



ABC NA PRÁTICA

Construindo Alicerces
para a Leitura

Ministro de Estado da Educação
MILTON RIBEIRO

Secretário-Executivo
VICTOR GODOY VEIGA

**Presidente da Coordenação de
Aperfeiçoamento de Pessoal de
Nível Superior**
CLÁUDIA MANSANI QUEDA DE TOLEDO

Secretário de Educação Básica
MAURO LUIZ RABELO

Secretário de Alfabetização
CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM

Secretaria de Alfabetização
ANTHONY TANNUS WRIGHT
CLÁUDIA DA SILVA
DANIEL DO NASCIMENTO ASSIS FILHO
DANIEL PRADO MACHADO
EDUARDO FEDERIZZI SALLENAVE
FÁBIO DE BARROS CORREIA GOMES FILHO
FELIPE SALOMÃO CARDOSO
FRANCISCA NEGREIROS SILVA
GILDETE DUTRA EMERICK
IVONE COSTA DE OLIVEIRA
LUIZ CLÁUDIO LIMA COSTA
MANOELA VILELA ARAÚJO RESENDE
MARIANA ALMEIDA DE FARIA
MARIA EDUARDA MANSO MOSTAÇO
MAURÍCIO ALMEIDA PRADO

PAULA JOANA BAREIRO TAVARES
RENATA SILVA DE ALMEIDA DOS SANTOS
ROSIMERE GOMES ROCHA
STELA FONTES FERRERIA DA CUNHA
TALITA LIMA LEMES
VERÔNICA CARDOZO PESSOA DE CARVALHO
VICTOR DE CARVALHO SILVEIRA
WILIAM FERREIRA DA CUNHA

**Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal
de Nível Superior**
CARLOS CEZAR MODERNE LENUZZA
LORENA LINS DAMASCENO

Diagramação
ANA PAULA AZZAM

Organizadores
ANA SUCENA
CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM

Autores
ANA SUCENA
ANA FILIPA SILVA
MARIA JOSÉ MATA
CRISTINA GARRIDO

Revisão técnica e de conteúdo
CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM
FELIPE SALOMÃO CARDOSO
MARIA EDUARDA MANSO MOSTAÇO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

A134	ABC na Prática: Construindo Alicerces para a Leitura / Ana Sucena ... [et al.] ; organizado por Ana Sucena, Carlos Francisco de Paula Nadalim. – Brasília : Ministério da Educação (MEC) ; Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), 2021. 108 p. – (Alfabetização Baseada na Ciência - ABC)
	Inclui índice. ISBN: 978-65-87026-85-5
	I. Alfabetização. 2. Leitura. 3. Ensino. 4. Escrita. 5. Aprendizagem. 6. Competências pré-leitoras e leitoras. I. Sucena, Ana. II. Silva, Ana Filipa. III. Mata, Maria José. IV. Garrido, Cristina. V. Nadalim, Carlos Francisco de Paula. VI. Título. VII. Série.
2021-1378	CDD 372.41 CDU 372.41

Elaborado por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410 Índice para catálogo sistemático:

I. Alfabetização 372.41

2. Alfabetização 372.41

Ana Sucena • Carlos Nadalim
Organizadores

ABC na Prática:

Construindo Alicerces para a Leitura

ABC na Prática:

Construindo Alicerces para a Leitura

Nota do Ministro da Educação do Brasil.	IV
Milton Ribeiro, Ministro de Estado da Educação do Brasil	
Nota da Presidente da Capes	VI
Cláudia Mansani Queda de Toledo, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Presidente da Capes	
Apresentação	VIII
Carlos Francisco de Paula Nadalim, Secretaria de Alfabetização, Ministério da Educação do Brasil	
Prefácio	XI
José L. C. Verdasca, Coordenador do Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar do Ministério da Educação de Portugal	
Introdução.	XV
Ana Sucena, Coordenadora Científica do Centro de Investigação e Intervenção na Leitura	
Ana Filipa Silva, Terapeuta da Fala e Investigadora no CiiL	
Cristina Garrido, Terapeuta da Fala e Investigadora no CiiL	
Maria José Mata, Professora do Ministério de Educação em Mobilidade no CiiL	

Parte I: Programa de Promoção de Competências Pré-Leitoras

Apresentação da Mascote	2
Hora do Lanche	5
Mascote, Dá Licença?	7
Rima, Lima	9
A Rimar Descobre o Teu Par.	11
A Viagem	13
Equipes	15

Ouve e Descobre o Som	17
Vejo, vejo	19
Álbum dos Sons	22
O Jogo do Intruso	24
A Lagarta dos Sons	26
Gira a Roleta!	28
Quantos-Queres	30
À Pesca de Sons	32
Bingo de Sons.	34
Lencinho de Sons	36
Detetive de Sons	38
Correio de Sons.	40
Quebra-cabeça de Sons.	42
Correio de Sons 2	44
Corrida de Sons.	46
Operação Virtual	49
Mais um Som	51
Piano de Sons.	53

Parte 2: Programa de Promoção Precoce nas Competências de Leitura

Apresentação da Mascote	56
Eu Sou um Som!	59
Som a Som!	61
Hora do Lanche — Fonema	63
Varal de Letras.	65
Bingo	67
Dominó de Palavras.	70
Troca Sílabas	73
Roleta de Palavras.	75
O Jardim do NH-LH	77
Mascote pelo Mundo.	79
O Baú de Palavras..	81
Ginásio de Palavras	83

Em 2011, a Academia Brasileira de Ciências publicou o documento *Aprendizagem Infantil*: uma abordagem da neurociência, economia e psicologia cognitiva. A obra faz referência a países que modificaram suas políticas públicas para a alfabetização, com base nas evidências científicas mais recentes, como Inglaterra, França, Austrália, Israel e Finlândia. Em consequência, em todos esses países, e particularmente em Portugal, houve um progresso significativo na aprendizagem da leitura e da escrita.

O curso Alfabetização Baseada na Ciência (ABC) compartilha no Brasil essas experiências exitosas, com apoio de renomadas instituições portuguesas. A iniciativa soma-se a outras parcerias internacionais do Ministério da Educação (MEC), como o lançamento do aplicativo finlandês *GraphoGame* e a adesão ao *Progress in International Reading Literacy Study (Pirls)* e ao *Trends In International Mathematics And Science Study (Timss)*.

O curso é uma das implementações da Política Nacional de Alfabetização (PNA), instituída pelo Decreto no 9.765, de 2019. Com efeito, em consonância com o referido normativo, a capacitação fundamenta-se em evidências científicas, em especial da Ciência Cognitiva da Leitura, nas veredas de experiências bem-sucedidas nacionais e estrangeiras.

Gestado no âmbito da Secretaria de Alfabetização, o ABC é uma das dez ações do programa Tempo de Aprender e integra o eixo Formação continuada de profissionais da alfabetização. Levando em consideração as experiências de Portugal, os materiais conciliam teoria e prática, e são importantes instrumentos para os professores utilizarem em sala de aula, ou também, no período de isolamento social, em ensino remoto.

Nos conteúdos disponibilizados, os professores encontrarão imprescindível articulação entre a

pré-escola e o ensino fundamental, uma vez que, conforme amplamente consolidado na literatura científica, práticas de literacia emergente — como sobre consciência fonológica — promovidas durante a pré-escola são significativos preditores do sucesso na alfabetização formal. Por conseguinte, com base no Efeito Mateus¹, o sucesso inicial impacta toda a trajetória escolar dos estudantes, nas diversas etapas e níveis educacionais. Mais amplamente, a boa formação é instrumento de superação de vulnerabilidades sociais e condição para o exercício pleno da cidadania, o que, conforme Roger Beard, afeta toda a economia nacional.

Portanto, mais uma vez, o MEC atua a fim de elevar a qualidade da alfabetização no Brasil e valorizar os docentes do ensino fundamental e da educação infantil. Dessa forma, no interesse público de combater o analfabetismo absoluto e funcional, nos termos da Carta Magna, cultiva-se, com as crianças, o desenvolvimento de toda a Nação.

Brasília, 28 de abril de 2021.

MILTON RIBEIRO

Ministro da Educação do Brasil

¹ As crianças que adquirem desde cedo habilidades fundamentais para a alfabetização têm mais sucesso no processo de aprendizagem da leitura e da escrita e na vida escolar do que aquelas que não as adquirem. Esse fenômeno ficou conhecido na literatura especializada como Efeito Mateus, expressão que o cientista Keith Stanovich tomou emprestado da sociologia, inspirado na parábola dos talentos do Evangelho de São Mateus. (PNA Política Nacional de Alfabetização/Secretaria de Alfabetização. Brasília: MEC, SEALF, 2019.)

Cláudia Mansani Queda de Toledo

Presidente da CAPES

O presente manual faz parte do projeto ABC – Alfabetização Baseada na Ciência, fruto de um Acordo de Cooperação Internacional celebrado entre a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto (FPCEUP), o Instituto Politécnico do Porto (IPP) e a Universidade Aberta de Portugal (UAb).

Essa importante parceria tem o objetivo de contribuir para a formação continuada dos profissionais da educação brasileiros que atuam na área de alfabetização, somando-se aos vários esforços que têm sido envidados pelo Ministério da Educação (MEC) para elevar a qualidade dos processos de alfabetização no Brasil e, conseqüentemente, os seus resultados.

A formação de professores tem sido um dos pilares da Política Nacional de Alfabetização (PNA), instituída pelo MEC por meio do Decreto 9.765/19, a qual destaca entre seus princípios a fundamentação de programas e ações em evidências provenientes das ciências cognitivas, bem como a adoção de referenciais de políticas públicas exitosas, nacionais e estrangeiras, baseadas em evidências científicas.

É nesse contexto que a Capes, ao completar 70 anos de apoio ao desenvolvimento contínuo do conhecimento científico e tecnológico no Brasil, e na qualidade de entidade responsável por subsidiar o MEC na promoção de atividades de suporte à formação de docentes da Educação Básica, tem dedicado, nos últimos dois anos, especial atenção aos profissionais da educação que trabalham com alfabetização, seja pela inserção de linhas direcionadas a esse público nos programas já existentes, seja pela proposição de novas ações de formação, como por exemplo o Projeto ABC que ora apresentamos.

As iniciativas fomentadas pela Capes no âmbito deste projeto contemplam o curso online, que já conta com mais de 170 mil alfabetizadores inscritos, além de prever, para os próximos anos, a ida de professores brasileiros a Portugal para realizarem um curso de formação presencial, para aprofundamento teórico e prático, assumindo o compromisso de se tornarem multiplicadores do conhecimento em suas respectivas redes de ensino ao retornarem ao Brasil.

Assim, espera-se que este rico material, além de subsidiar diretamente o trabalho dos profissionais que atuam na área de alfabetização, possa contribuir também para que os sistemas educacionais e seus dirigentes promovam atividades de formação dos alfabetizadores vinculados às suas redes.

Prof.^a Cláudia Mansani Queda de Toledo
PRESIDENTE DA CAPES

ABC na Prática: Construindo Alicerces para a Leitura

Carlos Francisco de Paula Nadalim

Secretário de Alfabetização do Ministério da Educação

Coordenador-Geral do Curso ABC

Em parceria com o Ministério da Educação do Brasil (MEC) e com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), o Centro de Investigação e Intervenção na Leitura (CiiL) do Instituto Politécnico do Porto sistematizou, no *ABC na Prática: Construindo Alicerces para a Leitura*, sob a coordenação da Professora Doutora Ana Sucena, dois programas práticos de intervenção para alunos do último ano da pré-escola e do primeiro ano do ensino fundamental. Em um total de 38 atividades, o material integra conhecimentos atualizados e validados empiricamente, com sólida eficácia no ensino da leitura, sequencialmente estruturados e adaptados ao português do Brasil.

O objetivo desta obra é preparar os professores para garantir que as crianças trilhem um percurso de sucesso na aquisição da leitura, evitando-se dificuldades de aprendizagem logo no início da trajetória escolar, por meio de estratégias de intervenção precoce.

As atividades seguem uma lógica de progressão gradual, partindo daquelas voltadas à consciência fonológica, até chegar ao ensino explícito e sistemático tanto das relações entre grafemas e fonemas quanto das regras do código ortográfico, para que os alunos consigam ler com autonomia palavras simples e complexas.

O primeiro programa de intervenção, *Promoção de competências pré-leitoras*, tem como público-alvo os estudantes do último ano da pré-escola. De modo geral, suas 25 atividades são direcionadas para a consciência fonológica, trabalhando principalmente:

- segmentação silábica;
- consciência explícita da rima;
- consciência explícita do fonema em posição inicial;
- fluência fonêmica;
- identificação do fonema inicial;
- segmentação fonêmica;
- contagem fonêmica;
- fusão fonêmica;
- adição fonêmica (fim da palavra); e
- substituição fonêmica.

Essas competências são preditoras do sucesso na alfabetização formal, conforme pesquisas científicas evidenciam. Os estudos de Bond e Dykstra (1967) e de Liberman et al. (1967) estão na origem da noção de que desenvolver, na pré-escola, a consciência fonológica e a consciência fonêmica contribui para a aprendizagem da leitura e da escrita (Kjeldsen et al., 2019; Pfost et al., 2019, apud Lopes, 2021).

O segundo programa de intervenção, *Promoção das competências alicerce à aprendizagem da leitura e da escrita*, tem como público-alvo os alunos do primeiro ano do ensino fundamental. O objetivo é promover, sobretudo, a decodificação. Mediante 13 atividades práticas, as crianças aprendem as relações entre grafemas e fonemas, bem como a decodificação alfabética e ortográfica. Em especial, são abordadas:

- leitura de palavras e pseudopalavras (CV.CV e CV.CV.CV);
- leitura e escrita de palavras com os grafemas complexos “nh” e “lh”;
- leitura de palavras com grafemas complexos “rr”, “ss”, “ch”;
- leitura de palavras com grafemas “s” e “r” em posição intervocálica; e
- leitura e escrita de palavras com “rr” e “r” em posição intervocálica.

Considerando dados coletados nos Estados Unidos, Mathes e Denton (2002) demonstraram que crianças que não aprendem a ler adequadamente no primeiro ano de escolaridade têm 90% de chance de manterem dificuldades no terceiro e no quarto ano, e 75% nos anos seguintes. Os autores observaram

também que, inequivocadamente, a intervenção nos anos iniciais é eficaz com a maioria das crianças.

Portanto, os dois programas de intervenção contemplam a consciência fonêmica — abarcada pela consciência fonológica — e a instrução fônica sistemática, componentes essenciais para a alfabetização previstos na Política Nacional de Alfabetização (PNA), instituída pelo Decreto no 9.765, de 2019, e em diversos documentos nacionais e estrangeiros, como o National Reading Panel.

Mutuamente complementares, o *ABC na Prática: Construindo Alicerces para a Leitura* e o *Alfabetização Baseada na Ciência (ABC): Manual do Curso ABC* são materiais de alta qualidade, organizados com objetivo de que os professores alfabetizadores brasileiros tenham em mãos conteúdos sólidos que lhes confirmem segurança em sala de aula, tanto na pré-escola, no preparo efetivo dos alunos para a alfabetização, quanto no ensino fundamental, na consistente aprendizagem da leitura e da escrita.

Agradeço a todos os profissionais envolvidos nesta publicação, especialmente às Professoras Ana Sucena, Ana Filipa Silva, Maria José Mata e Cristina Garrido, responsáveis pelos programas de intervenção. Estimo bom proveito a todos.

Brasília, 28 de abril de 2021.

CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM

Secretário de Alfabetização do Ministério da Educação
Coordenador-Geral do Curso ABC

José L. C. Verdasca

Coordenador do Programa Nacional de Promoção do
Sucesso Escolar do Ministério da Educação de Portugal

Quando nos debruçamos sobre os níveis de proficiência em leitura e escrita dos alunos portugueses do 2º ano de escolaridade, tendo por referência as três últimas provas de aferição de Português, apercebemo-nos que quase metade dos alunos que realizaram as provas revelou dificuldades ou nem sequer conseguiu *‘localizar informação explícita, interpretar e relacionar ideias, analisar e avaliar o conteúdo e a linguagem dos textos’*. A situação é ainda mais gravosa, superando os 50%, se fizermos o mesmo exercício para o domínio da escrita ao nível da *‘redação de um texto organizado e coeso, da aplicação de regras da pontuação e da sintaxe, da utilização de vocabulário adequado e variado’*. A triangulação com outras fontes de dados, nomeadamente os resultantes das avaliações internas dos professores do 1º ciclo do ensino básico relativamente a cada uma das suas turmas no final do período letivo, mostra similaridades com os resultados anteriores ao observar-se que somente dois terços dos alunos obtêm no final do 1º ano de escolaridade a menção qualitativa de bom ou muito bom na sua língua materna, Português, nível de proficiência de aprendizagem que não se amplia nos anos de escolaridade seguintes, pelo contrário, tende antes a diminuir para valores próximos de 60%. Parece-me, assim, importante sublinhar a tendencial estruturalidade do desempenho dos alunos a Português ao longo dos quatro anos de escolaridade do

1º ciclo do básico, uma vez que a qualidade das aprendizagens, medida através das menções qualitativas de bom ou muito bom, tende a decrescer, ainda que ligeiramente, à medida que se caminha para o final do ciclo. Tal fato sugere o questionamento da eficácia e eficiência educativas das estratégias de ação remediativa, em detrimento de lógicas de ação preventiva, que desde há vários anos têm prevalecido na esfera da organização das respostas pedagógicas e curriculares para os grupos de alunos em maior risco de insucesso escolar.

A manifestação precoce dos efeitos da dominância social e cultural no desempenho académico dos alunos constitui, neste âmbito, um outro aspecto de preocupação, manifestando-se os seus efeitos desde os primeiros anos de escolaridade em várias áreas curriculares e também na área curricular do Português. Estudos recentes, ainda que de carácter exploratório, realizados em Portugal com milhares de turmas do 1º ciclo, dão fundamento à hipótese da estruturalidade destes efeitos e permitem verificar que o capital escolar e socioeconómico das famílias dos alunos, medido através das variáveis ‘percentagem de mães com ensino superior na turma’ e da ‘percentagem de alunos na turma com forte carência económica’, emerge recursivamente como a principal variável explicativa da qualidade do desempenho no 1º ciclo, sobretudo em Português e em Matemática, sendo o preditor mais relevante na definição da estrutura hierárquica da árvore de regressão e dos respectivos perfis de desempenho académico apurados (Verdasca, 2018, <https://dspace.uevora.pt/rdpc/handle/10174/23239>). Todavia, por outro lado, quando se introduz na análise a ‘qualidade da aprendizagem em Português’, como hipotética variável explicativa da qualidade do desempenho em Matemática, os resultados são claros: a qualidade de sucesso em Português impõe-se como primeiro preditor e só depois se sucedem os preditores relacionados com o contexto sociocultural dos alunos, o que é por si só demonstrativo da importância que uma aprendizagem da leitura e da escrita com elevada qualidade nos dois primeiros anos de escolaridade deve ser assumida como a prioridade estratégica necessária de política educativa nos anos iniciais da escolaridade obrigatória. Aliás, tais conclusões dariam lugar, em sede de relatório de monitoramento do programa nacional de promoção do sucesso escolar, a recomendações que, neste contexto, nos parecem de grande oportunidade e relevância e que valerá a pena aqui destacar:

- acompanhar o nível de consecução das competências pré-leitoras na educação pré-escolar e leitoras no 1.º ciclo mobilizando centros de formação, centros de investigação e ciência e recursos autárquicos associados a iniciativas específicas neste âmbito;
- incentivar a integração de especialistas em leitura e escrita, docentes ou técnicos, nas equipas multidisciplinares das escolas e/ou das autarquias, com o papel de implementar abordagens multinível na aprendizagem das competências pré-leitoras na educação pré-escolar e da leitura no 1.º ciclo;
- aprofundar estratégias que abracem a multiculturalidade e que permitam respostas inclusivas e

efetivas de promoção do sucesso educativo, encarando a diversidade das populações escolares como oportunidade;

- divulgar, fomentar e disseminar a implementação de programas de intervenção nas áreas do Português, Matemática e Ciências Experimentais, entre outras, com evidências empíricas na melhoria das aprendizagens dos alunos e no reforço do desenvolvimento profissional docente”. (Relatório PNPSE 2016-2018, Sumário Executivo, p. 32, <https://pnpse.min-educ.pt/estudo2>).

Temos noção da forte assimetria dos índices de consciência fonológica e fonêmica das crianças aos seis anos e, por outro lado, que esta assimetria é indiciadora de percursos de pré-escolarização com abordagens e estratégias de ação educativa neste e noutros domínios nem sempre suficientemente eficazes relativamente ao que seria expectável no quadro das orientações curriculares da educação pré-escolar, nomeadamente, ao nível da linguagem e comunicação oral, da consciência linguística (fonológica, da palavra e sintática), da funcionalidade da linguagem escrita e sua utilização em contexto, da identificação de convenções da escrita, do prazer e motivação para ler e escrever. Os múltiplos ensaios de avaliação de leitura expõem fragilidades de competências leitoras em muitos alunos e o risco acrescido de dificuldades de leitura nas crianças de nível socioeconómico baixo, tornando imperativa a necessidade de intervir precocemente na superação dessas dificuldades e fazendo da leitura um fator de inclusão.

A intervenção precoce na promoção das competências pré-leitoras e leitoras deve ter objetivos ambiciosos prevenindo dificuldades de aprendizagem da leitura e da escrita com base nos mais fortes preditores de dificuldades, designadamente, a consciência fonêmica e o conhecimento das relações letra-som. Os resultados da intervenção CiiL, envolvendo mais de 2000 crianças em escolas do município do Porto, sugerem que estes são compatíveis ou superiores ao valor crítico para a sua idade, pontuando marcadamente acima nas dimensões avaliadas comparativamente às crianças que não foram alvo da intervenção CiiL e espelhando tais resultados bases de sustentação para opções estratégicas fundadas no conhecimento científico atual, na intervenção precoce e sistemática nas competências identificadas como preditores da aprendizagem da leitura e da escrita e na aposta em equipas multidisciplinares estáveis.

Responder e antecipar contrariedades levará os sistemas educativos mais longe na qualidade da educação a promover para todas e cada uma das suas crianças, quaisquer que sejam os contextos que as envolvem. A realidade educativa atual coloca-nos neste âmbito grandes desafios. A heterogeneidade dos alunos é um deles, que não se limita aos alunos e ao seu microsistema familiar, mas também aos modos de organização da escola e das turmas, acessibilidades a recursos tecnológicos e equipamentos culturais e a outras situações excepcionais relacionadas com especificidades adicionais. Numa educação em tempos de pandemia as palavras chave são ‘incerteza’, ‘imprevisibilidade’, ‘contingência’, ditando novas urgências e alternativas, cenários hipotéticos de geometria variável, Tateando e experimentando

caminhos que se desejam em direção ao futuro. Fazer destes desafios oportunidades para desenvolver novas abordagens curriculares e práticas pedagógicas e através delas melhorar as aprendizagens dos alunos e sobretudo a qualidade dessas aprendizagens aliando conhecimento, territorialização das políticas educativas e ação pública incremental faz parte da essência do programa de formação *‘Promoção de competências pré-leitoras e das competências alicerce à aprendizagem da leitura e da escrita para crianças falantes do português’* a implementar em contexto escolar com educadores e professores no Brasil.

O livro de atividades que agora se edita, quadro de referência do programa de formação e intervenção, constitui um importante suporte teórico, metodológico e prático no empoderamento cognoscitivo científico e pedagógico de educadores e professores para avaliar, intervir e monitorizar o desempenho dos alunos, decorrendo a sua operacionalização em contexto de escola através de dois programas de formação direcionados para a promoção da consciência fonológica e para a promoção das competências alicerce na aprendizagem da leitura, com o objetivo de promover o sucesso desde o início da aprendizagem da leitura e de fazer submergir percursos de dificuldades se a criança experimentar sucesso ao início da aprendizagem. Confiantes na eficácia educativa da metodologia de intervenção CiiL e nos resultados consolidados de cinco anos de experimentação com milhares de alunos de diferentes contextos, deixo uma palavra de apreço, felicitação e incentivo à doutora Ana Sucena e à equipe de investigação que coordena pela grandiosidade do desafio que se propõe abraçar e levar a cabo com educadores e professores brasileiros.

10 de dezembro de 2020

José L. C. Verdasca

Coordenador do Programa Nacional de Promoção do Sucesso Escolar
do Ministério da Educação de Portugal

Ana Sucena

Coordenadora Científica do Centro de Investigação e Intervenção na Leitura

Ana Filipa Silva

Terapeuta da Fala e Investigadora no CiiL

Cristina Garrido

Terapeuta da Fala e Investigadora no CiiL

Maria José Mata

Professora do Ministério de Educação em Mobilidade no CiiL

No quadro das dificuldades de aprendizagem da leitura a intervenção precoce tem um objetivo especialmente ambicioso: prevenir que a criança experiencie dificuldades de aprendizagem. É a partir deste tipo de intervenção que surge a expressão “em risco”, como sinónimo de em risco de experienciar dificuldades de aprendizagem da leitura. A intervenção precoce contrasta com o modelo de intervenção tradicional que aguarda a declaração inequívoca de um diagnóstico para formalizar o seu início.

O objetivo de promover o sucesso desde o início da aprendizagem da leitura baseia-se no conhecimento evidente de que muitos percursos de dificuldades de aprendizagem podem ser evitados

se a criança experimentar sucesso no início da aprendizagem. Este foi o ponto de partida para o desenvolvimento dos dois programas de intervenção que detalhamos nesta publicação, direcionados para a promoção da consciência fonológica e para a promoção das competências alicerce na aprendizagem da leitura entre as crianças que aprendem a ler português.

Importa salientar que no que respeita à língua portuguesa escasseia, no terreno, a adoção do capital de conhecimento científico, subsistindo intervenções avulsas sem referencial teórico, a par com intervenções baseadas em propostas que estão longe de reunir consenso ao nível da investigação (p. ex., a utilização de lentes prismáticas). Para poderem ser eficazes, as estratégias de intervenção devem (i) basear-se na investigação, com resultados comprovados, (ii) ser delineadas tendo em particular atenção os processos de base à aprendizagem da leitura e (iii) ser delineadas tendo em particular atenção as características da ortografia em que a criança aprende a ler e a escrever. O último ponto é tanto mais importante quanto a maior parte das propostas de intervenção disponíveis foi delineada tendo como base a ortografia inglesa, com características muito diversas da ortografia portuguesa.

Em Portugal o Centro de Investigação e Intervenção na Leitura (CiiL) aposta, desde 2015, na intervenção no Jardim de Infância (JI) ao nível da promoção da consciência fonológica, com forte incidência sobre a consciência fonêmica, com as crianças com 5 anos. O objetivo é prevenir percursos de insucesso precoce na aprendizagem da leitura e da escrita. Paralelamente, ao início do 1.º ano de escolaridade o CiiL avalia todas as crianças, com o objetivo de identificar aquelas “em risco” de virem a experienciar dificuldades na aprendizagem da leitura. Nos casos em que as crianças são sinalizadas como em risco a intervenção CiiL prolonga-se para o 1.º ano. Nos restantes casos, a intervenção CiiL cessa ao final do JI, entrando a criança no 1.º ano de escolaridade com competências pré-leitoras adequadas a um percurso de sucesso educativo.

O impacto destes resultados ao nível das estratégias educativas é potencialmente muito elevado no sentido em que ao promovermos precocemente a consciência fonêmica, podemos avaliar também precocemente (previamente à entrada no 1.º ano) quaisquer dificuldades a este nível. Está hoje consolidado que o preditor mais robusto do (in)sucesso na fase inicial da aprendizagem da leitura é o conhecimento das relações letra-som, que depende do desenvolvimento da consciência fonêmica (Lyytinen, 2008, Snowling, 2014). Por outras palavras, quando a criança falha na aprendizagem das relações letra-som, a estratégia a seguir é a promoção da consciência fonêmica. Do mesmo modo, se até ao final do JI não houve promoção da consciência fonêmica explícita, a probabilidade é muito elevada de que a criança venha a revelar dificuldade na compreensão das relações letra-som, assim não podendo avançar para a estratégia de decodificação e desenvolvimento do léxico ortográfico.

Importa ainda assinalar que para promover a consciência explícita do fonema é essencial treinar ao nível da unidade fonema, isto é, não existe efeito de “generalização” entre unidades linguísticas. De

fato, se o treino metalinguístico não vai além da unidade silábica ou da rima, o desempenho ao nível da consciência fonêmica não sofre qualquer progressão.

Ao nível da promoção das relações letra-som importa ainda atentar à diferença de resultados ao nível da aprendizagem consoante o método fônico privilegie os nomes ou os sons das letras, respectivamente a estratégia analítica e a estratégia sintética. A primeira enfatiza o recurso aos nomes das letras, consistindo a tarefa da criança em analisar a palavra nos seus sons correspondentes, chegando ao nome de cada letra. A segunda enfatiza o recurso aos sons das letras, apresentados isoladamente, consistindo a tarefa da criança em sintetizar esses mesmos sons, assim chegando à palavra. Dependendo da ortografia os nomes das letras representam mais ou menos fielmente os sons representados; no caso de ortografias como o castelhano o nome das letras é um auxiliar fiável para as tarefas de leitura e de escrita. Em ortografias não totalmente transparentes, como é o caso do português, muitos nomes de letras não apontam diretamente para todos os sons possíveis, como é o caso da letra <s> (/Es6/); nada no seu nome aponta para os sons /S/ ou /z/. Um problema adicional na utilização do nome da letra em vez do som da letra é que a tarefa de leitura ganha uma camada de dificuldade acrescida – por exemplo a palavra <sol> lida como /Es6:O:El6/. Assim, faz sentido, na ortografia portuguesa, optar pela estratégia fônica sintética.

A promoção do processo de decodificação deve inicialmente centrar-se em palavras e pseudopalavras de ortografia simples e só numa fase posterior avançar para a ortografia complexa, respectivamente promovendo a decodificação alfabética e a decodificação ortográfica. Além da complexidade ortográfica, importa ainda ter em atenção a estrutura silábica e a extensão das palavras ou pseudopalavras a ler pela criança. Numa fase inicial, tendo em atenção que o processo de decodificação é lento e muito exigente, devem ser adotadas palavras e pseudopalavras com estrutura silábica simples (Consoante-Vogal, CV) e com extensão silábica reduzida. Nos programas de intervenção desenhados em inglês existe um recurso muito forte aos monossílabos. Em português, em resultado da reduzida percentagem de monossílabos, tal opção não é possível. A alternativa é o recurso a pseudopalavras monossilábicas e a palavras dissilábicas, em ambos os casos adotando a estrutura CV.

Sobre o recurso a pseudopalavras na intervenção dirigida à promoção da leitura e da escrita, uma chamada para as vantagens distintas do recurso às palavras e às pseudopalavras no contexto da intervenção: o recurso às palavras promove o desenvolvimento do léxico ortográfico e é tendencialmente mais motivador enquanto o recurso às pseudopalavras promove a “condução” para uma leitura com base na decodificação em vez de tentar adivinhar e facilita a diversificação de itens monossilábicos nas fases iniciais de intervenção.

O recurso às tarefas de leitura e de escrita de palavras contribui para o desenvolvimento do léxico ortográfico e respectivas conexões com o léxico fonológico. Ainda, o fator motivador destas tarefas é

especialmente elevado no sentido em que após o esforço de decodificação a criança “reconhece” o que leu, assim sendo capaz de extrair significado.

O recurso às tarefas de leitura e de escrita de pseudopalavras é um auxílio na prevenção da “adivinhação”. O recurso a esta estratégia é típico da fase inicial da aprendizagem da leitura e dos leitores pobres que, despendendo um esforço elevado no processo de decodificação, procuram, com base na recodificação fonológica parcial, adivinhar a palavra, assim “poupando” o esforço adicional necessário à decodificação das restantes letras. Esta estratégia resulta, na maior parte dos casos, numa leitura incorreta e em desmotivação uma vez que a criança necessita de “voltar atrás”, reiniciando, desde o início, o processo de decodificação. A instrução à criança de que “vai ler palavras esquisitas, que não existem” evita o recurso à adivinhação, “conduzindo” a criança no sentido de realizar a totalidade das conversões grafema-fonema, assim treinando o processo de decodificação. A segunda vantagem da utilização de pseudopalavras é de natureza prática, ao nível da seleção dos itens a ler e escrever pela criança. Como já referido, existem poucos monossílabos em português, menos ainda se nos detivermos na estrutura silábica CV e com ortografia simples (p.ex., monossílabos como <pá> ou <lã> têm o inconveniente de ser ortograficamente complexos). O recurso a pseudopalavras permite, na fase inicial da intervenção, manter o nível de desafio moderado através da apresentação de itens CV com ortografia simples.

Nos programas que aqui partilhamos, apostamos em concentrar a intervenção ao nível das competências mais fortemente associadas ao sucesso na fase inicial da aprendizagem da leitura, desenvolvendo, para a promoção de cada competência, múltiplas propostas de atividade, a fim de permitir a repetição e consequente mecanização das competências. Apostamos em definir e seguir critérios homogêneos de seleção dos estímulos a apresentar às crianças. Finalmente, procuramos que a ludicidade estivesse presente em cada atividade, pretendendo que as mesmas sejam encaradas como um jogo.

Os dois programas foram desenhados para serem implementados em grupo, em contexto de escola, por educadores e professores.

O primeiro programa, designado de *‘Promoção de competências pré-leitoras - Programa de intervenção para crianças falantes do português’*, foi desenhado numa lógica de intervenção de primeiro nível, para todas as crianças no último ano da educação pré-escolar e é constituído por 25 atividades estruturadas em torno de objetivos de consciência fonológica, com especial incidência ao nível da consciência fonêmica.

O segundo programa, intitulado *‘Promoção das competências alicerce à aprendizagem da leitura e da escrita - Programa de intervenção para crianças falantes do português’*, foi desenhado para ser adotado com crianças ao nível do 1.º ano de escolaridade e integra 13 atividades cujos objetivos estão relacionados com os alicerces da leitura: o princípio alfabético – para o que são propostas atividades de promoção da consciência fonêmica e das relações letra-som – e o processo de decodificação – onde, distinguindo a de-

codificação alfabética e ortográfica, são propostas atividades de leitura de palavras e de pseudopalavras isoladas.

Uma nota final para expressar o nosso entusiasmo neste momento em que os programas de intervenção que desenhamos e testamos em Portugal se encaminham para atravessar o Atlântico. É com otimismo que abraçamos o projeto de, em conjunto com os educadores e professores brasileiros, divulgarmos e capacitarmos para a adoção destas estratégias com um tão importante contingente de crianças falantes do português.

Porto, 6 de janeiro de 2021

Ana Sucena

Coordenadora Científica do Centro de Investigação e Intervenção na Leitura

Ana Filipa Silva

Terapeuta da Fala e Investigadora no CiiL

Cristina Garrido

Terapeuta da Fala e Investigadora no CiiL

Maria José Mata

Professora do Ministério de Educação em Mobilidade no CiiL

Parte I

Programa de Promoção de Competências Pré-Leitoras

Ana Sucena • Ana Filipa Silva • Maria José Mata • Cristina Garrido

Atividade I

Apresentação da Mascote

Objetivos

Pragmática:

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

Semântica:

- Compreender e aplicar vocabulário relacionado com regras

Duração

45 minutos

25': Apresentação da Mascote (história)

20': Apresentação das crianças à Mascote

Material

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

Descrição da Atividade

Preparação

- Realizar uma lista de rimas com o nome das crianças

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!*

*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!*

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 previamente preparada de rimas com os nomes das crianças)

Imprimir ritmo a cada rima com o nome das crianças.

Atividade 2

Hora do Lanche

Objetivos

Consciência Fonológica

- Segmentação silábica

Duração

45 minutos

Material

- 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

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

Hora do Lanche

Objetivo

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

1. Dizer às crianças que vão jogar a “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.

Tabela I

Cartões da Atividade

I Sílabas	2 Sílabas	3 Sílabas	4 Sílabas	N.º total de cartões
chá flor mel noz pão	arroz fava leite limão maça ovo peixe pera	morango banana bolacha cenoura cereja castanha gelado	amêndoa azeitona espaguete abóbora gelatina abacaxi chocolate melancia iogurte	29
5	8	7	9	

Atividade 3

Mascote, Dá Licença?

Objetivos

Consciência Fonológica

- Segmentação silábica

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- Lista de palavras

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.

Tabela I

Lista de palavras de acordo com o número de sílabas e estrutura silábica

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
cv ^g 1	pão	outras	fruta	lagarta	guloseima	sapataria
cv ^g	cão	outras	lua	gulosos	Frederico	recipiente
cv ^g	pai	outras	rua	sardinha	clarinete	italiano
cv ^g	pau	outras	leão	carpete	galinheiro	

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

Atividade 4

Rima-Lima

Objetivos

Consciência Fonológica

- Consciência explícita da rima

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- 40 cartões de imagens

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.).

Tabela I

Cartões da Atividade

Baralho A		Baralho B		N.º total de cartões
panela	pato	janela	gato	40
cereja	caneca	igreja	boneca	
camisola	nota	bola	bota	
lata	pudim	nata	jardim	
gelo	chuva	cotovelo	luva	
anel	cenoura	pincel	tesoura	
pente	baleia	dente	sereia	
caracol	vaca	girassol	faca	
leão	sala	coração	mala	
castanha	chupeta	aranha	caneta	

Atividade 5

A Rimar Descobre o Teu Par

Objetivos

Consciência Fonológica

- Consciência explícita da rima

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- 7 cartões grandes (com imagens representativas de rimas)
- 21 cartões pequenos com imagens
- Fio/alfinetes/molass

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 fio/alfinetes/molass 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) (cf. tabela abaixo)

Organização

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

Atividade “A Rimar Descobre o Teu Par”

Objetivo

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

Tabela I

Cartões da Atividade

Cartões							N.º total
Cartões grandes	limão	mola	sereia	castelo	telha	palmeira	6
Cartões pequenos	pião	gola	baleia	amarelo	orelha	tomeira	18
	avião	cola	teia	martelo	abelha	banheira	
	coração	viola	meia	marmelo	ovelha	cadeira	

Atividade 6

A Viagem

Objetivos

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

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

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

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

Eles precisam da ajuda dos meninos 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.

Tabela I

Cartões da Atividade

/f/	/b/	/s/	N.º total de cartões
figo	rã	sopa	30
faca	roda	suco	
folha	romã	sino	
fonte	remo	sofá	
fada	rolha	sala	
flor	régua	sol	
fava	rena	selo	
funil	relva	sabão	
forno	rosa	sapato(s)	
fogo	rolo	cenoura	

Atividade 7

Equipes

Objetivos

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

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

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

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.

Tabela 1

Cartões da Atividade

<i>/f/</i>	<i>/b/</i>	<i>/s/</i>	<i>/z/</i>	N.º total de cartões
fantasma	rádio	sacola	gelo	26
farinha	raquete	sardinha	gema	
fava	regador	semáforo	janela	
ferro	régua	sobancelha	jardim	
foguete	rei	sola	jarra	
formiga	robô	soldado	javali	
fumaça			juba	

Atividade 8

Ouve e Descobre o Som



Objetivos

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



Duração

45 minutos



Material

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



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

Ouve e Descobre o Som

Objetivo

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

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 abaixo).
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.

Tabela I

Cartões da Atividade

/f/	/s/	/ʁ/	/ʃ/	/z/	N.º total de cartões
fava	sola	rolinha	xale	Zacarias	60
flor	sol	rio	xampu	zebra	
formiga	saia	rato	xilofone	Zélia	
fantoche	sumo	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 9

Vejo, Vejo...

Objetivos

Consciência Fonológica

- Consciência explícita do fonema em posição inicial
- Fluência fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

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:
 - (i) 3 cartões com o som-alvo + 2 cartões com sons diferentes;

- (ii) 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);
- (iii) 2 cartões com o som-alvo + 4 cartões todos iniciados por sons diferentes.

Vejo, Vejo...

Objetivo

- Selecionar imagens que comecem pelo mesmo som

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”¹).
4. O jogo termina quando todas as crianças tiverem oportunidade de jogar.

Tabela I

Cartões da Atividade

/f/	/b/	/s/	/ʒ/	/z/	N.º total de cartões
fantasma	rádio	sacola	gelo	zangão	34
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	

1 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
1. Dizer às crianças que vão jogar “Vejo, vejo...”
 2. Dizer:
“Vejo, vejo, uma palavrinha começada por...” (seguida do som-alvo) (p.ex., “Vejo, vejo uma palavrinha começada por... zzzz”).
 3. 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).
 4. O jogo termina quando todas as crianças tiverem oportunidade de jogar.

Tabela 2

Sons a Utilizar na Atividade, por Nível de Dificuldade

Sons a utilizar na atividade por níveis							
Nível 1	/b/	/f/	/s/	/j/	/v/	/z/	/ʒ/
Nível 2	/l/	/m/	/n/				
Nível 3	/p/	/t/	/k/	/b/	/d/	/g/	

Atividade 10

Álbum dos Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Identificação do fonema inicial

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- Álbum de figurinhas da Mascote e amigos
- Figurinhas autocolantes com Imagens²
- Saquetas/bolsa para colocar os figurinhas

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

² Preferencialmente sons prolongáveis. P.ex., /u/, /f/, /s/, /v/, /z/, /ʒ/, /j/.

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.

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 I).

Tabela I

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 I I

O Jogo do Intruso



Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial



Duração

45 minutos



Material

- Mascote
- Base/tabuleiro de jogo (p.ex., cartolina)
- 55 cartões com imagens



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):
 - (i) 5 cartões de imagens iniciadas pelo mesmo som (p.ex., sapo, sola, sopa, suco, selo) + 1 intruso (p.ex., gato);
 - (ii) 4 cartões de imagens iniciadas pelo mesmo som (p.ex., sapo, sola, sopa, suco) + 2 intrusos

(cartões com imagens iniciadas por sons diferentes, p.ex., pato, rato);

(iii) 3 cartões de imagens iniciadas pelo mesmo som (p.ex., sapo, sola, sopa) + 2 intrusos

(cartões com imagens iniciadas por sons diferentes, p.ex., pato, rato).

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)
- 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).
 - Colocar um dos conjuntos preparados na parte A da base do jogo.
 - Pedir a uma criança de cada vez que descubra o(s) cartão(ões) intruso(s).
 - Em seguida, pedir à criança que retire o(s) cartão(ões) intruso(s) e o(s) coloque na parte B da base do jogo.
 - O jogo termina quando todos os intrusos forem descobertos.

Tabela I

Cartões da Atividade

/b/	/s/	/f/	/ʃ/	/z/	/ʒ/	/v/	/p/	/d/	/l/	/m/
raia	saia	fruta	xale	zebra	jaula	vela	pato	dedo	lápiz	moto
robô	serrote	fivela	xarope	zumbi	joelho	vaca	pera	dente	laço	maçã
rua	salmão	foguete	xilofone	zangão	judô	vaso	pão	dado	lobo	manga
régua	salsa	floresta	xadrez	zorro	janela	veado	pinha	dormir	lua	meia
rolinha	sapo	fogueira	xerife	zero	jarra	vulcão	pé	doces	lupa	mala
N.º total cartões: 55										

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

Atividade 12

A Lagarta dos Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

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

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 o jogo da “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							N.º total cartões
Nível 1 (sessão 1)	/f/ - foca	/r/ - rato	/s/ - sapo	/z/ - zebra	/j/ - chita	/3/ girafa	18
	fita	rei	sapato	zorro	chave	jornal	
	fantasma	rolo	sino	zangão	xadrez	joia	
	feijão	rocha	suco	zero	chuva	janela	
Nível 2 (sessão 2)	/v/ - vaca	/m/ - macaco	/p/ - pato	/g/ - gato	/l/ - leão		15
	viola	mel	porco	ganso	limão		
	vestido	mão	pudim	garfo	lago		
	vassoura	mesa	porta	gorro	lábios		
Nível 3 (sessão 3)	/n/ - narval	/b/ - baleia	/t/ - tatu	/k/ - cão	/d/ - doninha		15
	noiva	bolo	táxi	camarão	dominó		
	neve	botão	tijolo	cama	dedal		
	nabo	boné	tênis	calças	dançar		

Atividade 13

Gira a Roleta!

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

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

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

Atividade “Gira a Roleta”

Objetivo

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

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 (p.ex., “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 do “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.

Tabela I

Cartões da Atividade

Cartões da atividade							N.º total de cartões
/s/ - cereja	/l/ - laranja	/v/ - vagem	/ʁ/ - romã	/f/ - figo	/m/ - manga	/ʃ/ - chuchu	
cenoura	lua	vaca	rio	flauta	mapa	chinês	28
serpente	limão	vela	régua	foguete	morcego	chave	
soldado	lanterna	viola	raia	formiga	melão	chaminé	
sino	lobo	vassoura	rato	futebol	moto	chapéu	

Atividade 14

Quantos-Queres

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial
- Fluência fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

Descrição da Atividade

Preparação

- Construir um “qu岸tos-quires” (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 “qu岸tos-quires”
1. Dizer às crianças que vão jogar “Qu岸tos-quires”. Apresentar o cocas¹, referindo que:

¹ Cocas é o nome dado à dobradura em papel com o qual se joga quantos-quires.

tem 8 cores diferentes e 8 imagens que representam 8 sons diferentes.

2. Perguntar a uma criança de cada vez “*Quantos queres?*”
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.
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 I

Imagens do “Quantos-Queres”

Imagens do cocas							
/r/-roda	/z/-zebra	/s/- suco	/ʒ/-gelado	/j/-chave	/f/-faca	/m/-maçã	/v/-vela

Atividade 15

À Pesca de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

- 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

Descrição da Atividade

Preparação

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

1. 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).

3. Pedir a uma criança de cada vez que pesque um peixe.

4. Pedir à criança que nomeie a imagem e identifique o som inicial.

3. Em seguida, pedir que coloque o peixe na caixa com o animal que inicia com o mesmo som.

4. 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 (ver Tabela 1).

Tabela 1

Cartões da Atividade

Cartões a utilizar na atividade por níveis									N.º total cartões
Nível 1 (sessão 1)	/r/-rato	/s/-sapo	/f/-foca	/z/-zebra	/v/-vaca	/p/-pato	/m/-macaco	/d/-doninha	34
	raia	saia	fruta	zumbi	vela	pera	maçã	dedo	
	robô	serrote	fivela	zangado	vaso	pão	manga	dente	
	rua	salmão	floresta	zorro	veado	pinha	meia	dado	
	régua	salsa	fogueira	zero	vulcão	pé	mala	dormir	
	rolinha							doces	
Nível 2 (sessão 2)	/g/-girafa	/j/-chita	/l/-leão	/b/-baleia	/k/-cão	/g/-gato	/n/-narval	/t/-tartaruga	37
	jaula	xarope	lápiz	bola	casa	gola	ninho	teia	
	joelho	xadrez	laço	balão	cama	gota	nota	tigre	
	judô	xerife	lobo	bota	cola	galo	navio	tinta	
	janela	chapéu	lua	burro	copo	gaveta	nariz	torre	
	jarra	chave	lupa	barco				tenda	

Atividade 16

Bingo de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- 4 cartelas do bingo
- Cartões com imagens

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

- I. 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.
 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

Cartelas de Bingo

Imagens no cartela						
cartela 1	xerife	rato	janela	zangão	sacola	faca
cartela 2	boca	nata	cola	uva	dedo	gota
cartela 3	mola	lápiz	ave	pato	iglu	tatu
cartela 4	igreja	ovos	casa	erva	maçã	rei

Tabela 2

Cartões 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

Atividade 17

Lencinho de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Consciência explícita do fonema em posição inicial

Duração

45 minutos

Material

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

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.
 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 I

Lista de Palavras da Atividade

Lista de palavras (por ordem de dificuldade)						
Nível 1	sapatilha	zangado	figueira	ginástica	churrasco	
	sonhar	zigue-zague	fantoche	juventude	chateado	
	sábado	zabumba	famoso	justiça	chimpanzé	
Nível 2	vacina	turista	piolho	cascata	batata	diário
	vaidoso	torrada	polícia	caramelo	bombeiro	diamante
	veterinário	teatro	panqueca	concerto	boneco	dentista

Atividade 18

Detetive de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Segmentação Fonêmica

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- Lupa
- Objetos reais ou imagens que representem as palavras da lista (ver Tabela 1)

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 (p.ex., “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 I

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 19

Correio de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Contagem Fonêmica
- Segmentação Fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

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:

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 I

Cartões de Desenhos da Atividade

rã	onça	foca	n.º total de cartões
pá	noz	rato	12
si	sol	bola	
chá	lua	mesa	
nó	ovo	gato	

Atividade 20

Quebra-cabeça de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Contagem fonêmica
- Fusão fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

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.

I. 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.

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 I).
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 I

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 21

Correio de Sons 2

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Identificação fonêmica
- Fusão fonêmica

Duração

45 minutos

Material

- 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

Descrição da Atividade

Preparação

- Colocar uma palavra em cada envelope
- Identificar cada envelope com um animal (p.ex., 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.
 3. Em seguida, pedir à criança que junte os sons e descubra a palavra (p.ex., no envelope da rã, os sons /m/ e /a/ formam a palavra “má”).
 4. O jogo termina quando todas as palavras forem descobertas.

Rã		Onça		Foca		N.º total palavras
Palavra	Alto-falantes	Palavra	Alto-falantes	Palavra	Alto-falantes	
Dó	Doninha + orca	céu	Sapo+égua+urso	nota	Narval+orca+tartaruga+abelha	12
má	Macaco + águia	olá	Ovelha +leão+águia	mala	Macaco+águia+leão+abelha	
		mel	Macaco+égua+ urso	copo	Cão+ovelha+pato+urso	
		dez	Doninha+égua+sapo	bola	Baleia+orca+leão+abelha	
		luz	Leão+urso+sapo	lego	leão+égua+gato+urso	

Atividade 22

Corrida de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Segmentação fonêmica
- Fusão fonêmica

Duração

45 minutos

Material

- 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.

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 (p.ex., rato — som /ʁ/)³

3 Podem recorrer aos alto-falantes da atividade “Correio de Sons 2”.

-
- 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 I)
 - Palavras de 4 sons: 4 alto-falantes de sons que formam a palavra + 2 distratores (ver Tabela I)

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”, “ã”, “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 I

Exemplos de Palavras a Utilizar em Cada Corrida

3 sons		4 sons		N.º total de palavras
Palavra	Alto-falantes	Palavra	Alto-falante	
Modelo: Dez	Doninha+égua+ sapo			
rio	Rato+iguana+urso	rosa	Rato+ orca + zebra+abelha	8
sal	Sapo+águia+urso	suco	Sapo+urso+ cão +urso	
asa	Águia+zebra+abelha	bota	Baleia+ orca + tartaruga+abelha	
mel	Macaco+égua+urso	mapa	Macaco+águia+ pato+abelha	

Atividade 23

Operação Virtual

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Identificação fonêmica
- Segmentação fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

Descrição da Atividade

Preparação

- Preparar uma apresentação com imagens da tabela I divididas em partes: fazendo corresponder o número de partes ao número de fonemas que formam a palavra (p.ex., 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 (p.ex., 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 I

Imagens da Apresentação

2 sons	4 sons			Total
pá	roda	lata	dado	18
sé	rato	luta	pata	
chá	seta	bola	vela	
pé	saco	gato	capa	
dó	mapa			

Atividade 24

Mais um Som

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Identificação fonêmica
- Adição fonêmica (fim da palavra)

Duração

45 minutos

Material

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

Descrição da Atividade

Preparação

- Preparar um “livro” com as imagens da Tabela I

Mais um Som

Objetivo

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

- I. 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 irrequitos 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 (p.ex., “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 (p.ex., “pá”, com o /s/ de sol fica “paz”).
7. O jogo termina quando todas as novas palavras forem descobertas.

Tabela I

Exemplos de Palavras a Utilizar na Atividade

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

Atividade 25

Piano de Sons

Objetivos

Consciência Fonológica:

- Substituição fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

Descrição da Atividade

Preparação

- Identificar as teclas com imagens de animais representativas de sons
- Colocar, em cada página da pauta, a representação de uma palavra (p.ex., 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.
p.ex., “mar”.
A criança tem de tocar nas teclas: macaco /m/, águia /a/ e ondas do mar /r/
Tirar o /m/.
Dar a tecla da doninha /d/.
Forma a palavra /dar/.
6. Repetir o mesmo procedimento para outras palavras (ver Tabela I).
7. O jogo termina quando todas as crianças trocarem um som e “tocarem” uma palavra nova no piano.

Tabela I

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, par
cola	ola	mola, bola, gola, rola
rato	ato	pato, tato, mato, lato, jato, gato
pata	ata	lata, mata, nata, data, gata

Parte 2

Programa de Promoção Precoce nas Competências de Leitura

Ana Sucena • Ana Filipa Silva • Maria José Mata • Cristina Garrido

Atividade I

Apresentação da Mascote

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

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)

Material

- Mascote
- História da Mascote

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!*

*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 2

Sou um Som!

Objetivos

Consciência fonológica:

- Identificação do fonema inicial

Relações letra-som



Duração

45 minutos



Material

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



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 no jogo “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.

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 I

<i>/f/</i>	<i>/B/</i>	<i>/s/</i>	<i>/z/</i>	N.º total de cartões
fada	rã	sabão	zero	24
fava	relva	selo	zebra	
folha	remo	sino	zorro	
forno	rolo	sol	zumbido	
faca	rena	sofá	zangão	
fogo	roda	sopa	zumbi	

Atividade 3

Som a Som!

Objetivos

Segmentação e fusão fonêmicas para promover a escrita

Duração

25 minutos – versão 1

20 minutos – versão 2

Material

- Mascote

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)

- 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)

- Dizer a um aluno:
“Diz qual é a palavra...” (seguida dos sons de uma palavra)
- 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”.
- O jogo termina quando todos os alunos tiverem jogado.

Tabela I

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

Atividade 4

Hora do Lanche — Fonema

Objetivos

Consciência fonológica:

- Segmentação fonêmica
- Contagem fonêmica

Duração

45 minutos

Material

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

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

-
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 I

Cartões da Atividade

2 sons	3 sons	4 sons	N.º total de cartões
chá lã nó má pá pé sé	alho baú ilha lua osso rio noz	cacho figo massa milho nabo pera sopa	21
7	7	7	

Atividade 5

Varal de Letras

Objetivos

Consciência fonológica:

- Consciência do fonema em posição inicial
- Fluência fonêmica

Relações letra-som

Duração

45 minutos

Material

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

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.
 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 6

Bingo

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)

Duração

45 minutos

Material

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

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

Bingo

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, c, n, 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

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	pa	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

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

Tabela 4

Exemplos de palavras a utilizar no bingo de decodificação ortográfica

Decodificação ortográfica – 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	cacho	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

Atividade 7

Dominó de Palavras

Objetivos

Promoção da decodificação — adaptável ao nível leitor do aluno

Decodificação:

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

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- Dominó de palavras

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.
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 I

Exemplos de palavras a utilizar no dominó de decodificação alfabética

Decodificação alfabética — p.ex., Palavras simples com as letras p, t, d, l	
1.ª peça (imagem Mascote + palavra dado)	2.ª peça (imagem dado + palavra loto)
3.ª peça (imagem loto + palavra luta)	4.ª peça (imagem luta + palavra data)
5.ª peça (imagem data + palavra lata)	6.ª peça (imagem lata + palavra lua)
7.ª peça (imagem lua + palavra paio)	8.ª peça (imagem paio + palavra dedo)
9.ª peça (imagem dedo + palavra leite)	10.ª peça (imagem leite + palavra lula)
11.ª peça (imagem lula + palavra doido)	12.ª peça (imagem doido + palavra lupa)
13.ª peça (imagem lupa + palavra papa)	14.ª peça (imagem papa + palavra papo)
15.ª peça (imagem papo + palavra pata)	16.ª peça (imagem pata + palavra pato)
17.ª peça (imagem pato + palavra pelo)	18.ª peça (imagem pelo + palavra pia)
19.ª peça (imagem pia + palavra pio)	20.ª peça (imagem pio + palavra pipa)
21.ª peça (imagem pipa + palavra pote)	22.ª peça (imagem pote + palavra pula)
23.ª peça (imagem pula + palavra tala)	24.ª peça (imagem tala + palavra pai)
25.ª peça (imagem pai + palavra tatu)	26.ª peça (imagem tatu + palavra teia)
27.ª peça (imagem teia + palavra tela)	28.ª peça (imagem tela + palavra tia)
29.ª peça (imagem tia + palavra poupa)	30.ª peça (imagem poupa + palavra pau)
31.ª peça (imagem pau + palavra pé)	32.ª peça (imagem pé + palavra pá)
33.ª peça (imagem pá + palavra Mascote)	

Tabela 2

Exemplos de palavras a utilizar no dominó de decodificação ortográfica

Decodificação alfabética – p. ex., (palavras simples)	
1. ^a peça (imagem Mascote + palavra casa)	2. ^a peça (imagem casa + palavra mesa)
3. ^a peça (imagem mesa + palavra casaco)	4. ^a peça (imagem casaco + palavra vaso)
5. ^a peça (imagem vaso + palavra camisa)	6. ^a peça (imagem camisa + palavra rosa)
7. ^a peça (imagem rosa + palavra casulo)	8. ^a peça (imagem casulo + palavra raposa)
9. ^a peça (imagem raposa + palavra liso)	10. ^a peça (imagem liso + palavra guloso)
11. ^a peça (imagem guloso + palavra música)	12. ^a peça (imagem música + palavra Mascote)

Atividade 8

Troca Sílabas

Objetivos

Decodificação alfabética:

- Leitura de palavras e pseudopalavras (CV.CV e CV.CV.CV)

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- Rolos de papel
- Suporte (p.ex., marcador/vareta/tira de cartão...)
- Tesoura

Descrição da Atividade

Preparação

- Escrever uma palavra em cada rolo de papel
- Cortar cada rolo em três argolas

Troca Sílabas

Objetivo

- Retirar/trocar as argolas para formar novas palavras
- Ler as palavras/pseudopalavras

-
1. Dizer aos alunos que vão jogar “Troca Sílabas”. Apresentar o jogo, explicando:

Cada argola corresponde a uma sílaba.

No suporte, vão ser colocadas palavras com duas ou três argolas.

Vão ser trocadas ou retiradas argolas/sílabas.

O desafio é ler as novas palavras.

P.ex., macaco.

Retirar “co” = “maca”.

Trocar ordem = “cama”.

2. Colocar no suporte duas ou três argolas com as sílabas que formam uma palavra (Tabela I).
3. Pedir a um aluno por vez que tire ou troque uma das argolas e leia a palavra que se formou.
4. O jogo termina quando todos os alunos tiverem jogado.

Tabela I

Exemplos de palavras da atividade

Palavras CV.CV		Palavras CV.CV.CV	
bola	capa	boneca	caneta
dado	fila	ditado	fivela
jogo	maca	janela	macaco
nova		novelo	

Atividade 9

Roleta de Palavras

Objetivos

Promoção da decodificação — adaptável ao nível leitor do aluno

Decodificação:

- Alfabética
- Ortográfica

Duração

45 minutos

Material

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

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:
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/roda.
 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 ortográfica — “r” e “rr”
8 palavras — p.ex., carro, pirata, terra, garrafa, ferro, barata, muro, areia

Atividade 10

O Jardim do NH-LH

Objetivos

Decodificação ortográfica:

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

Duração

45 minutos

Material

- Mascote
- Fichas de suporte (jardim com imagens e jardim com palavras)
- Folhas de papel/cadernos (n = n.º alunos)
- Imagens de uma abelha e de uma joaninha (n = n.º alunos)
- Lápis e borracha

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

- 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

Lista de Palavras Utilizadas na Atividade

Ficha de suporte com...	NH				LH			
	minhoca	vinho	linha	lenha	telhado	medalha	milho	folha
Imagens	pinha	cozinha	banho	ninho	telha	galho	rolha	pilha
Palavras	cozinha	vizinha	sonho	junho	galho	molhado	bilhete	velha
	minhoca	banho	caminho	linha	medalha	folha	rolha	milho

Atividade I I

Mascote pelo Mundo

Objetivos

Decodificação ortográfica:

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

Duração

45 minutos

Material

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

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)

I. 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 identifique 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 I

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 12

O Baú de Palavras

Objetivos

Decodificação ortográfica:

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

Duração

45 minutos

Material

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

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.

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 I

Lista de Palavras Utilizadas na Atividade

-r-		-s-	
gorila	zero	casulo	riso
parede	barata	desejo	vaso
careca	cara	mesa	casa
pirata	coruja	visita	gasosa
pera	sereno	rosa	guloso
muro	futuro	camisa	peso
aro	coro	música	camisola
careta	peru	liso	base
jacaré	câmara	asa	defesa
purê	perigo	casaco	mesada
peruca		raposa	

Atividade 13

Ginásio de Palavras (rr e r)

Objetivos

Decodificação ortográfica:

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

Duração

45 minutos

Material

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

Descrição da Atividade

Ginásio de Palavras

Objetivo

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

I. 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”.

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 I

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	

Tempo de Aprender

Cii CENTRO
DE INVESTIGAÇÃO
E INTERVENÇÃO
NA LEITURA

P. PORTO

 **CAPES**

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

 **PÁTRIA AMADA
BRASIL**
GOVERNO FEDERAL