SONS ESPACIAIS
(análise do fonema inicial)

Objetivos

Gerais:
- Treinar a habilidade para analisar o fonema inicial.

Específicos:
- Ajudar o astronauta a chegar à nave conseguindo analisar o fonema inicial das palavras que saem no baralho.

Público-alvo

- Crianças a partir dos 5/6 anos de idade;
- Aplicar individualmente/pequeno grupo, e grupo/turma.

Duração

Nível I (intervenção abrangente): cerca de 18 min.
Nível II (intervenção seletiva): cerca de 10 min.

Materiais

- Tabuleiro de jogo (em anexo)
- 1 Tampa de garrafão de água
- Imagem de astronauta (em anexo)
- Baralho com 32 cartas/imagens (em anexo)
- Opcional: íman, quadro branco e videoprojector;
- Palavras:
  ar, ir, ás, eu, ai, cem, chá, ei, ave, som, fé, ré, esse, oi, rã, fá, já, sé, fã, Zé, si, fim, só, ui, ri, vê

Preparação

- Imprimir imagem do tabuleiro, colar em cartão e plastificar para conferir maior resistência;
- Imprimir imagem do astronauta e colar na tampa de garrafão de água (opcional: colar o íman com cola quente no interior da tampa);
- Imprimir o baralho de cartas, colar sobre cartolina e recortar individualmente;
- Colocar o tabuleiro no meio da mesa e a tampa do astronauta em cima da palavra «Início». (opcional: projetar a apresentação no quadro branco e colocar a tampa no quadro em cima da palavra «Início»).

Contextualização

Nível I Intervenção Abrangente – Neste jogo as crianças terão de ajudar o astronauta a chegar à sua nave. Para que o astronauta avance ao longo das casas do tabuleiro, será solicitado a cada criança, na sua vez, que retire uma carta do baralho. Em seguida o professor nomeia a palavra que calhou e pede à criança para repetir. Após a criança repetir, pede para repetir novamente, mas agora mais devagar e prolongando o fonema /"som" inicial, tal como é modelado pelo professor (esta etapa pode ser solicitada várias vezes). Após assegurar que a criança foi capaz de dizer a palavra prolongando o fonema inicial, o professor solicita-lhe que identifique esse "som", que diga qual o primeiro "som" (fonema inicial) da palavra. Por fim, pede ao grupo que confirme ou não a correção da resposta. Se estiver certo, o astronauta poderá avançar uma casa e a carta regressa ao fundo do baralho, se estiver errado o astronauta permanece no mesmo lugar e a criança deve tirar outra carta e proceder da mesma forma. Nas segundas tentativas o professor deve também ajudar de forma suficiente para garantir que a criança é capaz de identificar o fonema inicial com sucesso. No meio do baralho estarão,

ainda, cartas com bónus («avança duas casas», «avança três casas») e cartas armadilha («recua uma casa», «recua duas casas»). Sempre que calhar uma dessas cartas a criança deve proceder de acordo com as indicações (que o professor ajuda a realizar) e voltar a tirar uma nova carta. A vez de cada criança jogar só termina quando consegue identificar com sucesso o fonema inicial de uma palavra.

Nível II Intervenção Seletiva – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na primeira parte da tarefa são selecionadas para a realizar de forma mais individualizada (individual ou pequeno grupo até 3 crianças). As regras funcionam da mesma forma, mas desta vez por cada resposta certa o astronauta avança 3 casas, no caso de o jogo ser realizado individualmente, ou 2 casas quando o jogo for realizado em pequeno grupo. Assim, as crianças com mais dificuldades terão oportunidade de treinar várias vezes a capacidade de identificar o fonema inicial.

Instruções

Nível I Intervenção Abrangente - Grupo/Turma

1- Professor Apresentação da atividade

Olá meninas. Olá meninos. Hoje vou começar por explicar algumas coisas muito importantes. Sabem o que são palavras? Conseguem dizer-me algumas palavras? [esperar resposta e dar exemplos] AVE também é uma palavra. Vamos dizer muito devagarinho a palavra: «Aaaaaavvve» [o professor diz a palavra ave prolongando durante algum tempo os dois fonemas /a/ e /v/]. As palavras são formadas por "sons" muito pequeninos, que estão muito juntos, tão juntos que temos de ouvir a palavra com muita atenção para conseguirmos perceber quais são. Vamos ouvir outra vez com muita atenção a palavra «Aaaaaavvve» [o professor diz a palavra novamente prolongando durante algum tempo os dois fonemas /a/ e /v/]. Qual é o primeiro "som" da palavra «Ave»? [esperar resposta]. Muito bem. É o "som" /a/. A palavra «Ave» tem mais um "som" curtinho que vem logo a seguir ao "som" /a/, alguém sabe qual é? Vamos ouvir novamente: «Aaavvvvvve» [esperar resposta] Boa! É o "som" /v/. Então a palavra «Ave» tem dois "sons": o som /a/ e o som /v/. Quando os dizemos muito depressa e juntinhos [o professor começa por dizer os fonemas /a/ e /v/ bastante separados e vai repetindo produzindo os fonemas de cada vez mais próximos um do outro, até produzir a palavra]: /a/.../v/, /a/.../v/, /a/.../v/, /'av/ formam a palavra «Ave». Boa já perceberam como fazemos para dividir as palavras em sons. Vamos então agora perceber qual vai ser o jogo de hoje.

2- Professor Instruções

Hoje vamos jogar a um jogo que se chama «Sons no espaço». Quem sabe o que é o espaço? [esperar respostas]. Boa, é o local onde estão as estrelas, os planetas, a lua, os foguetões e até os astronautas. Vocês sabem o que é um astronauta? [esperar resposta]. Muito bem, o astronauta é o homem ou a mulher que vai para o espaço no foguetão, que vai estudar os planetas e as estrelas. Vocês gostavam de ser astronautas e ir ao espaço? [esperar resposta] Boa, porque hoje vamos todos ser astronautas. No jogo de hoje vamos estar no espaço [mostrar tabuleiro de jogo] e vamos ter de chegar até à nossa nave espacial, até ao nosso foguetão. Para isso vamos usar as cartas deste baralho. Cada carta tem uma imagem e cada um, na vossa vez, vai tirar uma carta, repetir a palavra depois de mim, dizer a palavra bem devagarinho e descobrir qual o primeiro "som". Se descobrirem o primeiro som da palavra o astronauta pode avançar uma casa aqui no jogo. O jogo termina quando juntos conseguirmos fazer com que o astronauta chegue ao foguetão.
[para que a informação sobre as instruções não seja demasiada explicar as cartas bónus e armadilha apenas à medida que forem calhando no baralho]

3– Professor Modelação

Vamos fazer uma vez todos juntos para compreendermos melhor como funciona este jogo. [nome da criança] tira uma carta. Muito bem! Calhou a palavra «Ar» [por exemplo]. Repete a seguir a mim: «Ar». Boa, agora tenta dizer a palavra prolongando o primeiro som como eu vou fazer: «Aaaaaaaaaaaaar» [quando as crianças estiverem a realizar a tarefa de forma autónoma devem ser elas sozinhas a prolongar o fonema inicial, sem a modelação do professor, e só em casos de muitas dificuldades o professor deve intervir nesta etapa]. Agora tu. [aguardar resposta]. Faz outra vez. [aguardar resposta]. Boa, então qual é o primeiro som da palavra

«Aaaar»? [aguardar resposta]. Todos concordam que é o som /a/? [aguardar resposta] Boa, [nome da criança] podes ajudar o astronauta a avançar uma casa. Agora é a vez do próximo jogador.

Nível II Intervenção Seletiva – Individual

1– Professor
Revisão e apresentação da atividade

Hoje vamos repetir o jogo de ontem. Lembras-te do jogo que fizemos? [aguardar resposta]. Estivemos a brincar com os sons das palavras para ajudar o astronauta a chegar à nave. Como ontem dissemos, as palavras podem ser divididas em sons muito pequeninos e no jogo de hoje temos de descobrir o primeiro bocadinho de som das palavras. Vamos ver um exemplo: «Ia». Repete comigo: «Ia». [se a criança perguntar o que significa a palavra «Ia» dar uma frase de exemplo: "Eu vi os bombeiros quando ia ao jardim. Eu ia."] Agora vamos repetir devagarinho: Iiiiiiiiiiiiaaaaaa. Outra vez: Iiiiiiiiiiiiiaaaaaa. Qual é o primeiro som da palavra «Iiiiiiiiaa»? [aguardar resposta] Boa, é o som /i/. Vamos tentar com outra palavra, a palavra «Sim». Repete comigo: «Sim». Boa agora vamos repetir prolongando o primeiro som: «Sssssssssssim». Outra vez: «Sssssssssssim». Qual é o primeiro som da palavra «Sssssssssssim.» [aguardar resposta] Boa é o som /s/.

2– Professor
Instruções

Muito bem [nome da criança]. Agora vou explicar-te como o jogo de hoje funciona. Tu vais tirar uma carta do baralho e descobrir o primeiro som da palavra. Se acertares, o astronauta pode avançar três casas [o professor demonstra no tabuleiro; ou duas casas caso o jogo seja realizado em pequeno grupo] Se não acertares o astronauta fica na mesma casa.

3– Professor
Modelação

Vamos fazer juntos a primeira vez para percebermos melhor. Tira uma carta. Muito bem calhou a palavra «Fé» [por exemplo]. Repete a palavra [aguardar repetição]. Agora diz a palavra bem devagarinho e prolonga o primeiro som [aguardar repetição]. Faz outra vez [só se a criança revelar dificuldade é que o professor deve ajudar, modelando a tarefa de prolongar o fonema inicial]. Qual é o primeiro bocadinho de som? [aguardar resposta] Boa é o som /f/. Está certo. «Fffffffffffé» começa com o som /f/. Boa. Então o que acontece agora [aguardar resposta]. Então, podes avançar com o astronauta.
[durante o jogo proceder sempre da mesma forma: 1) repetir da palavra; 2) dizer a palavra devagar e prolongando o fonema inicial; 3) dizer qual o som inicial]

Extensão da atividade

O jogo poderá ser aplicado em contexto de turma se a imagem do tabuleiro for projetada num quadro branco com um videoprojector. Neste caso o adulto deve retirar a carta do baralho e mostrar a toda a turma. O resto do jogo desenvolve-se da mesma forma que o jogo de tabuleiro em papel.

Créditos

Recursos de imagens utilizados provenientes de:
- flaticon.com
- freepik.com

Anexos

Ficha de sessão
Tabuleiro de jogo (A3)
1 Imagem circular com astronauta.
32 Cartas
PowerPoint com o tabuleiro de jogo [descarregar aqui]

Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, https://www.projetoler.pt/texto/sons-espaciais, em 14.dezembro.2020