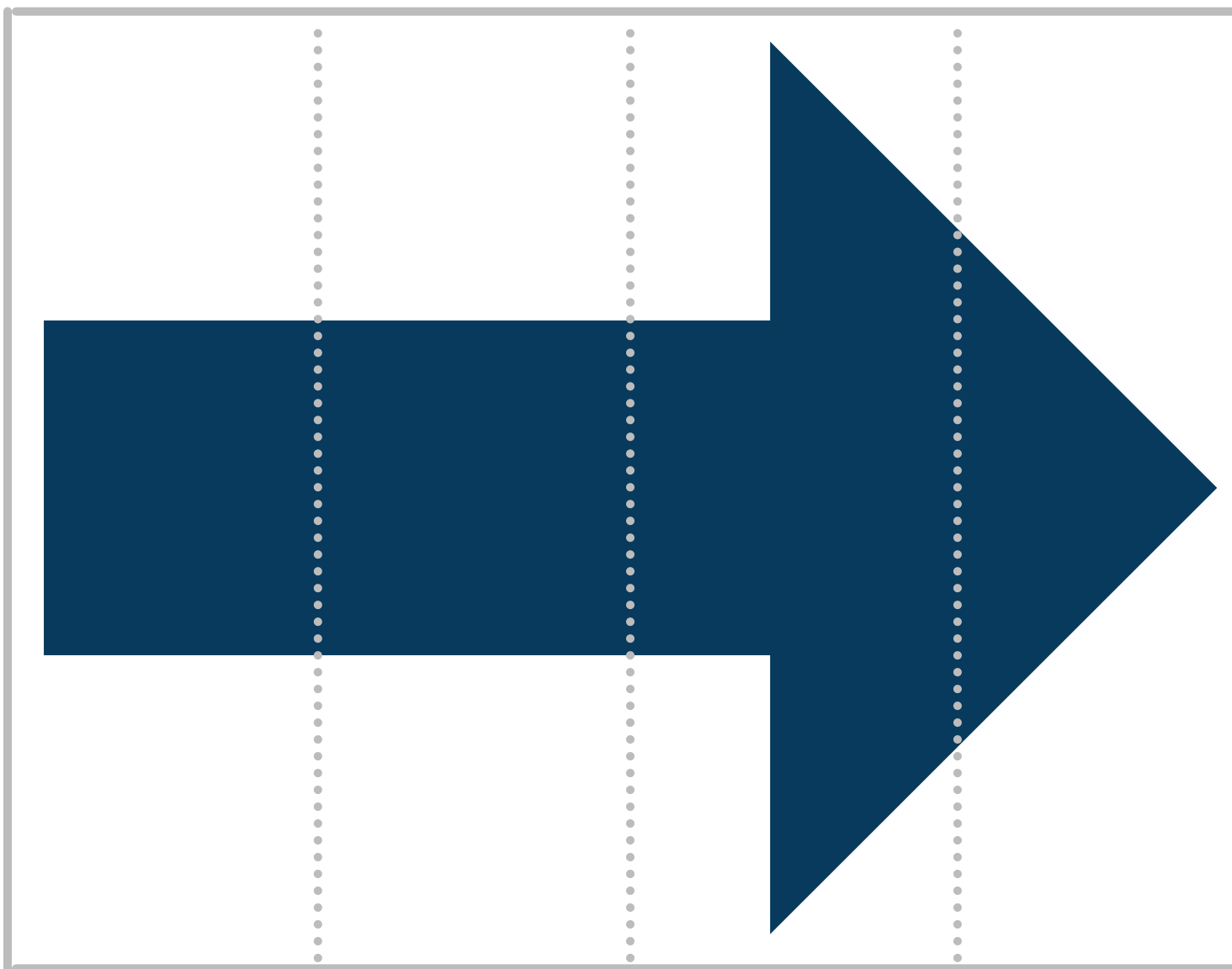


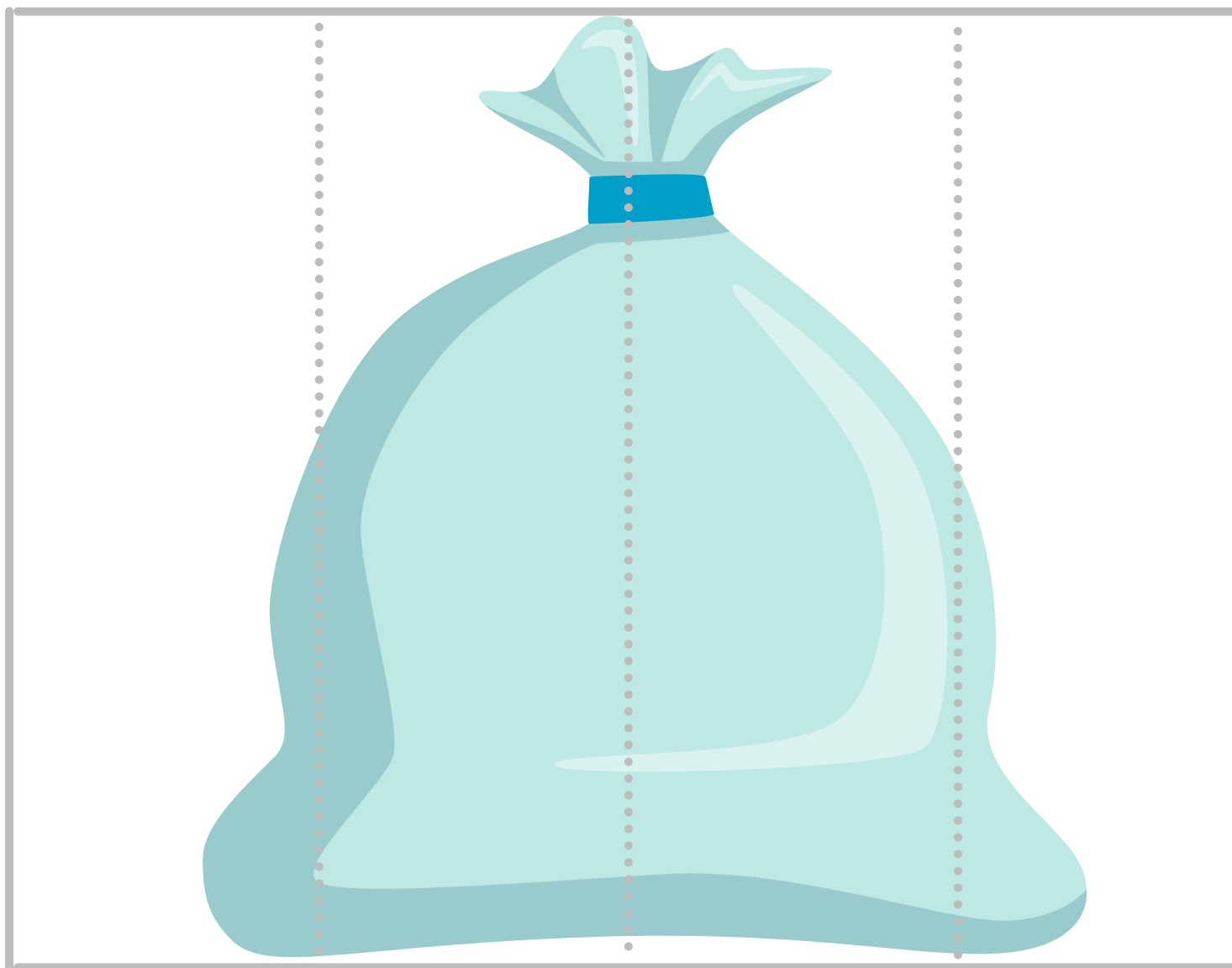
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



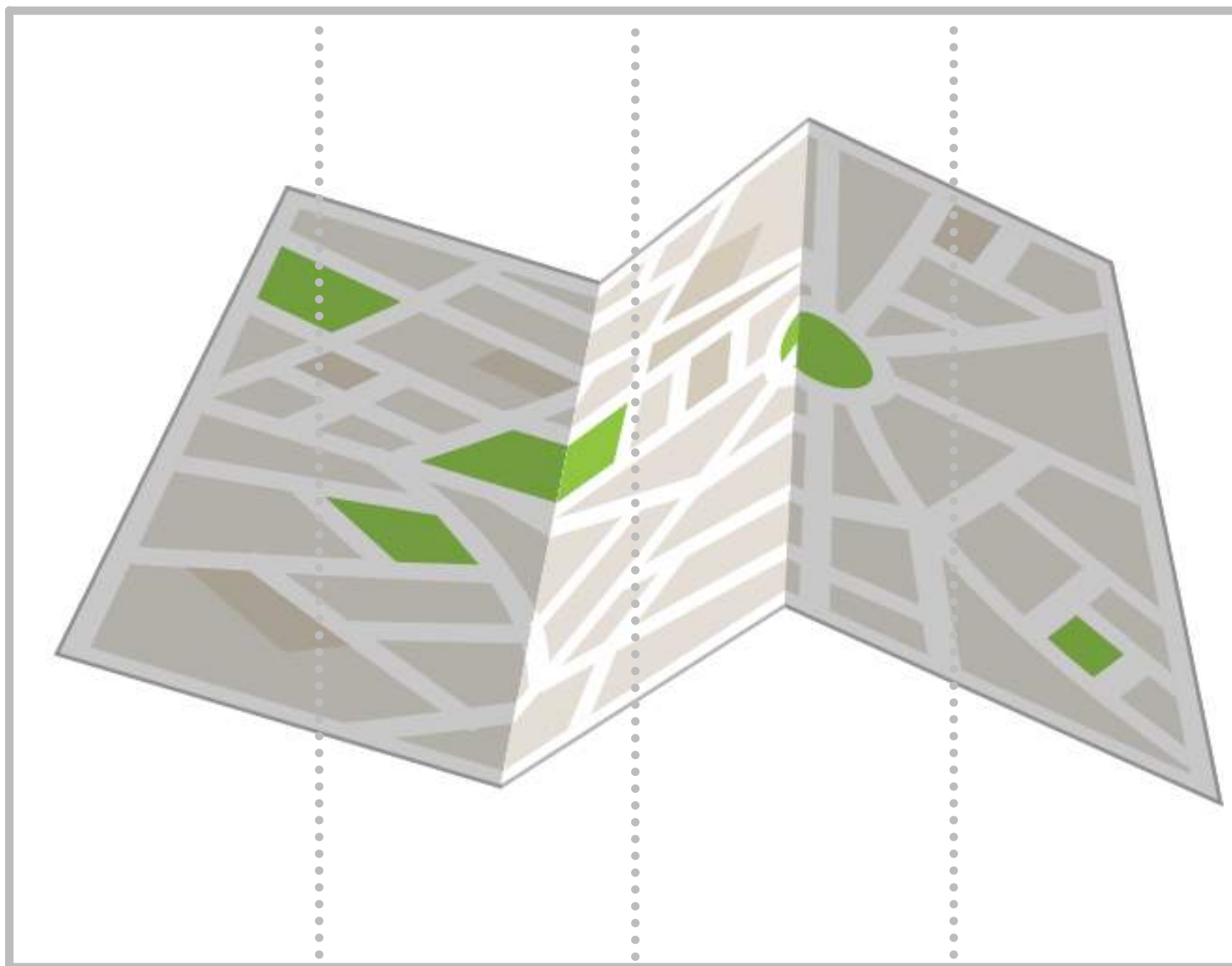


ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL





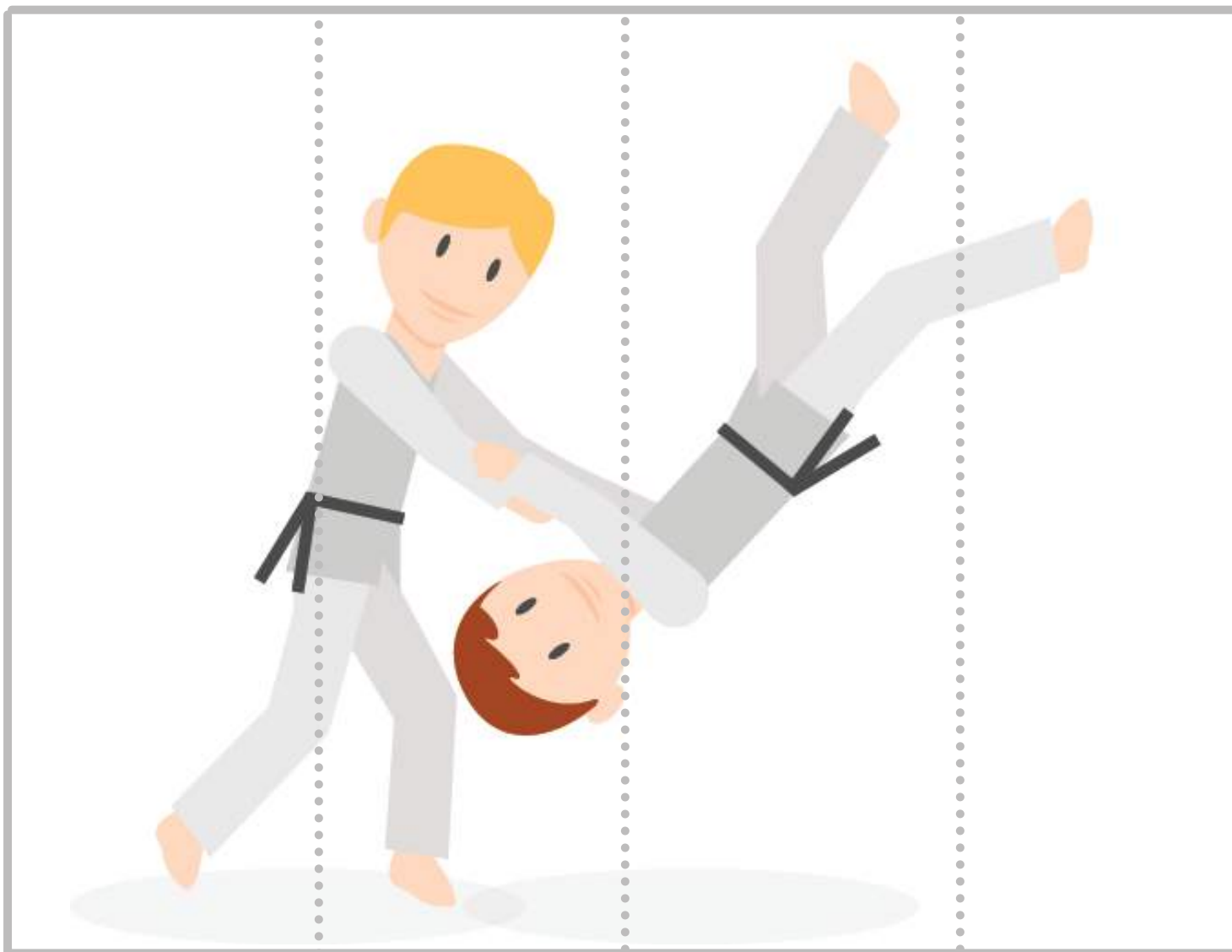
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



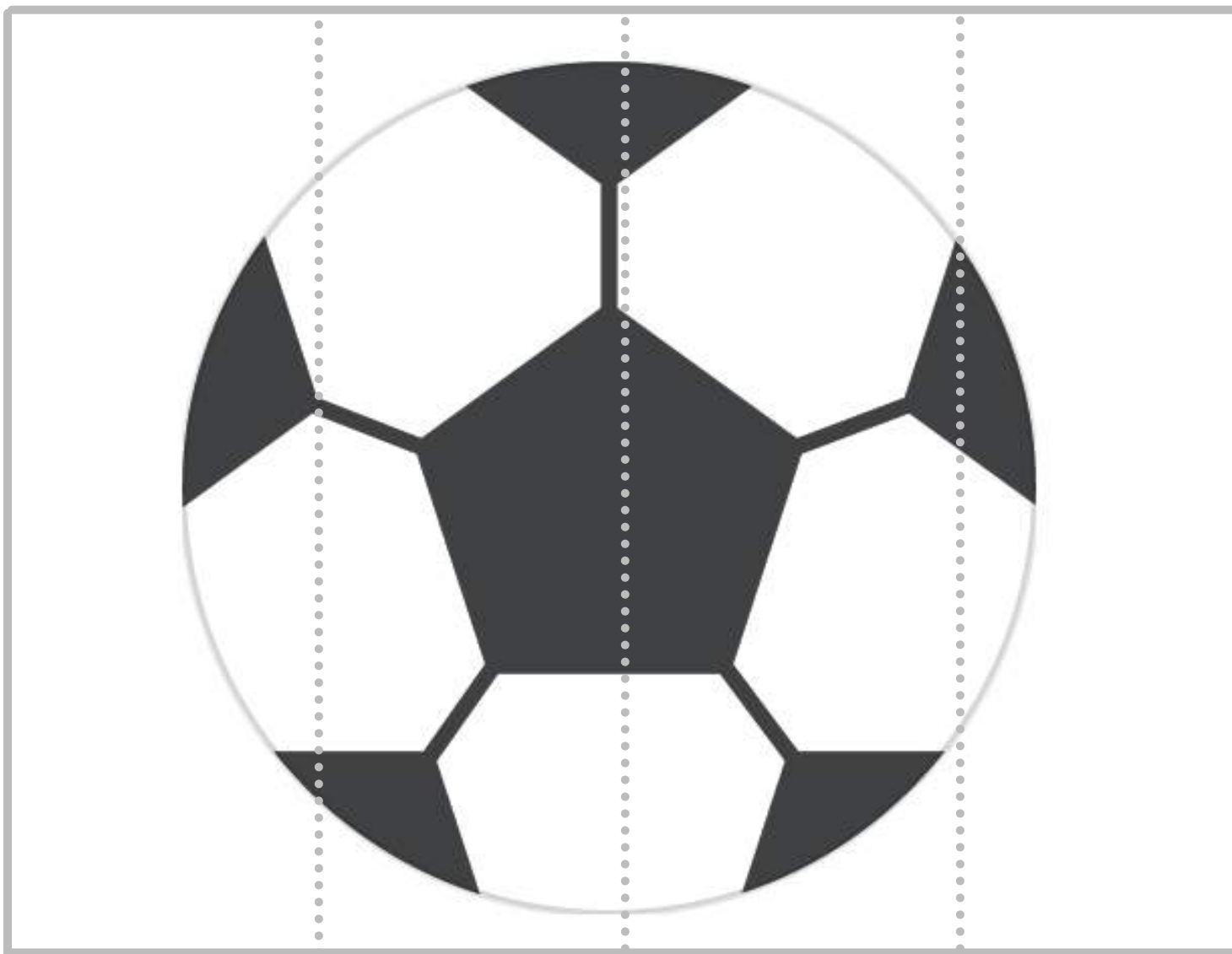
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



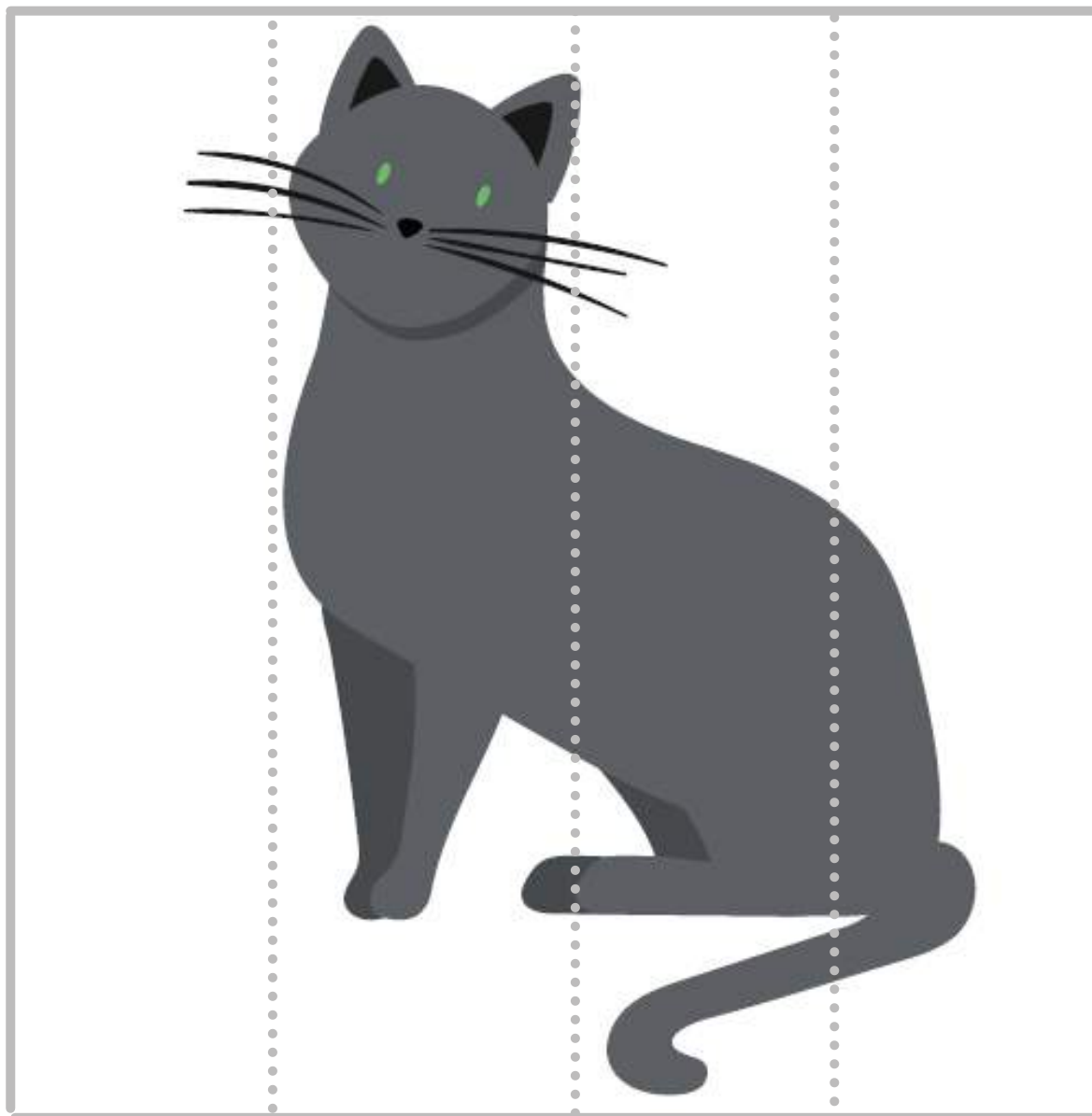
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



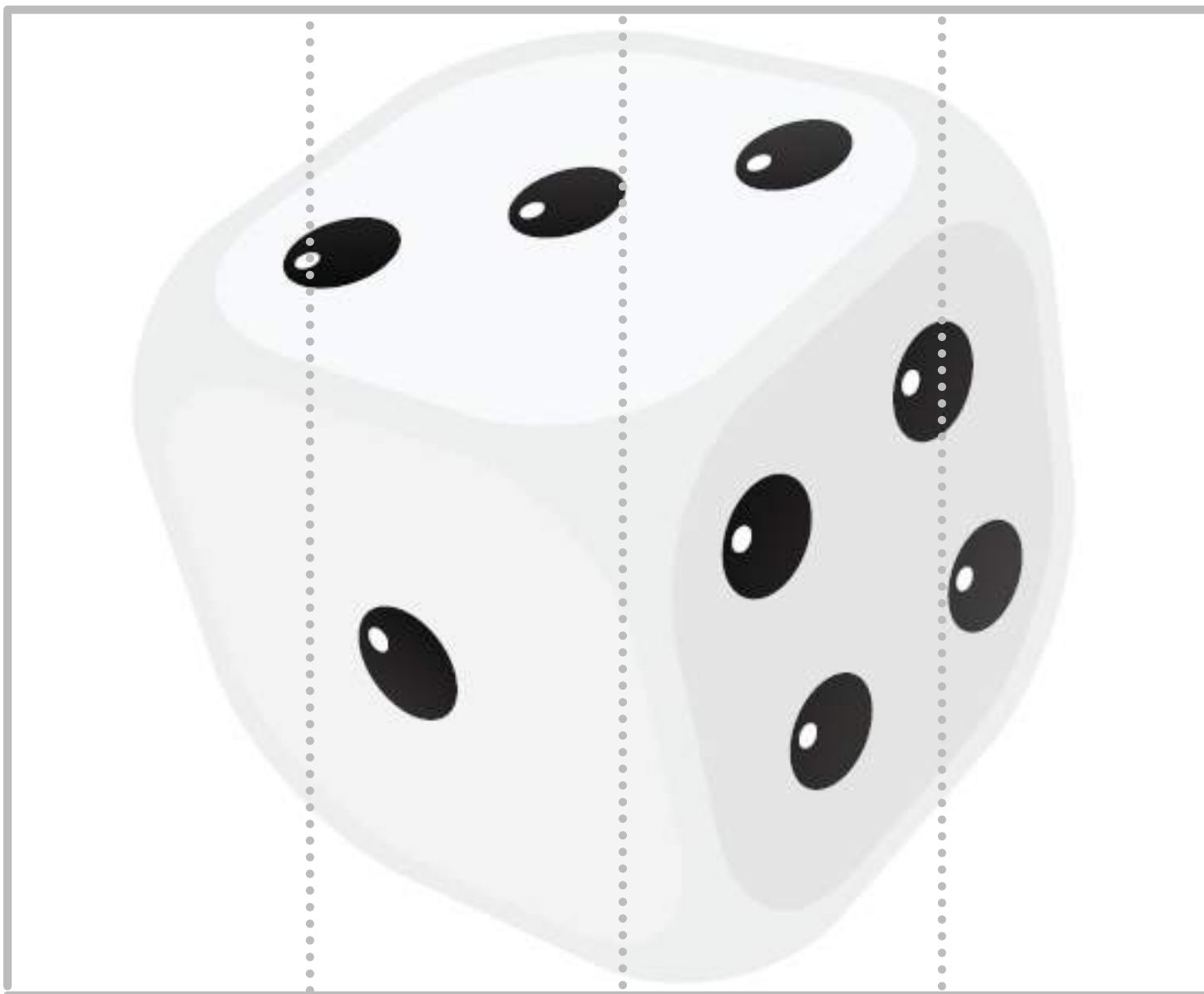
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



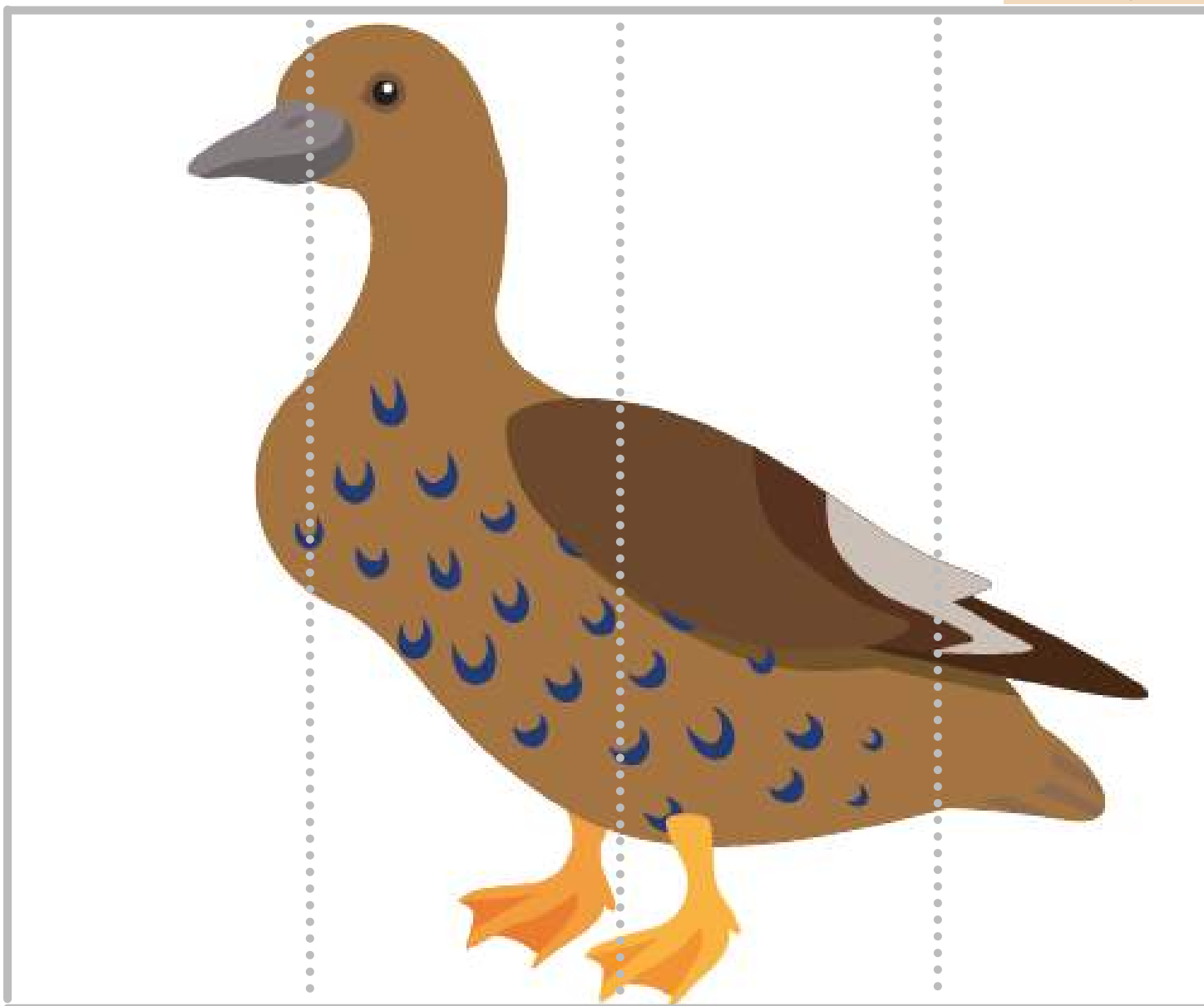
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



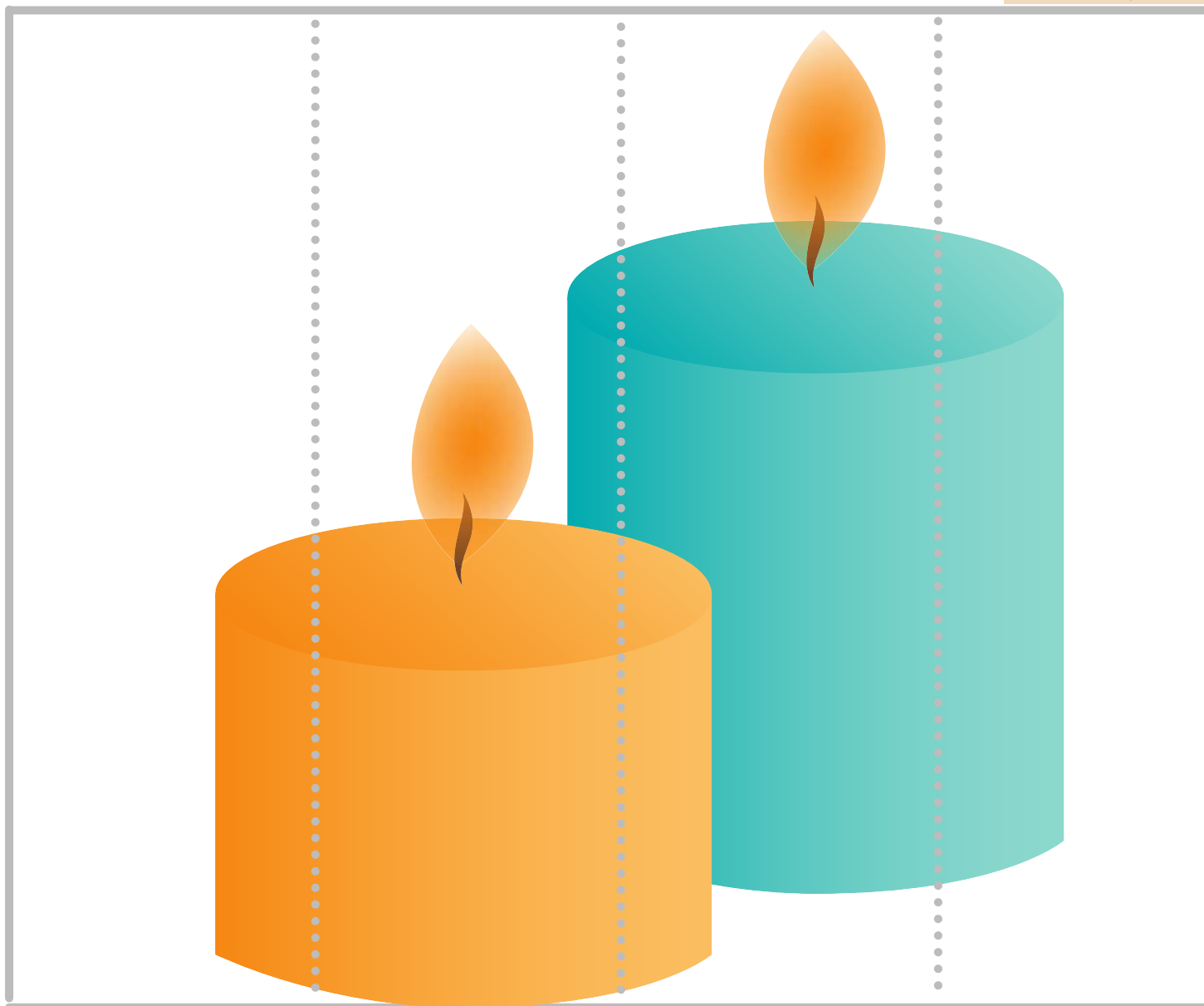
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



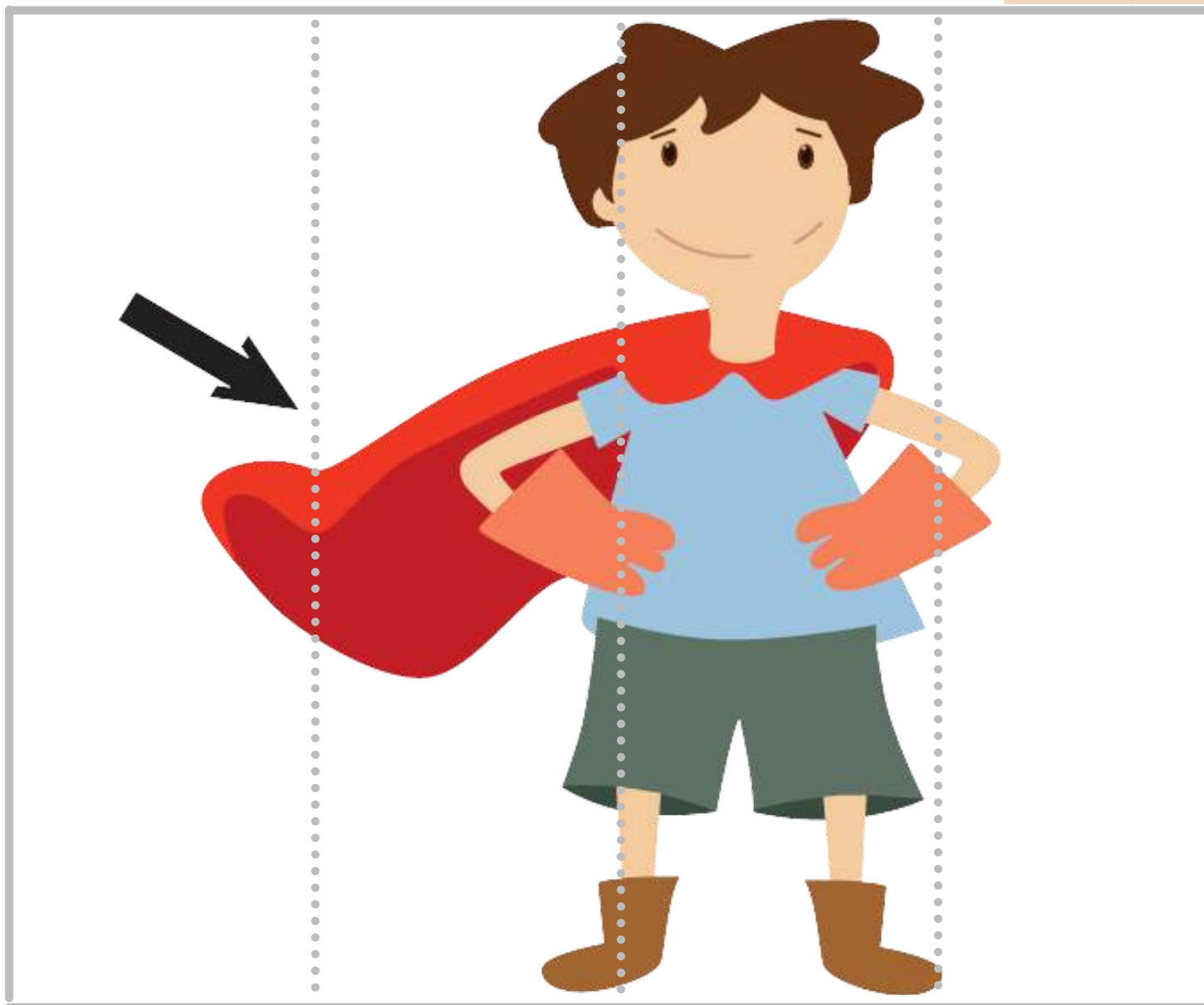
ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL



ATIVIDADE
OPERAÇÃO VIRTUAL





OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Identificação fonêmica
- Adição fonêmica (fim da palavra)



MATERIAIS

- Mascote
- Livro de imagens (ver Tabela 1)
- Imagens representativas de sol (/s/) e ar (/ʁ/)



DURAÇÃO

- 45 minutos



Assista ao vídeo

ATIVIDADE

MAIS UM SOM



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Preparar um “livro” com as imagens da Tabela 1.

Mais um Som

Objetivo

- Adicionar um som no final de uma palavra e descobrir a palavra formada.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Mais um Som”, que está dentro de um livro de histórias. Apresentar o jogo, explicando:

*Em cada folha do livro, vai aparecer uma imagem.
E os dois sons (s, r) como são muito irrequietos e brincalhões, querem juntar-se a essas imagens, mesmo no final.
Como também somos brincalhões, vamos descobrir como ficam as palavras com os novos sons?*

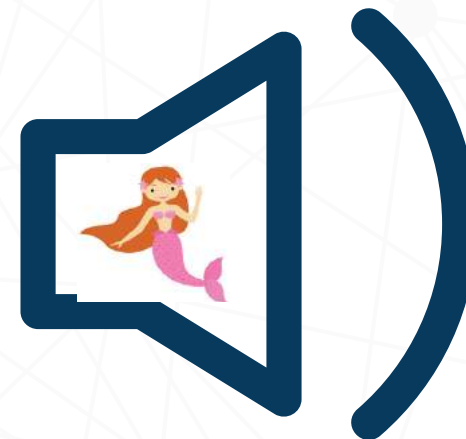
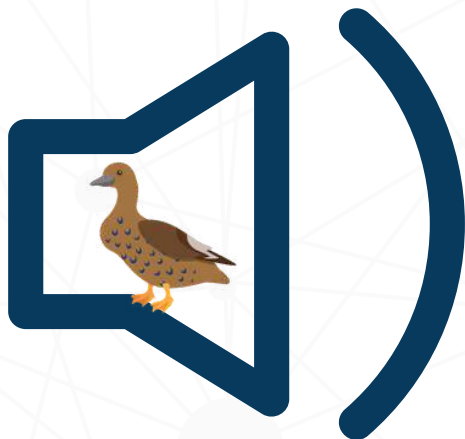
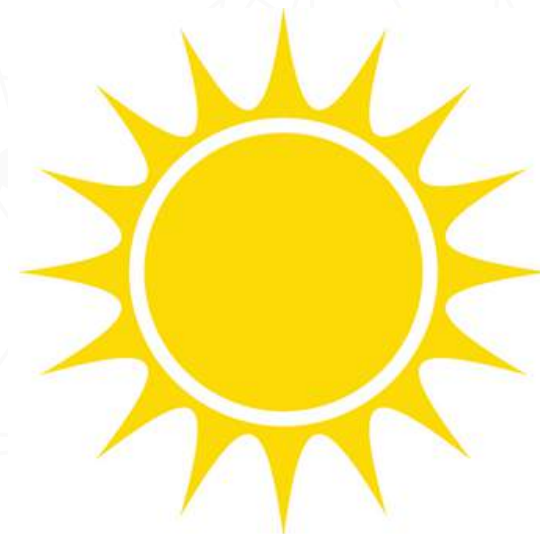
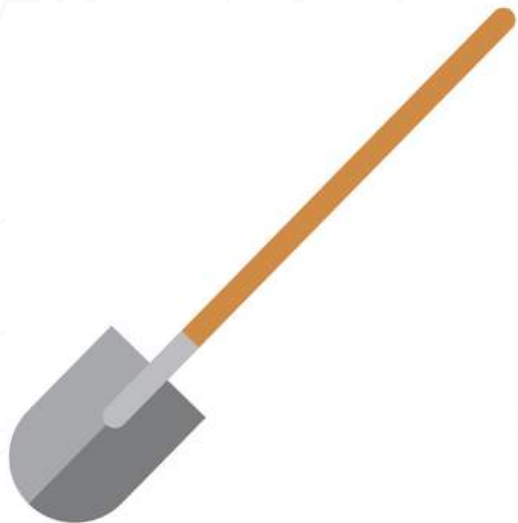
2. Folhear o livro e selecionar imagem.
3. Pedir a uma criança que diga os sons da palavra (exemplo: “pá” - /p/, /á/).
4. Dizer que um som (representado por uma das imagens: sol ou ar) vai juntar-se a essa palavra.
5. Colocar esse som no final da imagem/palavra.
6. Pedir à criança que diga que palavra forma depois de juntar o som (exemplo: “pá”, com o /s/ de sol fica “pás”).
7. O jogo termina quando todas as novas palavras forem descobertas.

Tabela 1

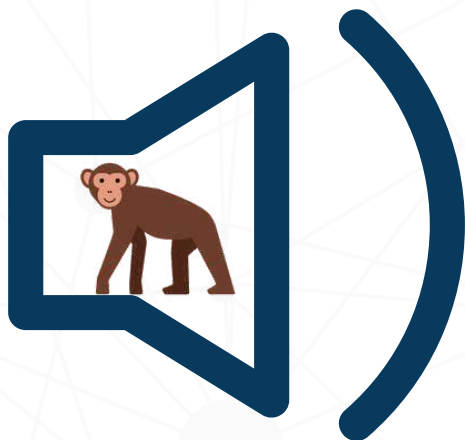
Exemplos de Palavras a Utilizar na Atividade

Palavras inicial (apresentada no livro com imagem)	Palavras conseguidas por meio da adição de um som final (palavras novas)
pá	par, pás
má	mar, más
só	sós
nó	noz
ri	rir

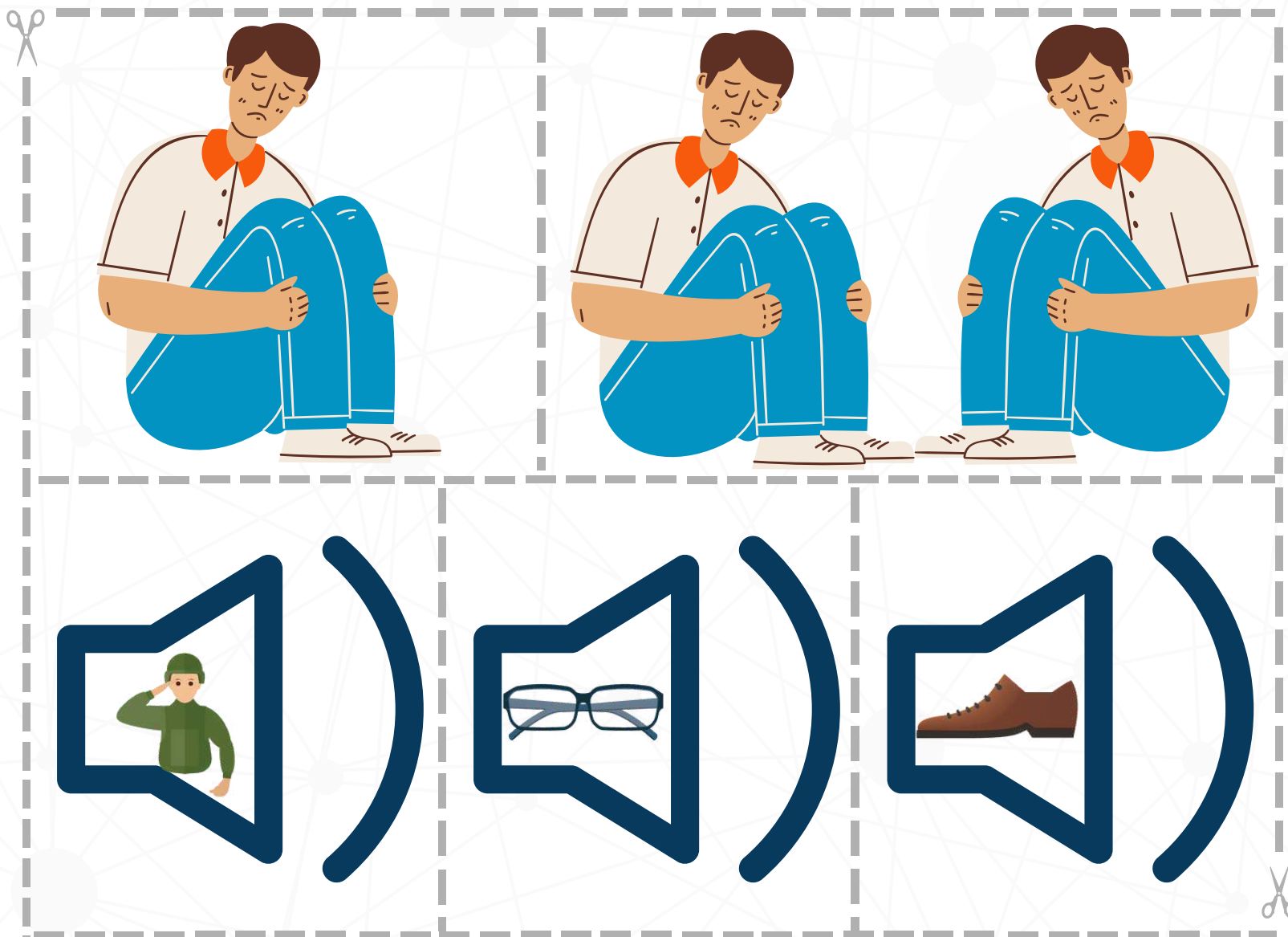
ATIVIDADE
MAIS UM SOM



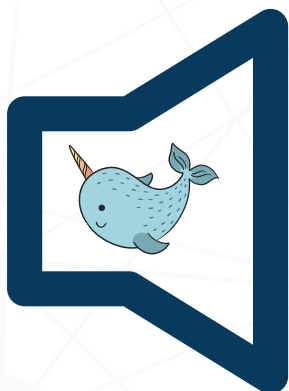
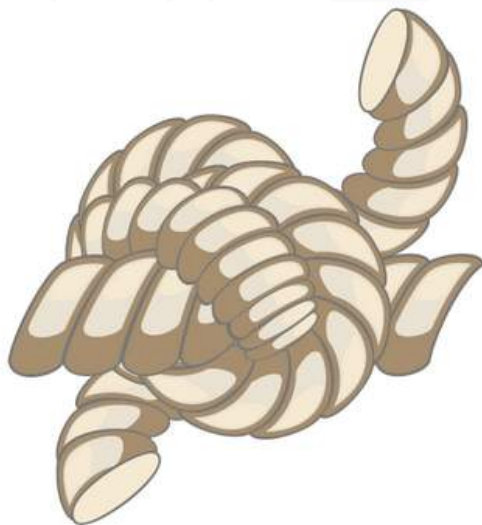
ATIVIDADE
MAIS UM SOM



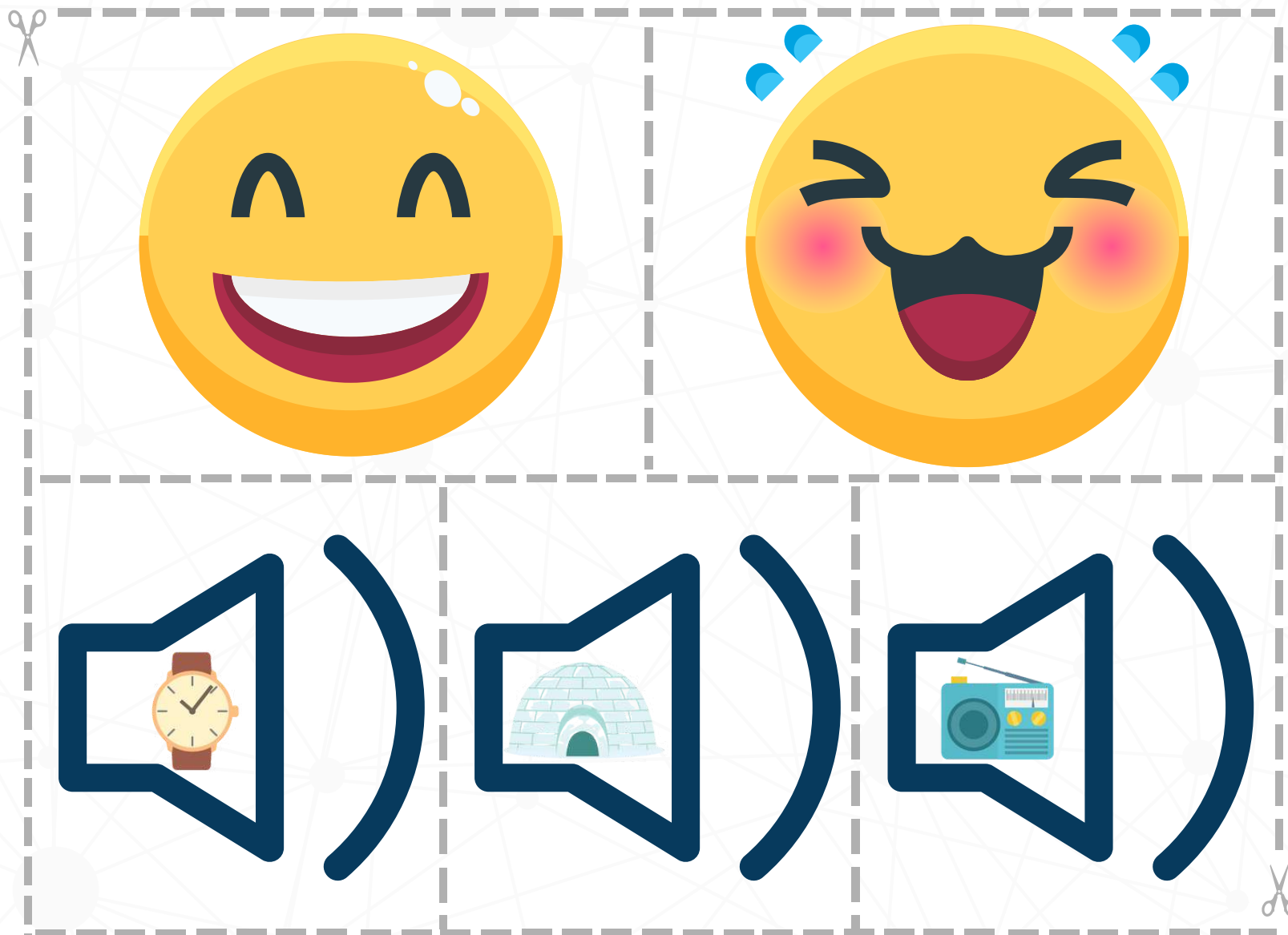
ATIVIDADE
MAIS UM SOM



ATIVIDADE
MAIS UM SOM



ATIVIDADE
MAIS UM SOM



ATIVIDADE

PIANO DE SONS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Substituição fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- Piano (ou xilofone)
- Imagens de animais
- Partitura



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Organização

- Identificar as teclas com imagens de animais representativas de sons.
- Colocar, em cada página da pauta, a representação de uma palavra (exemplo: para a palavra “lar” colocar o “leão”, a “águia” e as “ondas” do mar).

Piano de Sons

Objetivo

- Descobrir as palavras tocadas no piano após troca de teclas.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Piano de Sons”. Explicar que:

O piano tem teclas, em cada tecla toca um som (representado por um animal).

Na partitura estão palavras, que vão ser tocadas no piano.

2. Pedir a uma criança que “toque” a primeira palavra da partitura.
3. Dizer à criança que a primeira tecla está estragada e que tem de ser retirada.
4. Dar uma nova tecla à criança e pedir que identifique o som representado.
5. Pedir para colocar a nova tecla e perguntar qual a palavra formada com esse som. Exemplo: “mar”.

A criança tem de tocar nas teclas: macaco /m/, águia /a/ e ondas do mar /ɾ/

Tirar o /m/.

Dar a tecla da doninha /d/.

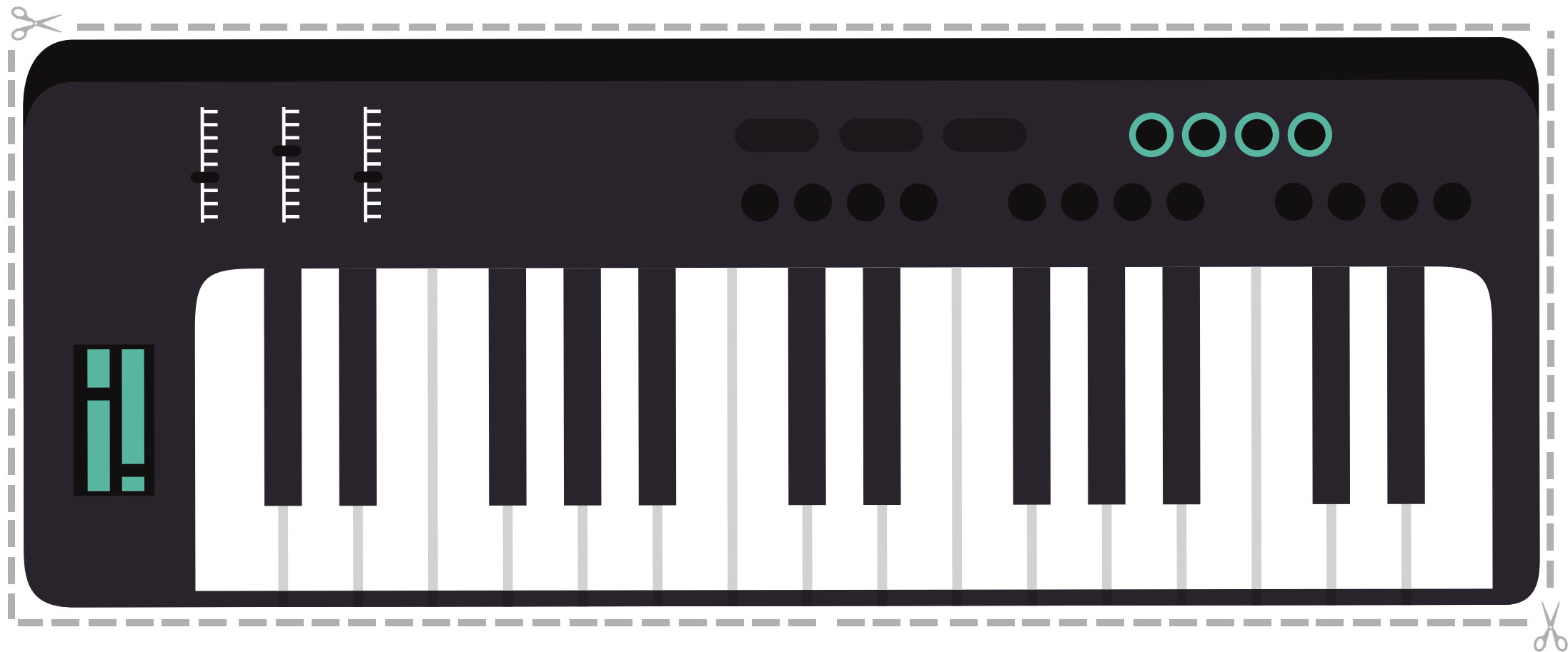
Forma a palavra /dar/.

6. Repetir o mesmo procedimento para outras palavras (ver Tabela 1).
7. O jogo termina quando todas as crianças trocarem um som e “tocarem” uma palavra nova no piano.

Tabela 1

Exemplos de Palavras a Utilizar na Atividade

Palavra inicial	Palavra/pseudopalavra sem som inicial	Palavras conseguidas através da troca do som inicial
mar	ar	lar, par, dar, bar
cola	ola	mola, bola, gola, rola
rato	ato	pato, tato, mato, lato, jato, gato
pata	ata	lata, mata, nata, data, gata

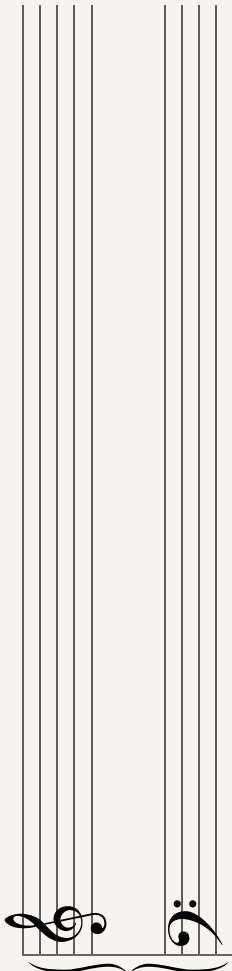
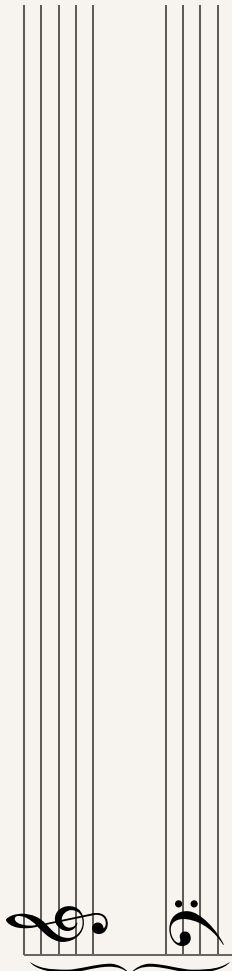
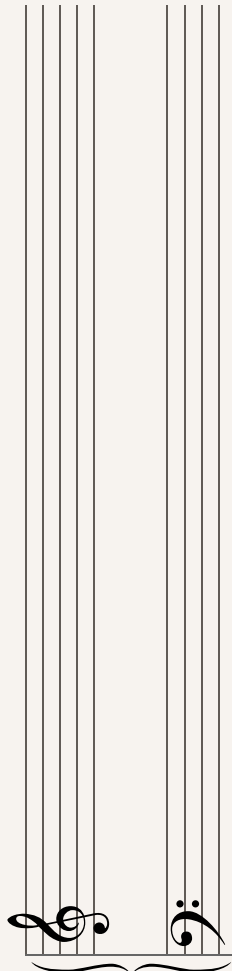
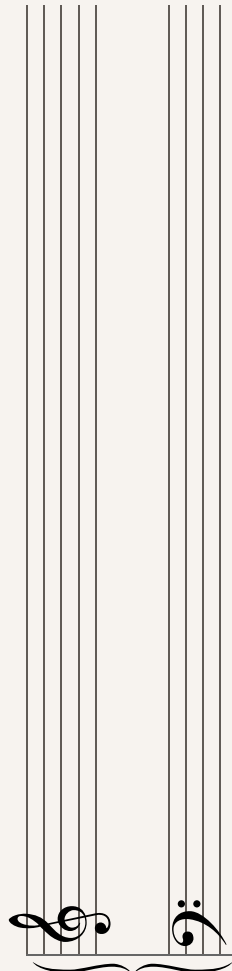
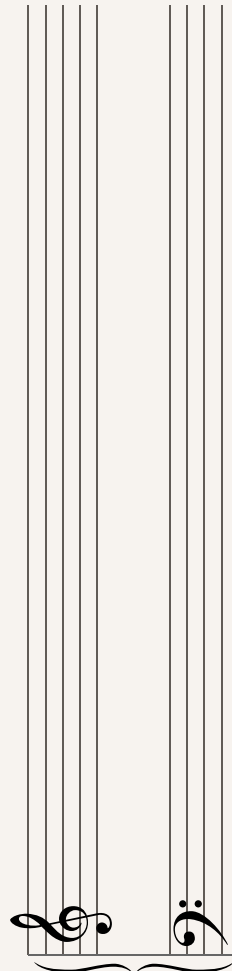


ATIVIDADE
PIANO DE SONS



ATIVIDADE
PIANO DE SONS





ABC

ALFABETIZAÇÃO BASEADA NA CIÊNCIA

PARTE 2

**PROGRAMA DE PROMOÇÃO PRECOCE NAS
COMPETÊNCIAS DE LEITURA**

Material integrante do Manual -
ABC na Prática: construindo alicerces para a leitura

ATIVIDADE

APRESENTAÇÃO DA MASCOTE



Assista o vídeo



OBJETIVOS

Pragmática:

- Identificar e adotar comportamentos para “melhor ouvir e melhor aprender”
- Compreender e usar as convenções sociais acerca da conversação/comunicação (cumprimentar, agradecer, pedir desculpa e despedir-se)

Consciência fonológica:

- Segmentação silábica
- Sensibilidade para o fonema em posição inicial



MATERIAIS

- Mascote
- História da Mascote



DURAÇÃO

45 minutos

- 15': Apresentação da Mascote (história)
- 30': Brincadeiras com os nomes dos alunos (jogos envolvendo manipulação de sílabas e de fonema em posição inicial)



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Apresentação da Mascote (História)

- Contar a história/apresentação:

História da Mascote

Quem sou eu, quem eu sou?
Sou o teu amigo que aqui chegou!

O meu nome começa com Ssss
e rima com “ico”.
Eu sou o teu amigo... CiiLarico!

ATIVIDADE

APRESENTAÇÃO DA MASCOTE

Sou o CiiLarico,
sou feliz a falar.
Quem quiser juntar-se a mim,
com os sons pode brincar!

Cii
Cii-LA
Cii-LA-RI
Cii-LA-RI-CO

Tenho duas antenas,
para os sons ouvir bem.
Uma boca eu tenho,
para os dizer também!

Todos ficam admirados
com este meu jeito de falar.
Todos acham muita graça,
porque falo a rimar!

Ficam desde já convidados,
para neste jogo entrar.
Vai ser muito divertido
com as palavras brincar!

- Convidar o CiiLarico a dizer quantas sílabas tem o seu nome.
Cii-la-ri-co
4 sílabas. Cii-la-ri-co! (enquanto bate 4 palmas de forma rítmica)

Brincadeiras com o Nome dos Alunos

1. Perguntar para um aluno (um a um) quantas sílabas tem o seu nome.
2. Em conjunto, o grupo faz corresponder o número de palmas ao número de sílabas. Com as palmas pode ser associado um ritmo/movimento para cada nome.
3. Convidar o CiiLarico a descobrir o som inicial do seu nome (prolongar o som Ssss e associar o gesto da serpente).
4. Desafiar os alunos a descobrir o som inicial do seu nome.
5. Inventar, para cada som inicial, um gesto.
6. Terminar o jogo dizendo aleatoriamente um dos nomes dos alunos de cada vez, e pedir que digam o som e o gesto que criaram.

ATIVIDADE

SOU UM SOM!



Assista o vídeo



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Identificação do fonema inicial
- Relações letra-som



MATERIAIS

- Mascote
- 24 cartões com imagens
- 4 cartões/cartas com os grafemas: r, s, f, z
- 1 saco



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Colocar os 24 cartões num saco

Organização

- Dividir o grupo de alunos em 4 equipes

Sou um Som!

Objetivo

- Associar as imagens/palavras ao seu grafema inicial.

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Sou um Som!”:

Vão ser retirados cartões de um saco.

Um aluno diz a imagem que está no cartão.

A equipe que tiver a letra inicial dessa palavra tem de dizer “Som...” e fica com o cartão.

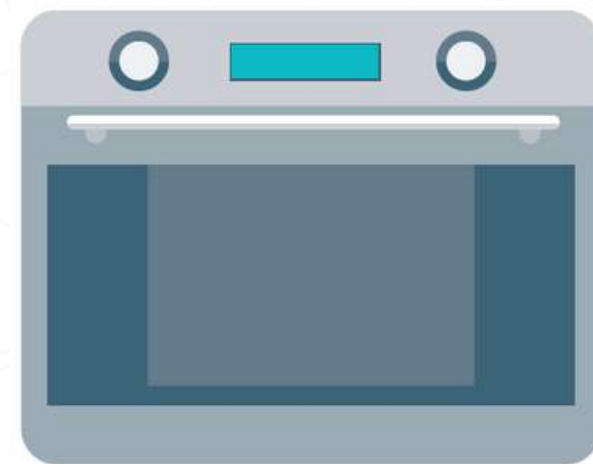
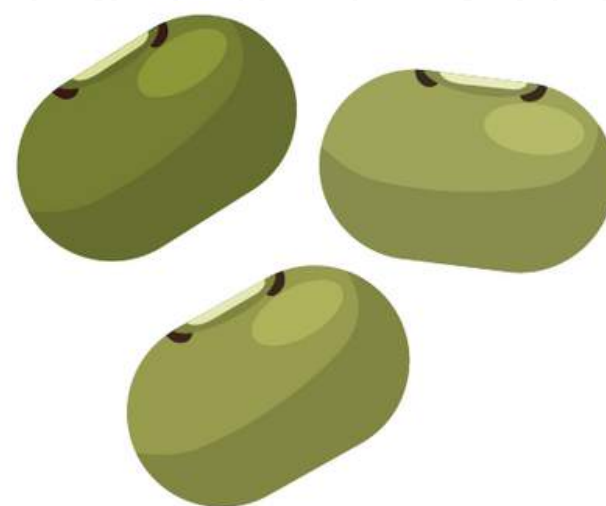
ATIVIDADE
SOU UM SOM!

2. Atribuir um dos quatro grafemas a cada equipe.
3. Retirar um cartão do saco e dizer a palavra.
4. Pedir às equipes que verifiquem se a palavra inicia pela letra que lhes foi atribuída.
5. Solicitar à equipe que levante a mão e diga o “Som...”.
6. O jogo termina quando todas as imagens/palavras forem associadas ao seu grafema inicial.

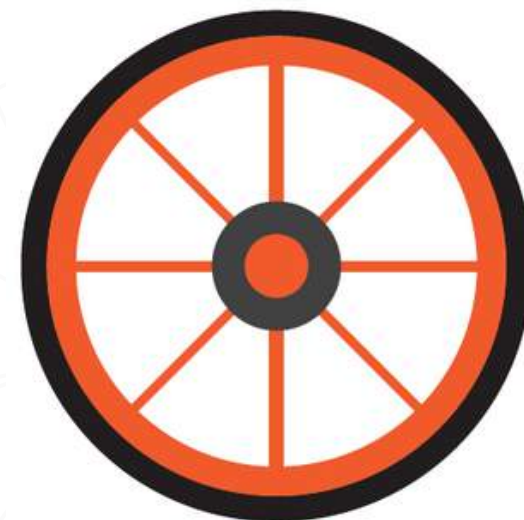
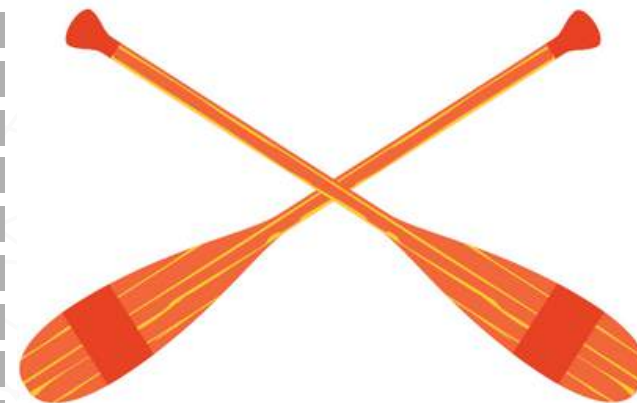
Tabela 1

/f/	/b/	/s/	/z/
fada	rã	sabão	zero
fava	relva	selo	zebra
folha	remo	sino	zorro
forno	rolo	sol	zumbido
faca	rena	sopa	zangão
fogo	roda	sofá	zumbi

ATIVIDADE
SOU UM SOM!



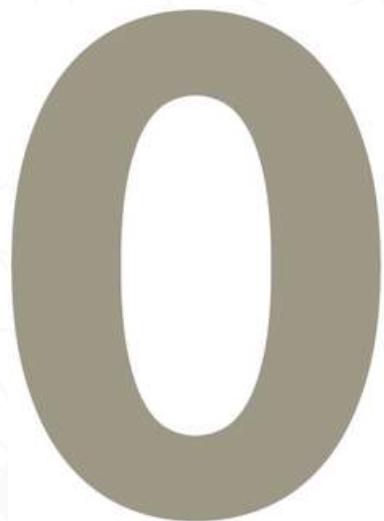
ATIVIDADE
SOU UM SOM!



ATIVIDADE
SOU UM SOM!



ATIVIDADE
SOU UM SOM!



zzzz
zzzz
zzzz







ATIVIDADE

SOM A SOM



Assista o vídeo



OBJETIVOS

- Segmentação e fusão fonêmicas para promover a escrita.



MATERIAIS

- Mascote



DURAÇÃO

- 45 minutos

25 minutos – versão 1

20 minutos – versão 2



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Imprimir as palavras da Tabela 1 em cartões individuais.

Som a Som

Objetivo

- Soletrar (som/letra), em voz alta, as palavras.

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Som a Som”.

Versão 1 (Segmentação)

2. Dizer a um aluno:

“Diz, som a som, a palavra...” (seguida de uma palavra)

3. Esperar que o aluno diga os sons da palavra.

P. ex.: “Diz, som a som, a palavra... BOLA”.

O aluno terá de dizer: “/b/, /o/, /l/, /a/”.

Versão 2 (Fusão)

2. Dizer a um aluno:

“Diz qual é a palavra...” (seguida dos sons de uma palavra).

3. Esperar que o aluno descubra qual a palavra.

P. ex.: “Diz qual é a palavra /p/, /a/, /i/.”

O aluno terá de dizer: “/p/, /a/, /i/ fica PAI”.

4. O jogo termina quando todos os alunos tiverem jogado.

Tabela 1

Exemplos de Palavras a Utilizar na Atividade

Nível 1 C + VG	rio	rei	céu
	mau	lei	nau
	pai	pau	teu
Nível 2 CV + CV	rato	fada	mapa
	dedo	bola	pato
	capa	gola	
Nível 3 CV + CV + CV	baliza	batata	dominó
	gaveta	cadela	panela



rio

rei

céu

mau

lei

nau

pai

pau

teu

rato

fada

mapa





dedo

bola

pato

capa

gola

baliza

batata

dominó

gaveta

panela

cadela



ATIVIDADE

HORA DO LANCHE - FONEMA



OBJETIVOS

Consciência fonológica:

- Segmentação fonêmica
- Contagem fonêmica



MATERIAIS

- Mascote
- 3 caixas/pratos
- Imagens de 3 animais: rã, onça e foca
- 21 cartões com imagens
- 1 saco



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Identificar cada caixa/prato com a imagem de um dos animais.
- Colocar os 21 cartões num saco.



Hora do Lanche — Fonema

Objetivo

- Associar alimentos aos animais, fazendo corresponder o número de fonemas.

ATIVIDADE

HORA DO LANCHE - FONEMA

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Hora do Lanche”. Apresentar o jogo:

A rã, a onça e a foca vão lanche.

Mas cada uma tem uma dieta específica: cada uma só come alimentos que têm o mesmo número de sons do seu nome.

A rã só pode comer alimentos com 2 sons.

A onça só pode comer alimentos com 3 sons.

A foca só pode comer alimentos com 4 sons.

2. Pedir a um aluno de cada vez que:

- 1) retire um cartão,
- 2) nomeie a imagem, e
- 3) identifique o número de sons da palavra.

3. Em seguida, pedir ao aluno que identifique o animal que tem o mesmo número de sons e coloque o cartão dentro da caixa/prato do animal (p.ex.: cartão “rio” (3 sons) vai para a “onça” (3 sons)).

4. O jogo termina quando forem associados todos os cartões aos animais correspondentes.

Tabela 1

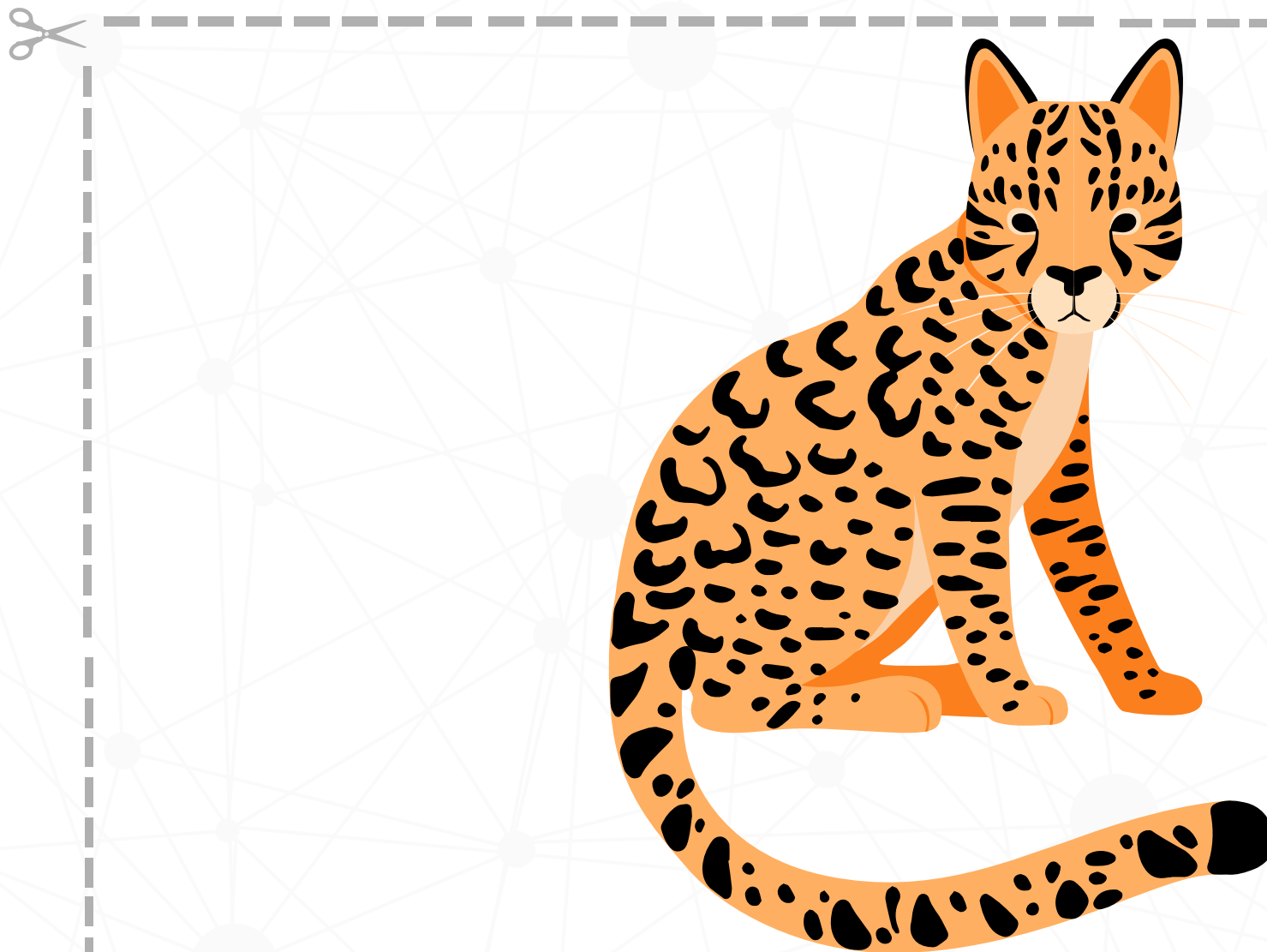
Cartões da Atividade

2 sons	3 sons	4 sons
chá	alho	cacho
lã	baú	figo
nó	ilha	massa
má	lua	milho
pá	osso	nabo
pé	rio	pera
sé	noz	sopa

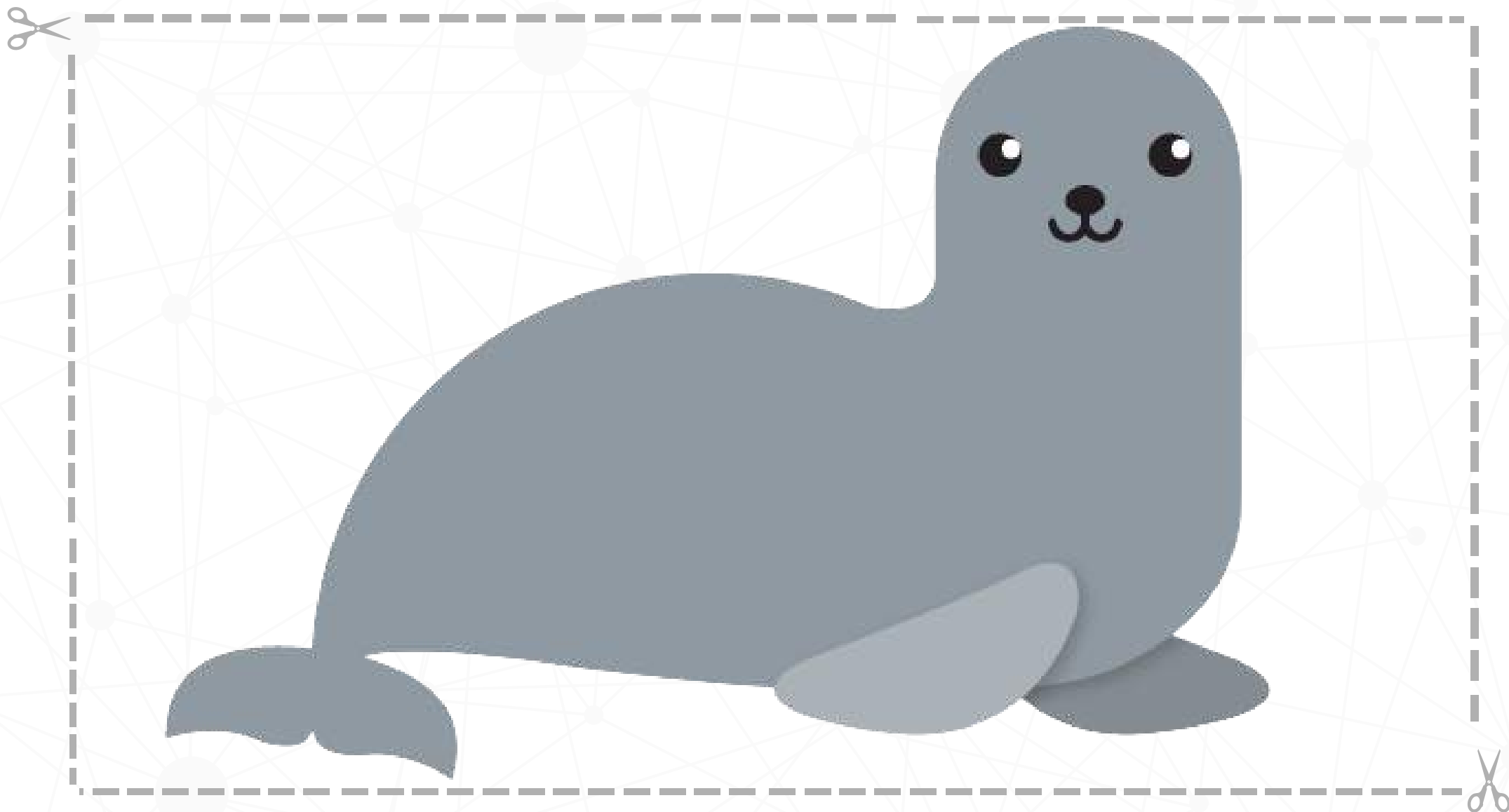
ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



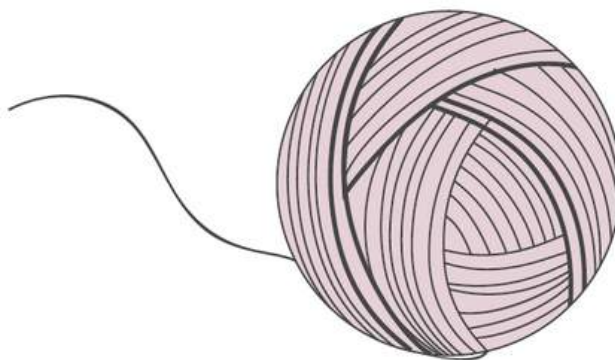
ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



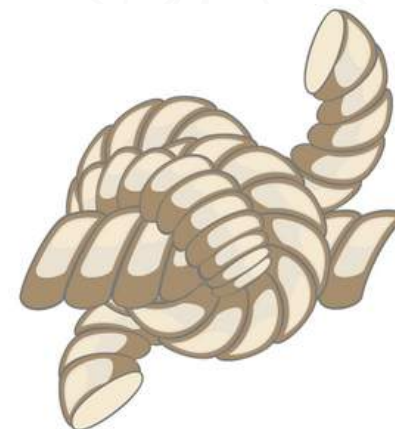
ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



chá



lã



nó



má



pá

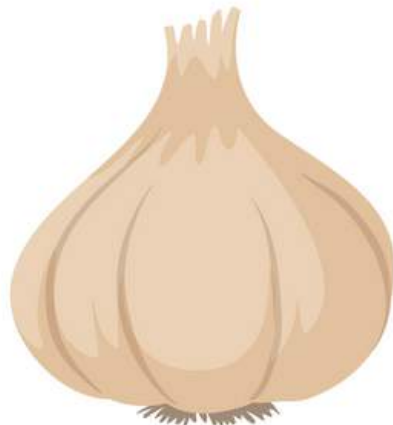


pé

ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



sé



alho



baú



ilha



lua



osso

ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



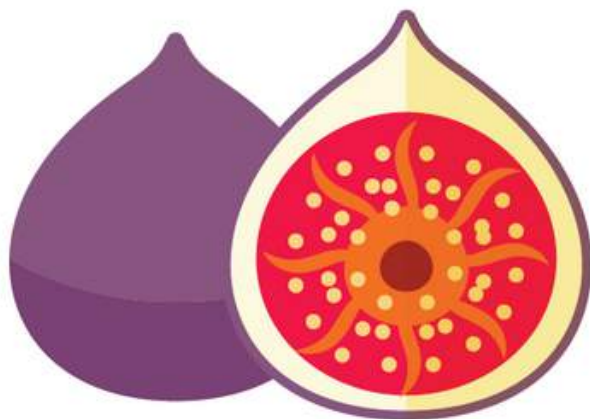
rio



noz



cacho



figo



massa



milho

ATIVIDADE
HORA DO LANCHE - FONEMA



nabo



pera



sopa

VARAL DE LETRAS



Assista o vídeo*



OBJETIVOS

Consciência Fonológica

- Consciência do fonema em posição inicial
- Fluência fonêmica

Relações letra-som



MATERIAIS

- Mascote
- 12 cartões com letras
- Cordas/fios
- 12 prendedores de roupa
- Dado



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Escrever uma letra em cada cartão.
- Colocar as cordas/fios de forma a construir dois varais.
- Pendurar seis cartões em cada varal.

Organização

- Dividir os alunos em duas equipes.

Varal de Letras

Objetivo

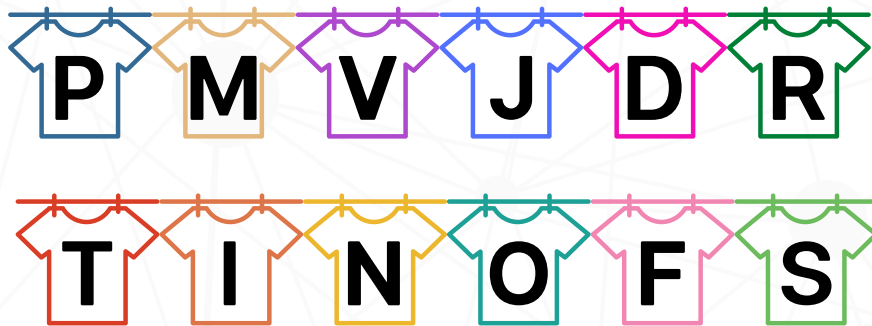
- Identificar a letra/som e dizer palavras começadas por essa letra/som.

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Varal de Letras”. Apresentar o jogo, explicando:

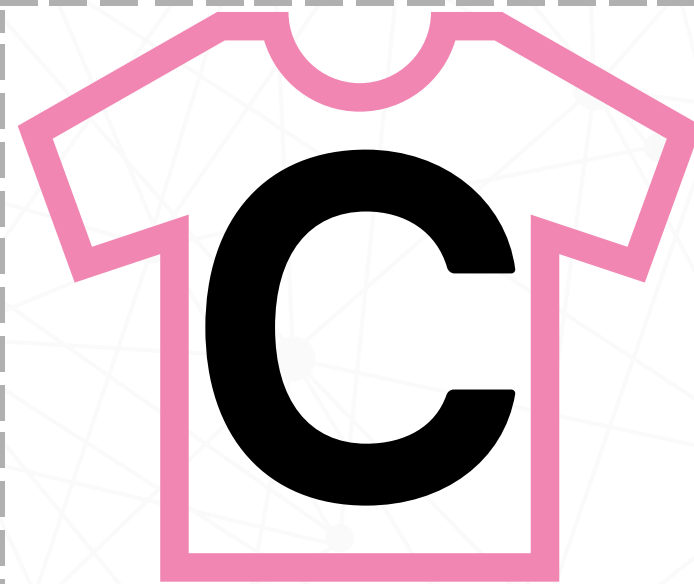
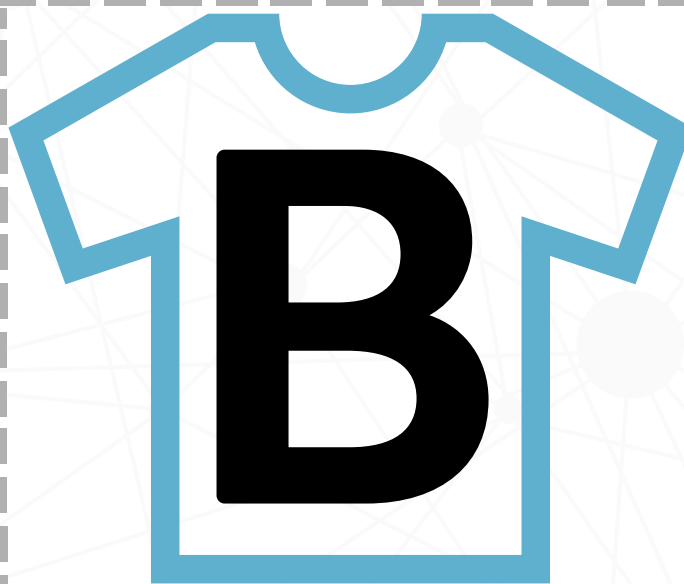
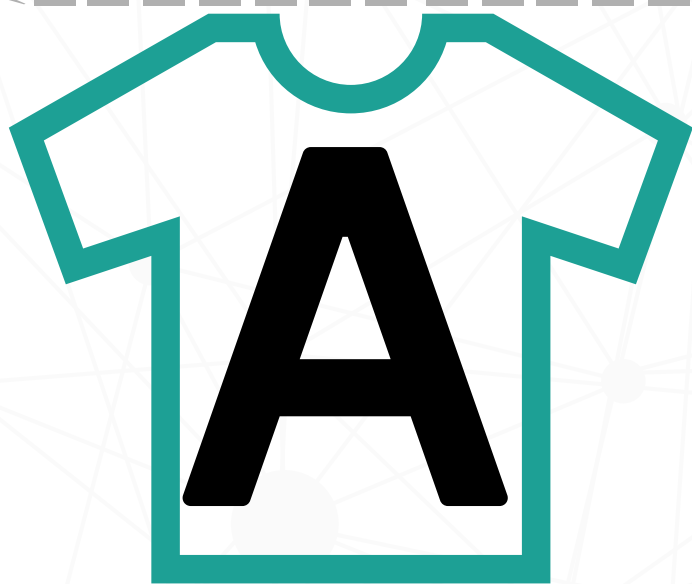
Em cada varal estão letras. Cada equipe tem um dos varais. À vez, vão lançar o dado; o número de bolinhas corresponde a uma letra do varal (p.ex.: se saiu o n.º 5, vê qual é a letra que está em quinto lugar). Dizem a letra/som que saiu e uma palavra que comece com esse som.

ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS

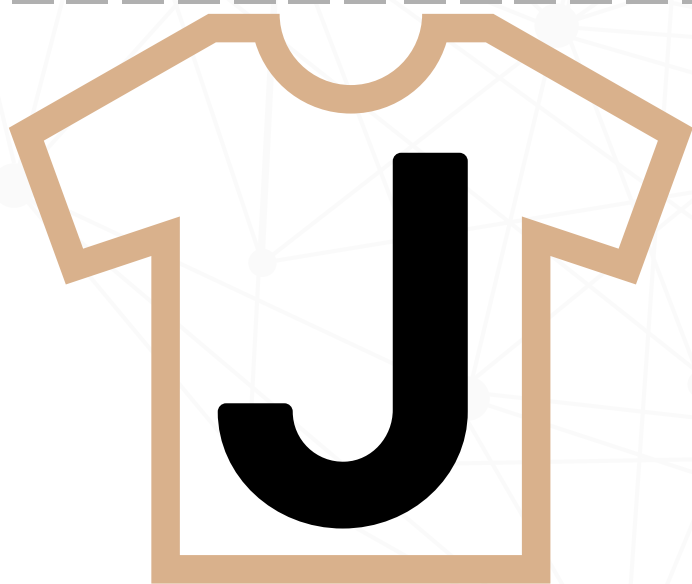
2. Pedir a cada equipe que escolha um dos varais.
3. Pedir a um aluno por vez que lance o dado e procure no seu varal a letra correspondente ao número que saiu.
4. Identificar a letra que saiu.
5. Solicitar aos alunos que digam uma palavra iniciada por esse som.



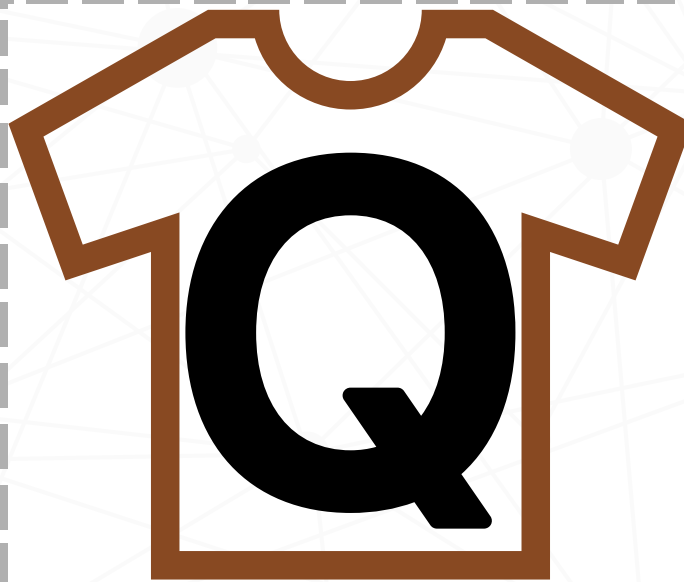
ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS



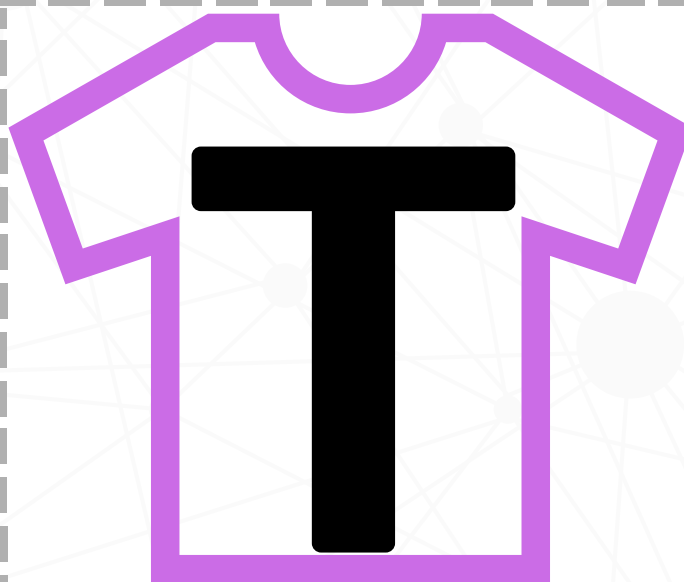
ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS



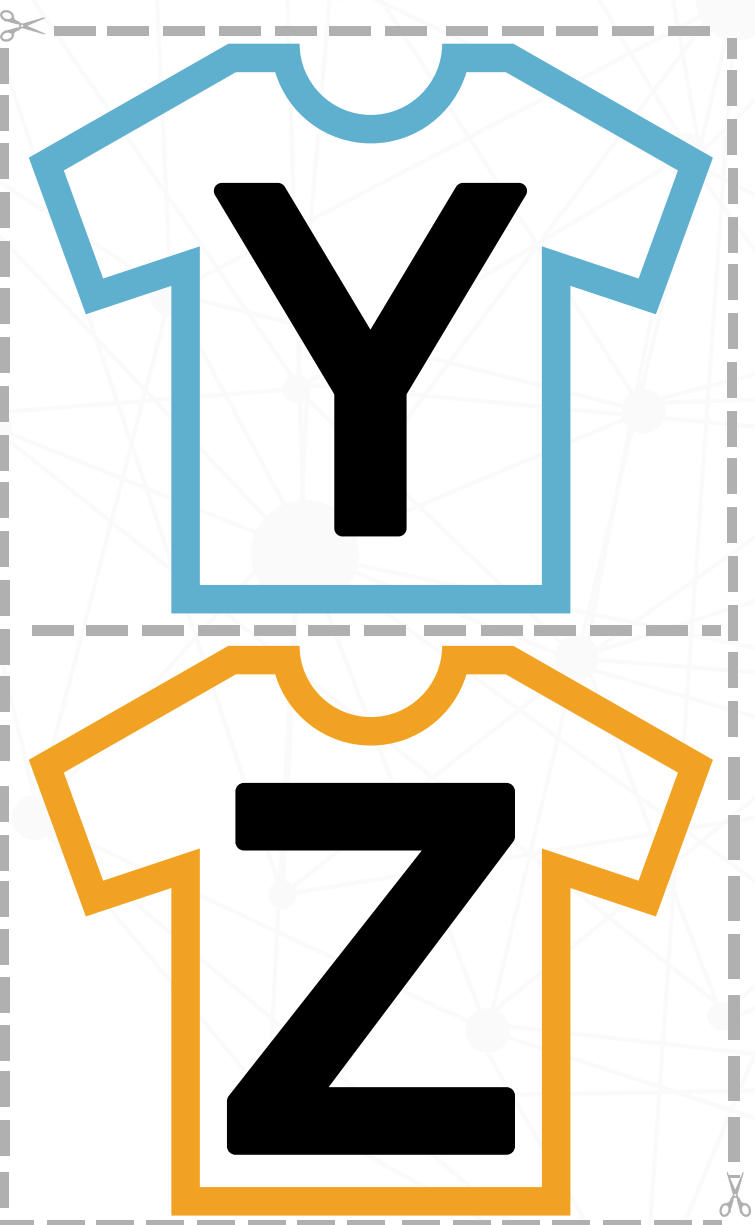
ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS



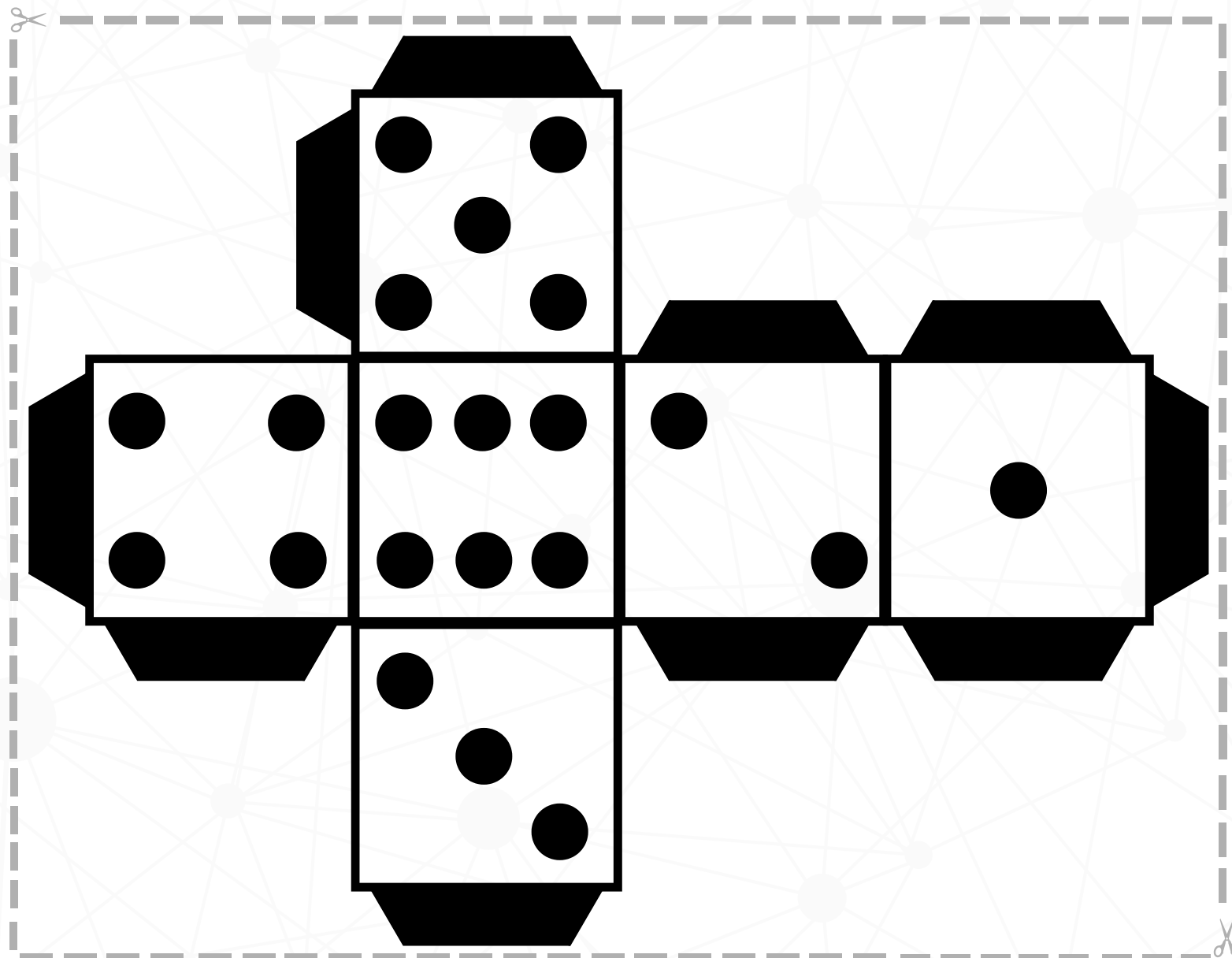
ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS



ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS



ATIVIDADE
VARAL DE LETRAS



ATIVIDADE
BINGO



Assista o vídeo



OBJETIVOS

Promoção de competências de leitura — adaptável ao nível leitor da criança

Relações letra-som (bingo com letras)

Decodificação:

- Alfabética (bingo com sílabas ou com palavras simples)
- Ortográfica (bingo com palavras complexas)



MATERIAIS

- Mascote
- Cartela de bingo
- Cartões com as letras/sílabas/palavras presentes na cartela
- Quadrados de papel/plástico coloridos



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Número de cartelas de jogo correspondente ao número de alunos do grupo.
- Embaralhar e colocar os cartões com as letras/sílabas/palavras num baralho, viradas para baixo.

Objetivo

- Ler a letra/sílaba/palavra e identificá-la em sua cartela, colocando por cima um quadrado de acetato.

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Bingo”.
2. Dar a cartela de bingo aos alunos e pedir-lhes para ler as letras/sílabas/palavras presentes na sua cartela.
3. Pedir a um aluno por vez que tire um cartão do monte e ler a letra/sílaba/palavra.
4. Cada aluno verifica se tem a letra/sílaba/palavra no seu tabuleiro de jogo.

5. Os alunos com essa letra/sílaba/palavra no seu tabuleiro colocam um quadrado de acetato por cima.
6. Quando preencher o seu tabuleiro, o aluno diz “Bingo”.
7. O jogo termina quando todos os alunos preencherem o seu tabuleiro.

Tabela 1

Exemplo a utilizar no bingo de relações letra-som

Relações letra-som - p, t, d, l, m, n, v, c, r, g

Cartela 1	p	l	t	d	m
Cartela 2	c	n	r	v	g
Cartela 3	p	t	n	c	v
Cartela 4	r	g	t	l	m



p

t

d

l

m

n

c

r

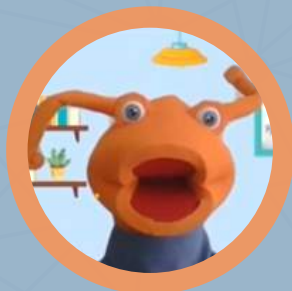
g

v

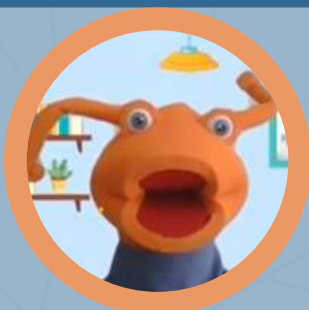


BINGO

p



d



t



l



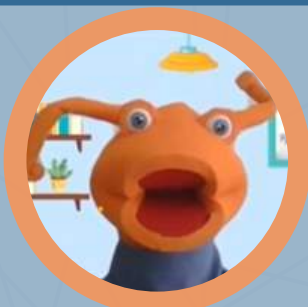
m

BINGO

c



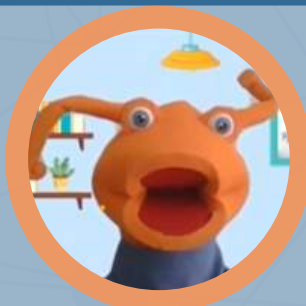
t



p



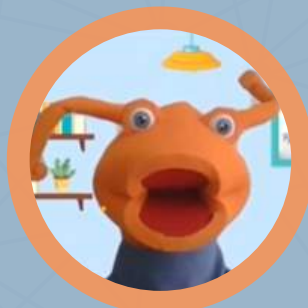
v



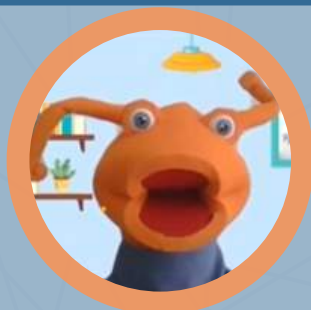
n

BINGO

p



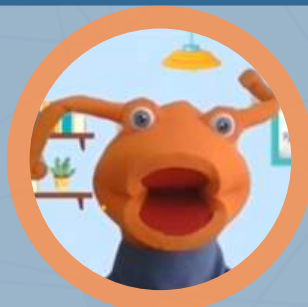
n



t



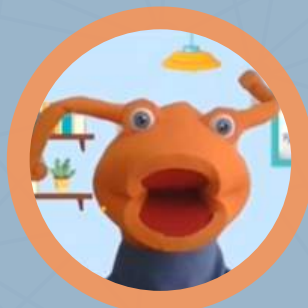
v



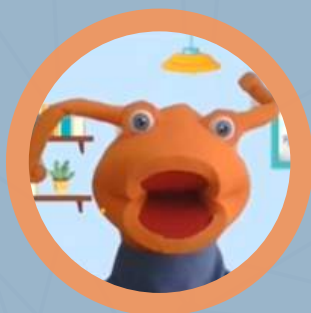
c

BINGO

t



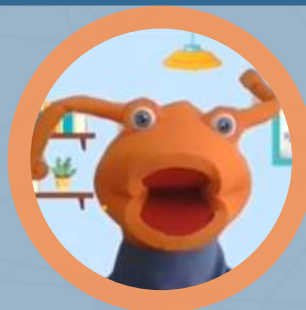
r



m



l



g

Tabela 2

Exemplos de pseudopalavras (estrutura CV) a utilizar no bingo de decodificação alfabética

Decodificação alfabética - p. ex: Bingo com sílabas iniciadas por p, t, d, l

Cartela 1	pá	le	to	du	li
Cartela 2	ta	de	ti	lu	po
Cartela 3	la	pi	do	te	pu
Cartela 4	pe	ti	da	tu	lo
Cartela 5	pe	li	tu	da	lo
Cartela 6	pu	di	la	te	do



pa

pe

pi

po

pu

la

le

li

lo

lu

ta

te



ti

to

tu

da

de

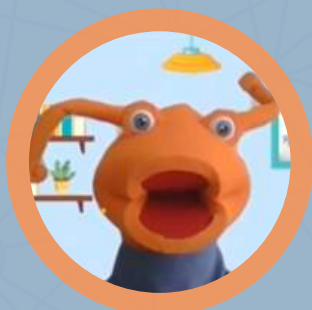
di

do

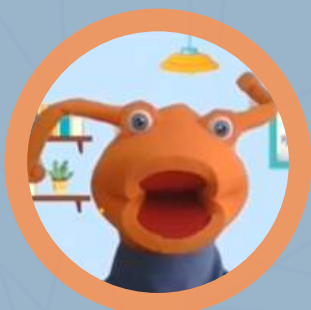
du

BINGO

pa



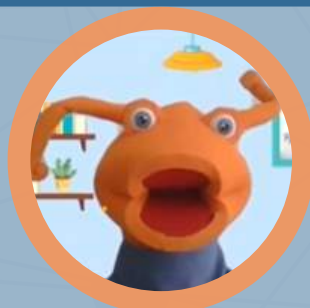
le



to



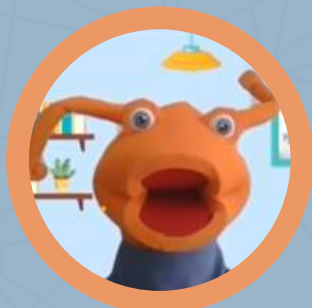
du



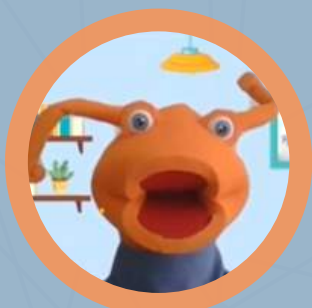
li

BINGO

ta



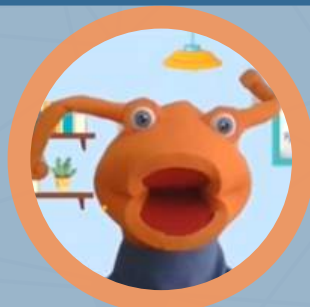
de



ti



lu



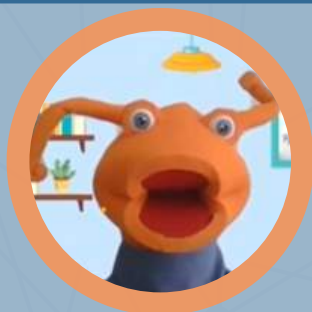
po

BINGO

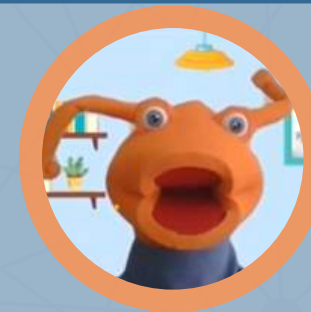
la



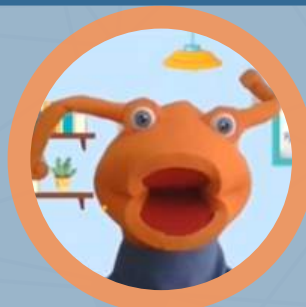
pi



do



te



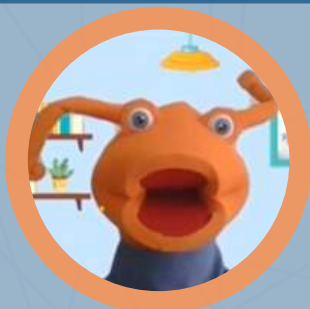
pu

BINGO

pe



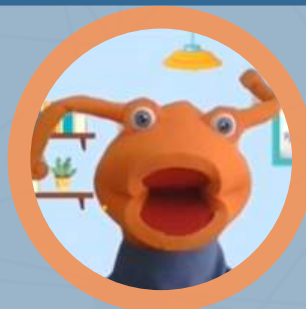
ti



da



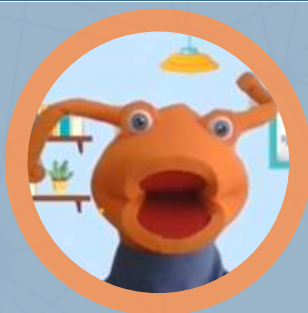
tu



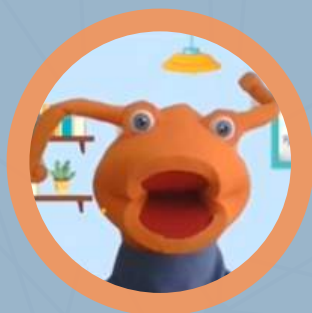
lo

BINGO

pe



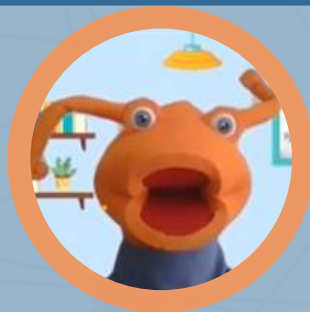
li



tu



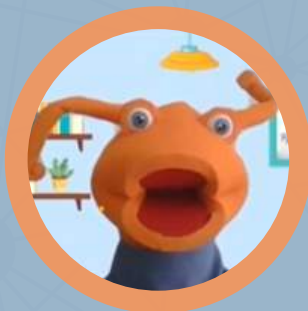
da



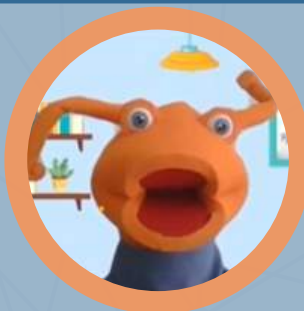
lo

BINGO

pu



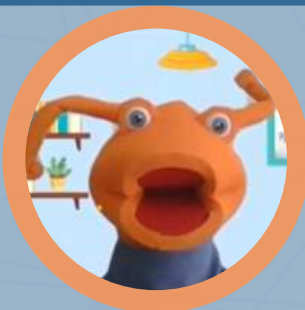
di



la



te



do

Tabela 3

Exemplos de palavras a utilizar no bingo de decodificação alfabética

Decodificação alfabética - p. ex: Bingo com palavras simples

Cartela 1	cupido	gola	jogo	faca	buzina	búfalo	cubo	pupila	texugo
Cartela 2	cuco	canudo	foca	bolota	século	cone	bago	fogo	sólido
Cartela 3	nabo	tomate	janela	cozido	suco	galo	pacote	saco	volume
Cartela 4	saliva	jogada	coco	colega	bola	cadela	sola	baliza	javali
Cartela 5	botija	doca	recado	sílaba	jogo	bonito	lobo	mamute	foto
Cartela 6	cágado	cometa	lobo	búfalo	cuco	gota	veneno	macaco	camelo
Cartela 7	saco	dedo	luva	fábula	pomada	coco	pipoca	boneca	gado
Cartela 8	pegada	bolo	bexiga	mulato	doca	pijama	cometa	cola	bigode
Cartela 9	rolo	tomada	fato	botija	peludo	novelo	foto	roleta	tomate
Cartela 10	búfalo	válido	vitela	boca	cômoda	pacote	figo	lago	minuto



cupido

gola

jogo

faca

buzina

cubo

pupila

texugo

cuco

canudo

foca

bolota



**século****cone****bago****fogo****sólido****nabo****tomate****janela****pacote****saco****volume****saliva**

**jogada****coco****colega****bola****cadela****sola****baliza****javali****botija****doca****recado****sílaba**

**jogo****bonito****lobo****mamute****foto****cágado****cometa****gota****veneno****macaco****camelo****dedo**



luva

fábula

pomada

pipoca

boneca

gado

pegada

bolo

bexiga

mulato

pijama

cola



**bigode****rolo****tomada****fato****peludo****novelo****foto****roleta****tomate****válido****vitela****boca**


cômoda**figo****lago****minuto**


BINGO

cupido

gola

jogo

faca

buzina

búfalo

cubo

pupila

texugo

BINGO

cuco

canudo

foca

bolota

século

cone

bago

fogo

sólido

BINGO

nabo

tomate

janela

cozido

suco

galo

pacote

saco

volume

BINGO

saliva

jogada

coco

colega

bola

cadela

sola

baliza

javali

BINGO

botija

doca

recado

sílaba

jogo

bonito

lobo

mamute

foto

BINGO

cágado

cometa

lobo

búfalo

cuco

gota

veneno

macaco

camelo

BINGO

saco

dedo

luva

fábula

pomada

coco

pipoca

boneca

gado

BINGO

pegada

bolo

bexiga

mulato

doca

pijama

cometa

cola

bigode

BINGO

rolo

tomada

fato

botija

peludo

novelo

foto

roleta

tomate

BINGO

búfalo

válido

vitela

boca

cômoda

pacote

figo

lago

minuto

Tabela 4

Exemplos de palavras a utilizar no bingo de decodificação ortográfica

Decodificação alfabética - p. ex: Bingo com grafemas complexos: nh, ch, lh

Cartela 1	olho	bacalhau	bolacha	borracha	cachorro	banho	machado	manhã	rocha
Cartela 2	rochedo	junho	chocalho	mochila	macho	bolha	sapatilha	folha	minhoca
Cartela 3	caminho	chave	cozinha	bochecha	pilha	recheio	chaminé	piolho	chinelo
Cartela 4	bolha	cachalote	vinha	moinho	rolha	chocolate	gafanhoto	velho	alho
Cartela 5	chama	filho	pinha	molho	ficha	senha	milho	fecha	unha
Cartela 6	ducha	mocho	galinha	malha	medonho	galhofa	galho	batalha	ovelha
Cartela 7	chalé	rainha	chuva	chefe	vizinho	ninhada	joelho	palha	telha
Cartela 8	repolho	velha	desenha	sonho	sozinho	canho	chão	tacho	tocha
Cartela 9	chove	bicho	beliche	vinho	navalha	chocalho	medalha	migalha	agulha
Cartela 10	lenha	linha	chita	chá	bilhete	riacho	falha	palheta	cachola


olho**bacalhau****bolacha****borracha****cachorro****banho****machado****manhã****rocha****rochedo****junho****chocalho**




mochila

macho

bolha

sapatilha

folha

minhoca

caminho

chave

cozinha

bochecha

pilha

recheio





chaminé

piolho

chinelo

cachalote

vinha

moinho

rolha

chocolate

gafanhoto

velho

alho

chama



**filho****pinha****molho****ficha****senha****milho****fecha****unha****ducha****mocho****galinha****malha**



medonho

galhofa

galho

batalha

ovelha

chalé

rainha

chuva

chefe

vizinho

ninhada

joelho



palha

telha

repolho

velha

desenha

sonho

sozinho

cacho

chão

tacho

tocha

chove



bicho

beliche

vinho

navalha

medalha

migalha

agulha

lenha

linha

chita

chá

bilhete




riacho**falha****palheta****cachola**


BINGO

olho

bacalhau

bolacha

borracha

cachorro

banho

machado

manhã

rocha

BINGO

rochedo

junho

chocalho

mochila

macho

bolha

sapatilha

folha

minhoca

BINGO

caminho

chave

cozida

bochecha

pilha

recheio

chaminé

piolho

chinelo

BINGO

bolha

cachalote

vinha

moinho

rolha

chocolate

gafanhoto

velho

alho

BINGO

chama

filho

pinha

molho

ficha

senha

milho

fecha

unha

BINGO

ducha

mocho

galinha

malha

medonho

galhofa

galho

batalha

ovelha

BINGO

chalé

rainha

chuva

chefe

vizinho

ninhada

joelho

palha

telha

BINGO

repolho

velha

desenha

sonho

sozinho

cacho

chão

tacho

tocha

BINGO

chove

bicho

beliche

vinho

navalha

chocalho

medalha

migalha

agulha

BINGO

lenha

linha

chita

chá

bilhete

riacho

falha

palheta

cachola

ATIVIDADE

DOMINÓ DE PALAVRAS



Assista o vídeo*



OBJETIVOS

Promoção da decodificação — adaptável ao nível leitor do aluno.

Decodificação:

- Alfabética: dominó com palavras simples
- Ortográfica: dominó com palavras complexas



MATERIAIS

- Mascote
- Dominó de palavras



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Dividir as peças de acordo com o número de alunos.

Dominó de Palavras

Objetivo

- Emparelhar a palavra com a imagem correspondente.

1. Dizer aos alunos que vão jogar o “Dominó de Palavras”. Apresentar o jogo, explicando:

*Cada peça do dominó tem uma imagem e uma palavra.
A palavra de uma peça corresponde à imagem de outra peça.
Depois de ler cada palavra, vão, procurar nas vossas peças a imagem correspondente.
O primeiro a jogar é quem tiver a peça com a Mascote.*

ATIVIDADE

DOMINÓ DE PALAVRAS

2. Distribuir as peças do dominó para os alunos.
3. O aluno com a primeira peça (peça com a Mascote do lado direito) inicia o jogo.
4. Pedir a esse aluno que coloque o cartão na mesa e leia a palavra.
5. Coloca a peça seguinte quem tiver a imagem correspondente. Pedir a esse aluno que jogue a peça e leia a palavra.
6. O jogo termina quando o dominó estiver completo.

Tabela 1

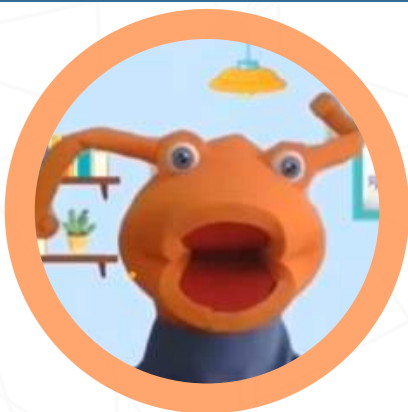
Exemplos de palavras a utilizar no dominó de decodificação alfabética

Decodificação alfabética - p. ex.: palavras simples com as letras p, t, d, l

1ª peça (imagem Mascote + palavra dado)	2ª peça (imagem dado + palavra loto)
3ª peça (imagem loto + palavra luta)	4ª peça (imagem luta + palavra data)
5ª peça (imagem data + palavra lata)	6ª peça (imagem lata + palavra lua)
7ª peça (imagem lua + palavra paio)	8ª peça (imagem paio + palavra dedo)
9ª peça (imagem dedo + palavra leite)	10ª peça (imagem leite + palavra lula)

11ª peça (imagem lula + palavra doido)	12ª peça (imagem doido + palavra lupa)
13ª peça (imagem lupa + palavra papa)	14ª peça (imagem papa + palavra papo)
15ª peça (imagem papo + palavra pata)	16ª peça (imagem pata + palavra pato)
17ª peça (imagem pato + palavra pelo)	18ª peça (imagem pelo + palavra pia)
19ª peça (imagem pia + palavra pio)	20ª peça (imagem pio + palavra pipa)
21ª peça (imagem pipa + palavra pote)	22ª peça (imagem pipa + palavra pote)
23ª peça (imagem pula + palavra tala)	23ª peça (imagem tala + palavra pai)
25ª peça (imagem pai + palavra tatu)	26ª peça (imagem tatu + palavra teia)
27ª peça (imagem teia + palavra tela)	28ª peça (imagem tela + palavra tia)
29ª peça (imagem tia + palavra poupa)	30ª peça (imagem poupa + palavra pau)
31ª peça (imagem pau + palavra pé)	32ª peça (imagem pé + palavra pá)
33ª peça (imagem pá + palavra mascote)	

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



dado



loto



luta



data

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS

NOVEMBRO

20

lata



lua

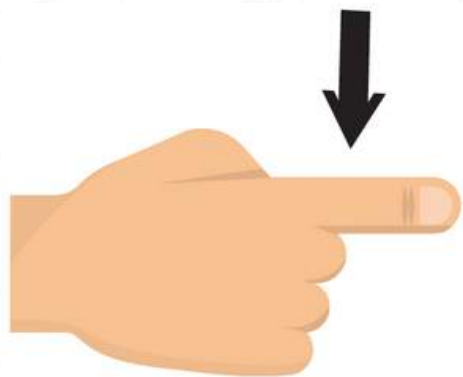


paio



dedo

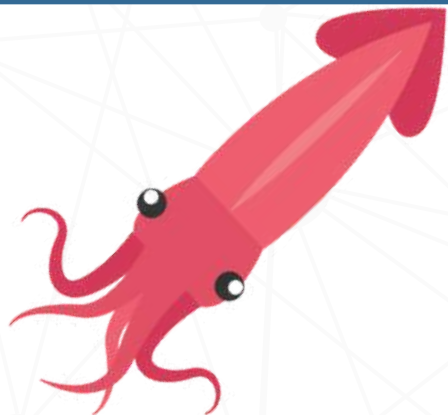
ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



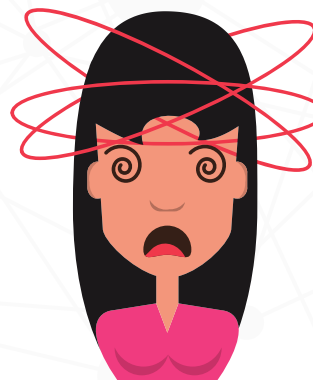
leite



lula



doido



lupa

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



papa



papo



pata



pato

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



pelo



pia



pio



pipa

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



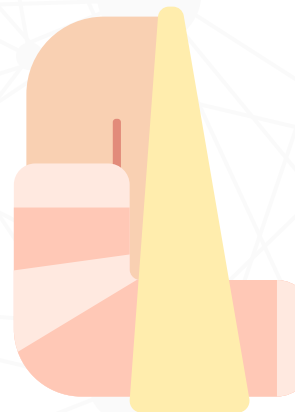
pote



pula



tala



pai

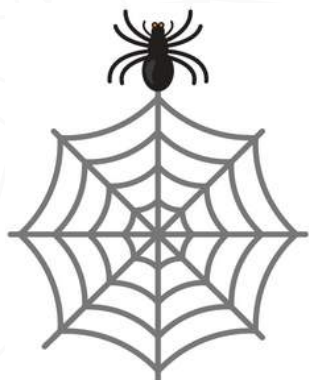
ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



tatu



teia



tela



tia

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



poupa



pau



pé



pá

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



masquete

ATIVIDADE

DOMINÓ DE PALAVRAS

Tabela 2

Exemplos de palavras a utilizar no dominó de decodificação ortográfica

Decodificação alfabética - p. ex.: palavras simples com as letras p, t, d, l

1ª peça (imagem Mascote + palavra casa)

2ª peça (imagem casa + palavra mesa)

3ª peça (imagem mesa + palavra casaco)

4ª peça (imagem casaco + palavra vaso)

5ª peça (imagem vaso + palavra camisa)

6ª peça (imagem camisa + palavra rosa)

7ª peça (imagem rosa + palavra casulo)

8ª peça (imagem casulo + palavra raposa)

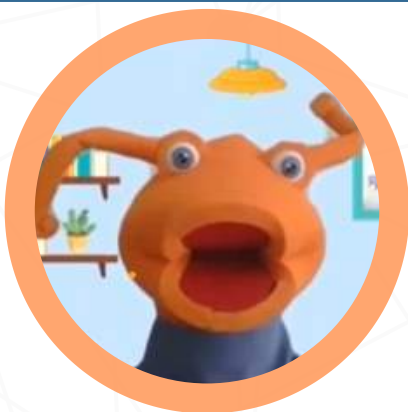
9ª peça (imagem raposa + palavra liso)

10ª peça (imagem liso + palavra guloso)

11ª peça (imagem guloso + palavra leite)

12ª peça (imagem música + palavra Mascote)

ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



casa



mesa



casaco



vaso

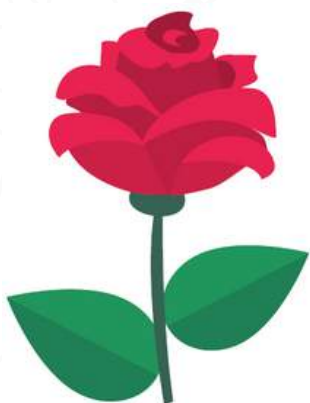
ATIVIDADE
DOMINÓ DE PALAVRAS



camisa



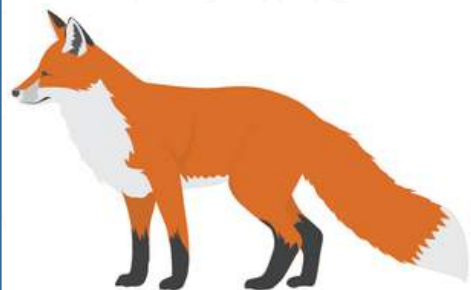
rosa



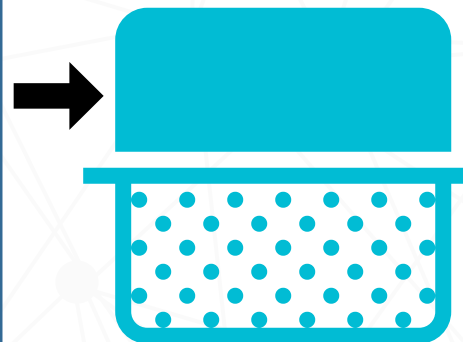
casulo



raposa



liso



guloso



música



Mascote



Assista ao vídeo*

ATIVIDADE

ROLETA DE PALAVRAS



OBJETIVOS

Promoção da decodificação — adaptável ao nível leitor do aluno.

Decodificação:

- Alfabética
- Ortográfica



MATERIAIS

- Mascote
- Papéis pequenos/*post-its*
- Caneta
- Garrafa ou roleta dividida em 8 partes



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- 8 papéis pequenos/*post-its* — em cada um, escrever uma palavra (cf. Tabelas 1 e 2).
- Colocar cada papel pequeno/*post-it* em cada divisão da roleta ou distribuídos em círculo pela mesa.
- Na opção com a garrafa, colocá-la ao centro.

Roleta de Palavras

Objetivo:

- Ler e escrever palavras que começam pela mesma letra.

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Roleta de Palavras”. Apresentar o jogo, explicando:

ATIVIDADE

ROLETA DE PALAVRAS

A roleta está dividida em 8 partes.

Em cada parte está uma palavra que começa por uma letra diferente.

Quando o ponteiro/garrafa parar numa das palavras, vão ler essa palavra e escrever outra que comece pela mesma letra.

Colocam a nova palavra na roleta/mesa.

2. Cada aluno, à vez, faz girar a roleta/garrafa.
3. Pedir que o aluno leia a palavra onde o ponteiro da roleta/garrafa parou.
4. Em seguida, pedir que o aluno escreva num post-it outra palavra que comece com a mesma letra.
5. Colocar essa palavra na roleta, junto da palavra iniciada pela mesma letra.
6. O jogo termina quando todos os alunos tiverem oportunidade de jogar.

Tabela 1

Palavras a utilizar na roleta de decodificação alfabética

Decodificação alfabética - estrutura CV.CV/CV.CV.CV

8 palavras - p. ex.: meta, panela, cama, lago, vaca, tapete, rato, banana

Tabela 2

Palavras a utilizar na roleta de decodificação ortográfica

Decodificação alfabética - "r" e "rr"

8 palavras - p. ex.: carro, pirata, terra, garrafa, ferro, barata, muro, areia


meta**panela****cama****lago****vaca****tapete**



rato**banana****carro****pirata****terra****garrafa**


ATIVIDADE
ROLETA DE PALAVRAS
ferro**barata****muro****areia**


O JARDIM DO NH - LH



Assista ao vídeo*



OBJETIVOS

Decodificação ortográfica:

- Leitura e escrita de palavras com os grafemas complexos “nh” e “lh”.



MATERIAIS

- Mascote
- Fichas de suporte (jardim com imagens e jardim com palavras)
- Folhas de papel/cadernos (n = nº alunos)
- Imagens de uma abelha e de uma joaninha (n = nº alunos)
- Lápis e borracha



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

- Acessar e imprimir as fichas de suporte com palavras (1/aluno) e com imagens (1/aluno).
- Utilizar o caderno/uma folha de papel e dividir em duas colunas.
- Colocar imagem da abelha (e o grafema complexo “LH”) numa das colunas.
- Colocar imagem da joaninha (e o grafema complexo “NH”) na outra coluna.

Jardim do NH-LH

Objetivo

- Identificar as imagens ou as palavras onde a abelha e a joaninha podem pousar.

ATIVIDADE

JARDIM DO NH - LH

- Escrever as palavras com LH/NH no caderno, na coluna da abelha/joaninha.

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Jardim do NH-LH”, explicando:

Existe um jardim com flores. Cada flor tem uma imagem/palavra.

Uma abelha e uma joaninha vão voar de flor em flor, mas...

A abelha só pode pousar nas imagens/palavras com o som “LH”.

A joaninha só pode pousar nas imagens/palavras com o som “NH”.

Parte 1 — jardim com imagens

2. Dar uma ficha do “jardim com imagens” para cada aluno.
3. Pedir para um aluno que identifique a primeira imagem/flor onde a abelha pode pousar.
4. A seguir, pedir para os outros alunos identificarem, à vez, as imagens seguintes.
5. Escrever as palavras no caderno, na coluna da abelha.
6. Fazer o mesmo procedimento para as imagens onde a joaninha pode pousar.

7. O jogo termina quando o percurso seguido pela abelha e pela joaninha ficar registrado no caderno.

Parte 2 — jardim com palavras

8. Dar uma ficha do jardim com palavras para cada aluno.
9. Pedir a um aluno por vez que leia uma palavra e identifique qual dos animais (abelha/joaninha) lá pode pousar.
10. Escrever as palavras no caderno de acordo com o grafema (palavras com “LH” na coluna da abelha; palavras com “NH” na coluna da joaninha).
11. O jogo termina quando todas as palavras lidas estiverem escritas na respectiva coluna.

Tabela 1

Cartões da Atividade

Ficha de suporte com...	NH			
Imagens	minhoca	vinho	linha	lenha
	pinha	cozinha	banho	ninho
Palavras	cozinha	vizinha	sonho	junho
	minhoca	banho	caminho	linha

ATIVIDADE

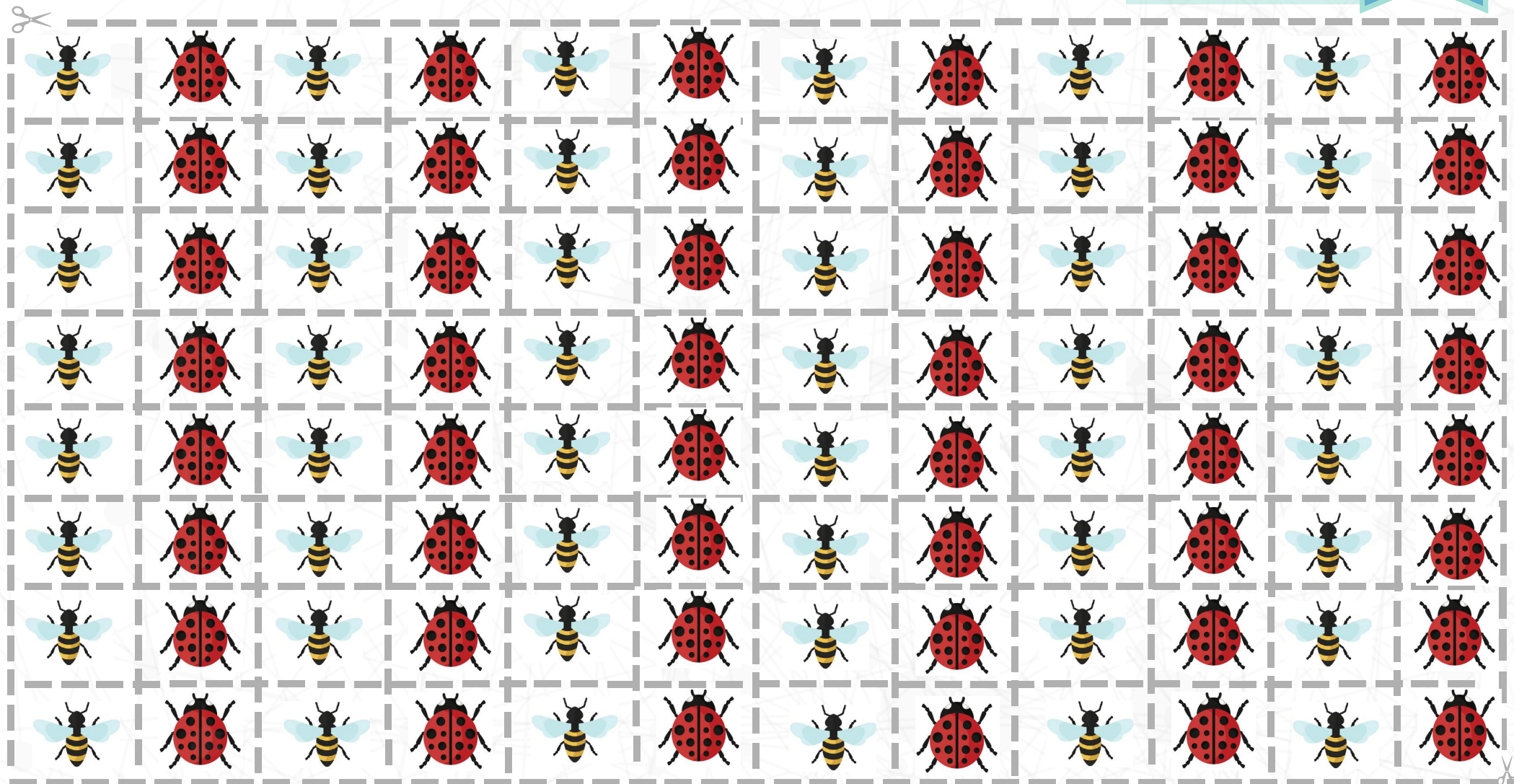
JARDIM DO NH - LH

Tabela 1

Cartões da Atividade

Ficha de suporte com...	LH			
Imagens	telhado	medalha	milho	folha
	telha	galho	rolha	pilha
Palavras	galho	molhado	bilhete	velha
	medalha	folha	rolha	milho

ATIVIDADE
JARDIM DO NH-LH







✂️ _____

NOME: _____ TURMA: _____ DATA: _____

NH



LH



ATIVIDADE

MASCOTE PELO MUNDO



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Decodificação ortográfica:

- Leitura de palavras com grafemas complexos “rr”, “ss”, “ch”.



MATERIAIS

- Mascote
- Cartões/mapa: representação dos seguintes países:
Rússia, China e Marrocos
- Etiquetas com palavras (Tabela 1)



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Mascote pelo Mundo

Objetivo

- Ler as palavras e fazer corresponder as etiquetas com palavras a um dos países (Rússia, China ou Marrocos).

1. Dizer aos alunos que vão jogar “Mascote pelo Mundo”, explicando:

A Mascote fez uma viagem a três países (apresentar os cartões que representam cada país).

Trouxe, de cada país, lembranças com as letras especiais do seu nome...

da Rússia lembranças com “ss”;

da China lembranças com “ch”;

e de Marrocos lembranças com “rr”.

Escreveu o nome das lembranças em etiquetas.

Depois de ler cada palavra das etiquetas, vocês vão descobrir de que país veio a lembrança.

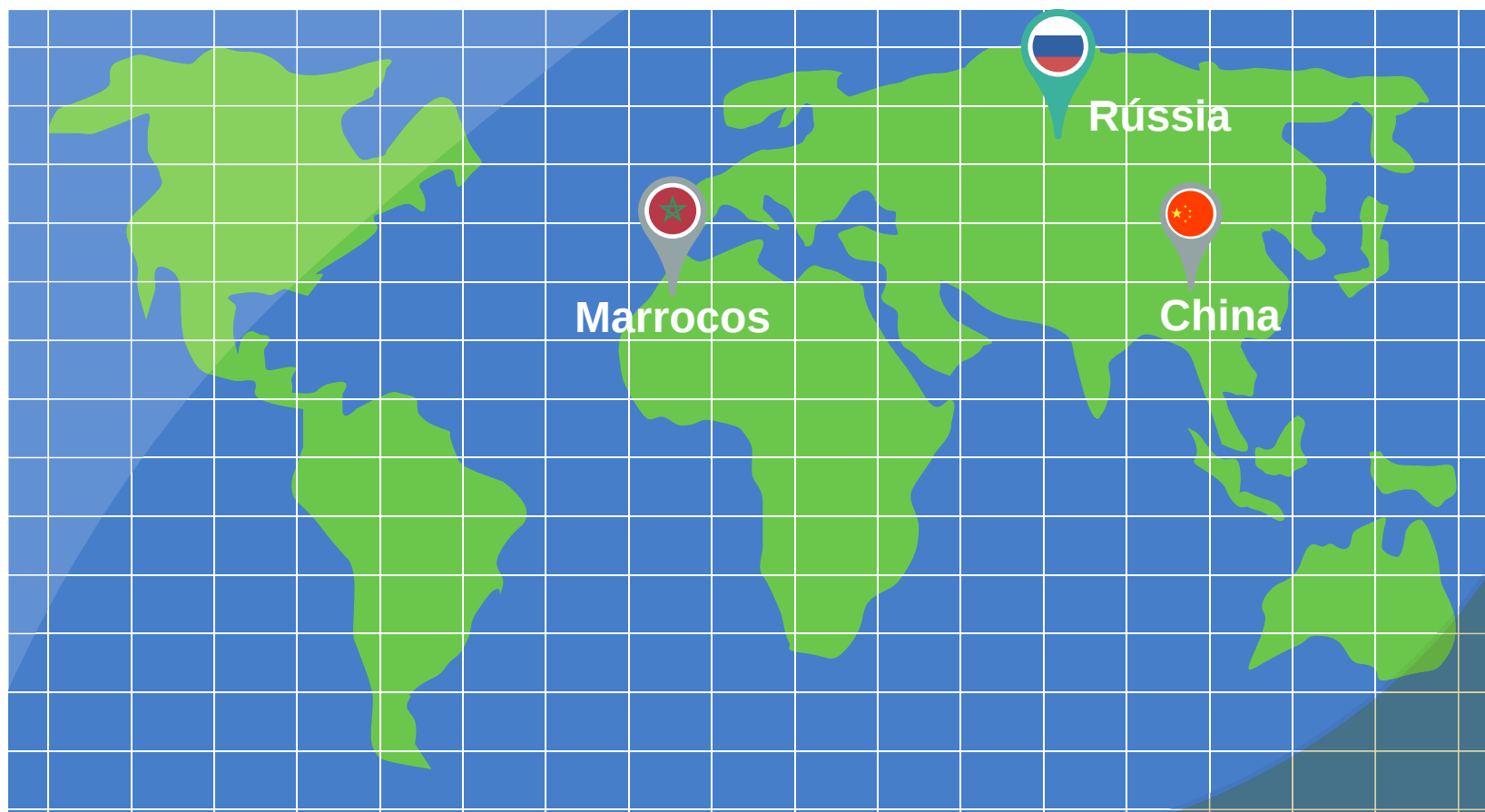
- 2 Colocar os três cartões/mapas num quadro/superfície.
3. À vez, dar uma etiqueta a um aluno.
4. Pedir que leia a palavra e identifi que o país de onde veio a lembrança.
5. Colocar a etiqueta/palavra no cartão/mapa do país correspondente.
6. O jogo termina quando todas as etiquetas estiverem colocadas no respetivo país.

Tabela 1

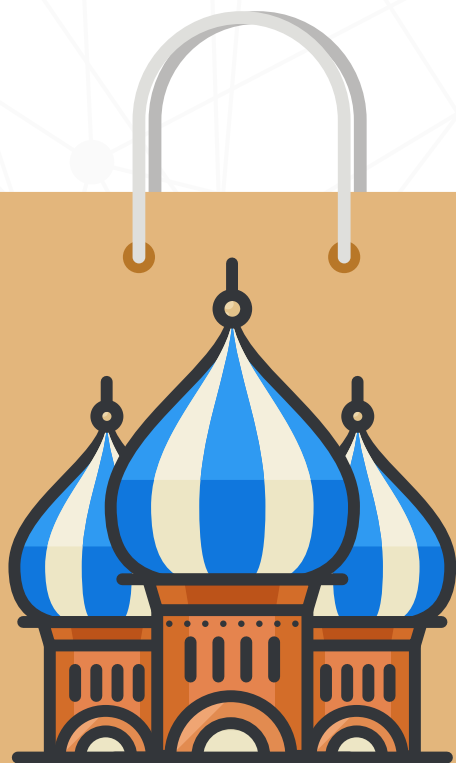
Lista de Palavras Utilizadas na Atividade

Rússia	China	Marrocos
tosse	tacho	torre
pêssego	chuchu	serrote
bússola	machado	ferro
sossego	rochedo	carro
musse	fecho	torrada
passe	chá	gorro
massa	bolacha	garrafa
passado	chinelo	beterraba

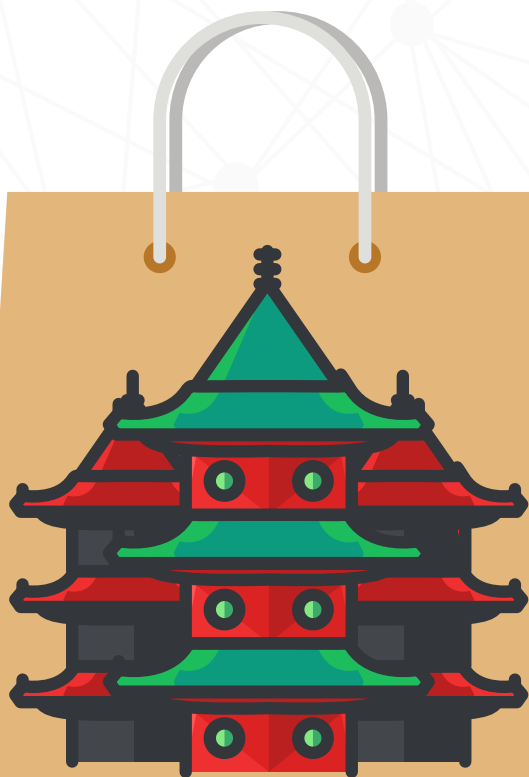
ATIVIDADE
MASCOTE PELO MUNDO



ATIVIDADE
MASCOTE PELO MUNDO



Rússia



China



Marrocos

ATIVIDADE
MASCOTE PELO MUNDO○ **tosse**○ **pêssego**○ **massa**○ **bússola**○ **sossego**○ **passado**○ **musse**○ **passê**○ **tacho**

ATIVIDADE
MASCOTE PELO MUNDO

○ torre

○ chuchu

○ machado

○ rochedo

○ fecho

○ chá

○ bolacha

○ chinelo

○ serrote

ATIVIDADE
MASCOTE PELO MUNDO

○ **ferro**

○ **carro**

○ **torrada**

○ **gorro**

○ **garrafa**

○ **beterraba**



Assista ao vídeo*

ATIVIDADE

BAÚ DE PALAVRAS



OBJETIVOS

Decodificação ortográfica:

- Leitura de palavras com grafemas “s” e “r” em posição intervocálica.



MATERIAIS

- Mascote
- 2 baús
- Tampas de garrafas com palavras (Tabela 1): moedas



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Preparação

Escrever palavras em tampas de garrafas (ver Tabela 1).

O Baú de Palavras

Objetivo

- Ler cada palavra (moeda) e fazer a correspondência ao baú respectivo.

1. Contar aos alunos que vão jogar o jogo “O Baú de Palavras”.

Apresentar o jogo, explicando:

Numa ilha, Mara e José encontraram muitas moedas.

Mara tem de guardar no seu baú moedas com palavras com o “r” entre vogais.

E José, moedas com “s” entre vogais.

Vamos ajudá-los?

Depois de lerem a palavra da moeda, vão colocá-la dentro de um dos baús.

ATIVIDADE

BAÚ DE PALAVRAS

2. Dar a um aluno de cada vez uma moeda.
3. Pedir que leia a palavra e identifique em qual dos baús deve colocar.
4. Guardar a moeda no baú.
5. O jogo termina quando todas as moedas estiverem guardadas nos baús.

Tabela 1

Lista de Palavras Utilizadas na Atividade

- r -

gorila	zero	parede	barata
careca	cara	pirata	coruja
pera	sereno	muro	futuro
aro	coro	careta	peru
jacaré	câmara	purê	perigo
peruca			

- S -

casulo	riso	desejo	vaso
mesa	casa	visita	gasosa
rosa	guloso	camisa	peso
música	camisola	liso	base
asa	defesa	casaco	mesada
raposa			





gorila

parede

barata

coruja

zero

careca

cara

pirata

futuro

muro

aro

coro

sereno

pera

careta

jacaré

câmara

peruca

purê

peru

perigo

casulo

mesa

rosa

desejo

gasosa

vaso

visita

casa

riso



guloso	música	asa	raposa
peso	defesa	camisola	casaco
liso	mesada	camisa	base



ATIVIDADE

GINÁSIO DE PALAVRAS



Assista ao vídeo



OBJETIVOS

Decodificação ortográfica:

- Leitura e escrita de palavras com “rr” e “r” em posição intervocálica.



MATERIAIS

- Mascote
- Haltere com um peso, “r”
- Haltere com dois pesos, “rr”
- Palavras em cartões (Tabela 1)



DURAÇÃO

- 45 minutos



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Ginásio de Palavras

Objetivo

- Completar e ler palavras com “r” e “rr”, treinando com a Mara e com a Curri.

1. Dizer às crianças que vão jogar “Ginásio de Palavras”. Apresentar o jogo, explicando:

A Mara e a Curri vão ao ginásio, e cada uma tem um treino específico:

A Mara tem no seu plano treinar o som brando “r”, que se ouve quando a letra “erre” está entre vogais.

A Curri vai treinar o som forte do “R”, quando se juntam dois “erres” entre vogais.

Aceitam o desafio de treinar com elas?

As palavras que estão escritas nestes cartões estão incompletas.

Vamos ler as palavras e descobrir a qual dos planos de treino pertencem (Mara ou Curri).

Se pertencer ao plano da Mara, levanta-se o haltere com um peso, “r”.

Se pertencer ao plano da Curri, levanta-se o haltere com dois pesos, “rr”.

ATIVIDADE

GINÁSIO DE PALAVRAS

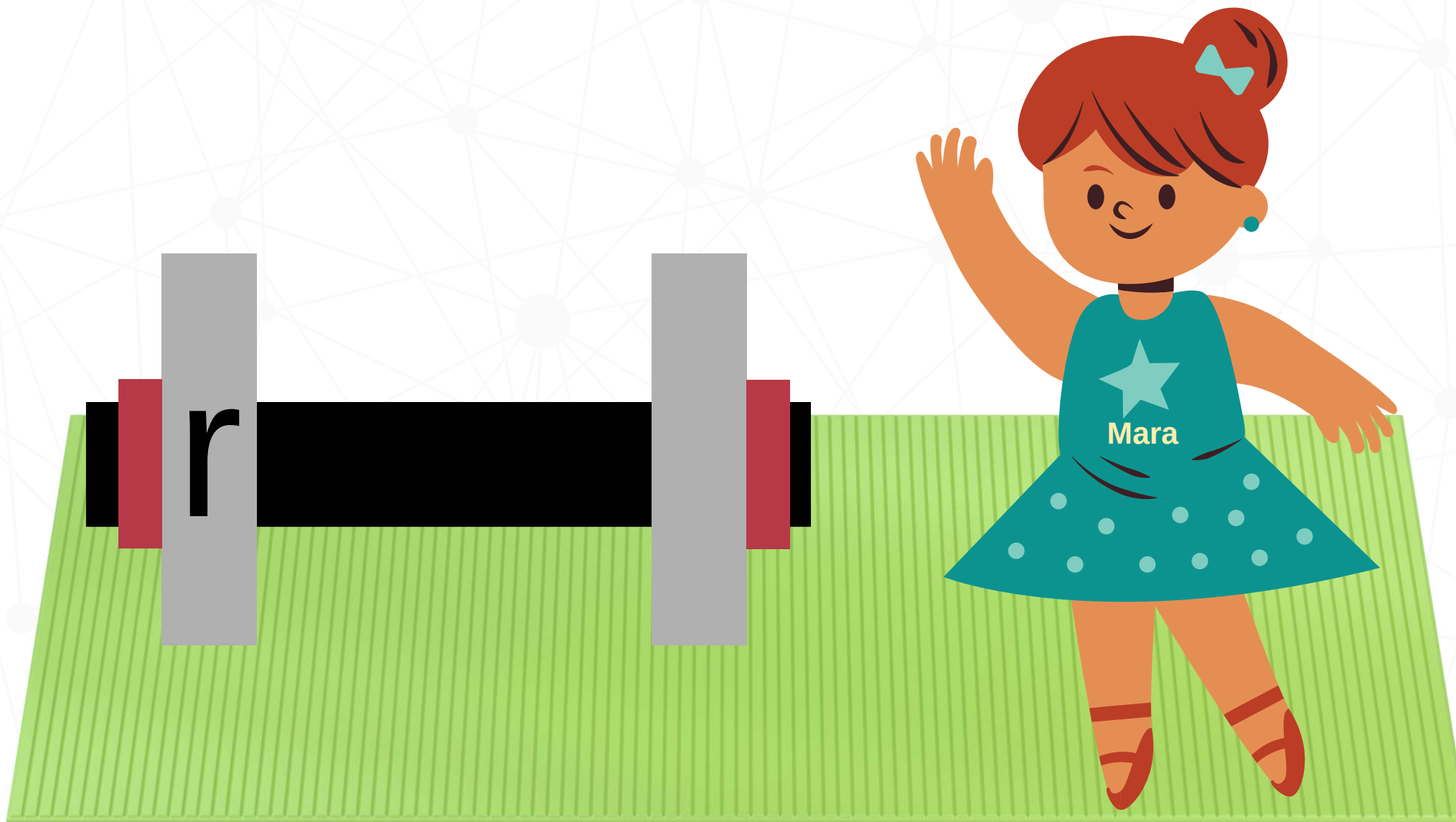
2. Colocar um cartão de cada vez, num quadro/parede.
3. Pedir a uma criança que leia a palavra e escolha um dos halteres ("r" ou "rr") para a completar.
4. Pedir à criança que levante o haltere e leia a palavra formada.
5. Atribuir a palavra a um dos planos de treino (Mara ou Curri).
6. O jogo termina quando os planos de treino da Mara e da Curri estiverem completos.

Tabela 1

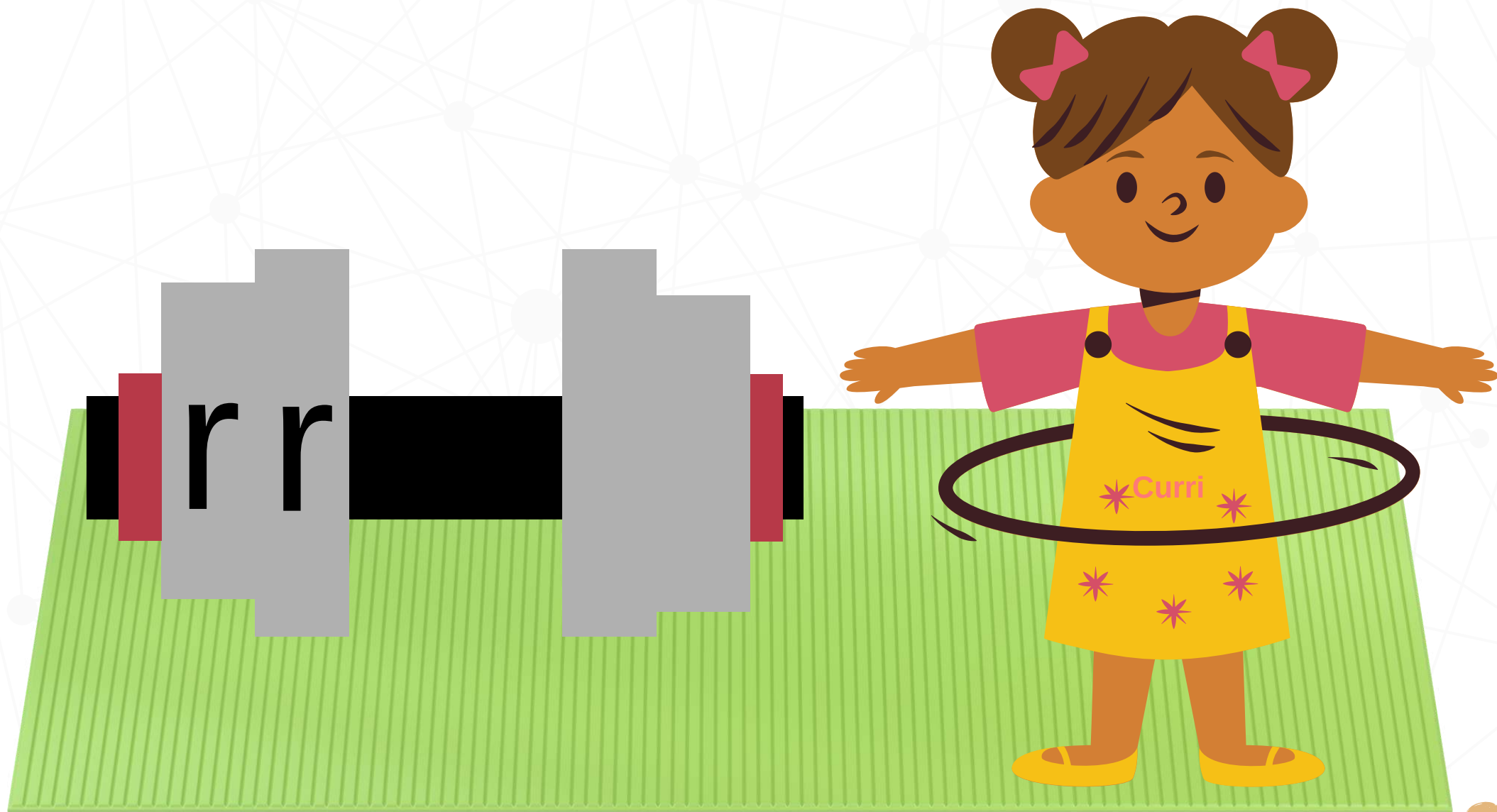
Lista de Palavras Utilizadas para Completar e Ler

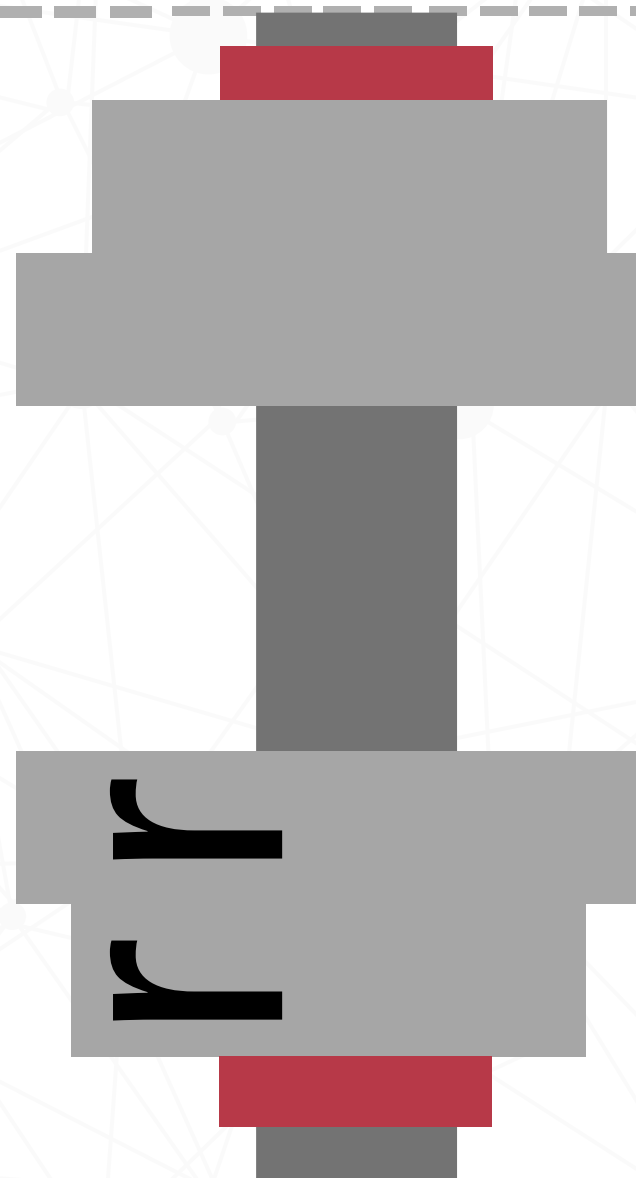
- rr -	- r -	R inicial
te__a	ca__a	__ato
co__ida	pa__ede	__ede
fe__o	co__uja	
ja__a	pu__ê	

ATIVIDADE
GINÁSIO DE PALAVRAS



ATIVIDADE
GINÁSIO DE PALAVRAS





te__a

ca__a

co__ida

pa__ede

fe__o

co__uja

ja__a

pu__ê

ATIVIDADE
GINÁSIO DE PALAVRAS
____ato____ede
