DESCOBRIR A PALAVRA MISTÉRIO (supressão do fonema inicial)

Objetivos

Gerais:
- Treinar a habilidade para manipular fonemas em palavras, nomeadamente a capacidade de supressão fonémica;

Específicos:
- Descobrir a palavra mistério suprimindo o fonema inicial de uma palavra.

Público-alvo

- Crianças a partir dos 5 aos 7 anos de idade;
- Aplicar em pequeno grupo (3 crianças) ou grupo maior até 9 crianças

Duração

Nível I (intervenção abrangente): cerca de 30 min.
Nível II (intervenção seletiva): cerca de 15 min.

Materiais

Parte I
- 7 Reveladores de palavras mistério e respetivos cartões (alternativa: apresentação powerpoint):
  Olá-lá; Afia-Fia; odor-dor; mar-ar; rir-ir; sai-ai; deu-eu; avós-vós;

Parte II
- Cartões de dupla face com imagens:
  Grau de dificuldade 1 – enguia-guia; assalto-salto; atalho-talho; ensino-sino; inchaço-chaço; empata-pata.
  Grau de dificuldade 2 - sabre-abre; salta-alta; salvo-alvo; vela-ela; folhos-olhos; ruivo-uivo; régua-égua; jaula-aula; feira-eira; fosso-osso; risco-isco;
  Grau de dificuldade 3 - barco-arco; calças-alças; luva-uva; laço-aço; bilha-ilha; cobra-obra; curso-urso; malga-alga; cama-ama; casa-asa; nave-ave; touro-ouro; pano-ano; couve-ouve; povo-ovo; terra-erra; cunha-unha; porca-orca; tarte-arte; mastro-astro; coco-oco; globo-lobo; clã-lã; clima-lima;

Preparação

Parte I
- Imprimir reveladores de palavras mistério e recortar individualmente pela margem; recortar as janelas pelo traçado; dobrar ao meio e para dentro e colar no local indicado para unir;
- Imprimir cartões com palavras para revelar; recortar individualmente pela margem; colocar dentro dos respetivos reveladores de palavras mistério;
- Alternativa: aplicar a tarefa mostrando a apresentação com recurso a videoprojector;

Parte II
- Imprimir os cartões de dupla face, recortar individualmente, dobar ao meio e colar; colocar os cartões na mesa de forma aleatória com a moldura verde virada para cima e moldura vermelha virada para baixo.

Contextualização

Nível I Intervenção Abrangente- Neste jogo será solicitado às crianças que descubram a palavra mistério suprimindo o fonema inicial de uma palavra (imagem) fornecida pelo adulto. Na parte I do jogo, o adulto recorrerá aos "reveladores de palavras mistério" para aplicar a tarefa ou em alternativa utiliza a apresentação powerpoint fornecida em anexo. Nesta fase do jogo é apresentada uma imagem e por baixo a palavra escrita.

Nessa altura é explicado às crianças que se apagarem o primeiro "som" (fonema) da palavra que estão a ver (imagem) descobrirão uma nova palavra, a palavra mistério. Ao mesmo tempo o adulto chama a atenção para o facto de o "som" (fonema) que vão retirar corresponder a uma letra que vai desaparecer da palavra escrita. Nesta altura é sublinhada a ideia de que quando mudamos um "som", temos que mudar uma letra e isso transforma as palavras.

Na Parte II deste jogo, serão colocados cartões na mesa, com imagens impressas em ambas as faces. As imagens das palavras mistério (moldura vermelha) deverão estar voltadas para baixo. Para que as crianças descubram essas palavras, terão de suprimir/apagar o fonema inicial das palavras/imagens voltadas para cima. Este jogo é realizado por uma criança de cada vez. A criança tem de escolher um dos cartões, repetir a palavra que o adulto nomeia e em seguida suprimir o seu fonema inicial. Se a criança suprimir corretamente o fonema inicial da palavra visível do cartão descobrirá a palavra mistério e poderá voltar o cartão ao contrário para confirmar a resposta, passando a vez a um novo jogador. Esta fase do jogo é realizada em três rondas, e em cada uma delas apenas estarão colocados na mesa os cartões com um nível específico (1, 2 ou 3) de dificuldade. Cada ronda termina quando terminam os cartões passando para o nível de dificuldade seguinte. Este jogo deve ser aplicado numa fase em que as crianças já são capazes de identificar com facilidade o fonema inicial das palavras.

Nível II Intervenção Seletiva – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na realização da tarefa poderão realizá-la uma segunda vez, em grupo mais pequeno (até 3 crianças). Neste nível de intervenção, devem ser realizadas as duas fases do jogo embora na segunda fase apenas devam ser usados os estímulos do primeiro e segundo graus de dificuldade.

Instruções

Nível I Intervenção Abrangente – Grupo maior (até 9 crianças)

1- Professor
Apresentação da atividade
Parte I

Olá meninas. Olá meninos. Hoje vamos jogar a um jogo que se chama "Descobrir a Palavra Mistério". Na primeira etapa do jogo vamos usar «reveladores de palavras mistério», tal como este [o Professor mostra um dos "reveladores de palavras mistério"]. Há uma maneira de descobrirmos a palavra mistério sem usar o «revelador de palavras mistério». Querem saber como se faz? [aguardar repostas]. Então eu vou ensinar-vos.

2- Professor
Instruções
Parte I

Para descobrirmos a palavra mistério sem usar o "revelador" vamos ter de aprender a apagar o "som" inicial das palavras que estão à mostra aqui nesta janela [apontar para a imagem visível na janela do revelador]. Se retirarmos o primeiro bocadinho de "som" da palavra, o primeiro "som" que sai da boca, vai ficar uma palavra nova, a palavra mistério. Quando descobrirmos a palavra mistério poderemos puxar esta seta verde e confirmar se acertámos ou não.

3– Professor
Modelação
Parte I

Eu vou fazer a primeira vez para todos perceberem melhor. Então, a palavra que está aqui na janela é a palavra "Olá". Repitam comigo: «Olá». Boa, o primeiro "som" da palavra «Olá» é... [aguardar repostas] é /ɔ/. Boa. Então como fica a palavra «Olá» se apagarmos o "som" /ɔ/? "ooooo----lá". "ooo----lá", "o-----lá"! Fica...[aguardar repostas] fica «lá». Muito bem. Agora sim, vamos usar o «revelador de palavras mistério». Eu vou puxar a seta e... boa!! aparece a imagem da palavra "lá". Reparem noutra coisa. A palavra que estava escrita nesta janela pequenina também mudou. Eu vou voltar a usar o revelador para vocês prestarem atenção agora à palavra escrita [o Professor volta a colocar o cartão no interior do revelador e volta a puxar a seta]. O que aconteceu à palavra escrita? [aguardar repostas]. Muito bem, perdeu a primeira letra, a letra que escreve o som /ɔ/. Se apagarmos o primeiro bocadinho de "som" de uma palavra, também temos que apagar a letra que "faz" esse "som". Já não terá a letra que escreve o "som" que apagarmos.
[o adulto aplica todos os ensaios da Parte I do jogo chamando sempre atenção para a letra que se perde]

4- Professor
Apresentação e instruções

Parte II
[o Professor coloca os cartões do nível 1 na mesa]
Nesta parte do jogo não vamos usar o «revelador de palavras mistério". Só vamos precisar destes cartões que estão aqui na mesa. Cada um destes cartões tem duas imagens, uma está à vista e a outra está

da parte II da atividade	escondida, virada para baixo. A palavra escondida é a palavra mistério que vamos ter de descobrir. Para a descobrirmos temos de apagar o primeiro bocadinho de "som" da palavra/imagem que escolherem. Para não haver confusões vou primeiro dizer o nome de cada imagem [o Professor nomeia as imagens visíveis dos cartões enquanto aponta para elas.].
5– Professor Modelação Parte II	Eu vou fazer primeiro para todos perceberem melhor o que têm para fazer. [o Professor escolhe um cartão, por exemplo «atalho»]. Esta é a imagem de "atalho". Qual é o primeiro "som" de «atalho»? [esperar resposta]. Muito bem é o "som" /ɐ/. Se tirarmos o "som" /ɐ/ em «atalho» vai ficar uma nova palavra. Ora vamos descobrir [o Professor diz a palavra destacando o fonema inicial do resto da palavra]: "aaaaa----talho", "aaaa----talho", "a----talho". A palavra mistério é... [dar tempo para responder] «talho»!!! Muito bem. Descobrirmos a palavra mistério. Vamos virar o cartão e confirmar se está certo [virar o cartão]. Boa, está certo! Agora é a vossa vez. Eu vou escolher um menino para fazer o jogo. [Nome da criança] aponta para um cartão. Escolheste a palavra «assalto», repete a palavra [aguardar repetição]. Agora diz a palavra bem devagar esticando o primeiro "som" [aguardar]. Boa. Qual é o primeiro "som" da palavra «assalto» [aguardar resposta]? É /ɐ/, muito bem! E como fica a palavra «assalto» sem /ɐ/ [aguardar repetição]? Boa. Então a palavra mistério é...[dar tempo para responder] «salto». Podes virar o cartão e confirmar. Muito bem está certo. Agora vou escolher outro jogador. [proceder da mesma forma com as outras crianças e com as palavras dos outros graus de dificuldade]
1– Professor Revisão e apresentação da atividade	**Nível II Intervenção Seletiva – Grupo mais pequeno (3 crianças)** Hoje vamos continuar com o jogo de descobrir a "palavra mistério". Para descobrirmos as palavras mistério temos de retirar, apagar o "som" do início da palavra que está à mostra. Vamos primeiro usar os «reveladores de palavras mistério». Eu vou fazer a primeira vez para garantir que todos percebem.
2– Professor Instruções e Modelação	[repetir as mesmas instruções usadas no nível I da intervenção e realizar os exemplos de modelação com palavras diferentes das utilizadas no dia anterior]

Extensão da atividade

Uma vez que o jogo só pode ser feito por uma criança de cada vez, os grupos não podem ser demasiado grandes para que os outros jogadores não fiquem à espera muito tempo. Caso o contexto de aplicação seja em turma, recomenda-se que as instruções e a modelação sejam feitas coletivamente mas a aplicação da tarefa seja realizada em simultâneo em vários grupos mais pequenos.

Créditos

Imagens utilizadas provenientes de:

- flaticon.com
- freepik

Anexos

Ficha de sessão
7 Reveladores de palavras mistério e respetivos cartões com palavras mistério
Apresentação Powerpoint [descarregar aqui]
35 cartões dupla-face [descarregar aqui]

Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, https://www.projetoler.pt/texto/descobre-palavra-misterio, em 05.abril.2021