

ENCONTRA A FAMÍLIA DA FOCA (fonema /f/)

Objetivos

Gerais:

- Treinar a habilidade para analisar o fonema inicial e detetar o fonema /f/;
- Treinar a correspondência entre o fonema /f/ e a letra <F>.

Específicos:

- Ajudar a foca a encontrar as palavras que pertencem à sua família (palavras começadas pelo fonema /f/) e colocar as imagens na casa do /f/.

Público-alvo

- Crianças a partir dos 5/6 anos de idade;
- Aplicar individualmente ou em grupo.

Duração

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

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

Materiais

- 1 Tampa de garrafão de água;
- 25 Tampas de garrafa de água;
- 1 Tabuleiro de jogo (em anexo);
- 1 Imagem de uma foca;
- 18 Letras «F»;
- 7 Círculos vermelhos;
- 25 Imagens/palavras:
 - 18 Palavras iniciadas com o fonema /f/: Fato, Fada, Figo, Filha, Fogo, Ferro, Folha, Feijão, Festa, Funil, Faca, Ficha, Farol, Fila, Feliz, Fogão, Fita, Foto;
 - 7 Palavras iniciadas com outros fonemas: Rato, Sino, Gelo, Vela, Rocha, Jogo, Sopa.

Preparação

- Imprimir imagens fornecidas em anexo, recortar pela circunferência que rodeia a imagem e colar na parte exterior das tampas;
- Imprimir as letras «F», recortar pela circunferência que rodeia a letra e colar na parte interior das tampas com imagens/palavras começadas com fonema /f/;
- Imprimir círculos vermelhos, recortar e colar na parte interior da tampa das imagens que começam com outros fonemas;
- Imprimir o tabuleiro de jogo e plastificar para conferir maior resistência;
- Colocar 10 tampas com as imagens voltadas para cima no tabuleiro na zona do oceano.

Contextualização

Nível I Intervenção Abrangente- Nesta atividade é solicitado às crianças que prestem atenção ao fonema inicial e que tentem encontrar todas as palavras que se iniciem com o fonema /f/. Durante o jogo serão colocadas 10 tampas no tabuleiro contendo imagens de palavras começadas pelo fonema /f/ e por outros fonemas. As crianças terão de escolher uma das tampas e analisar o fonema inicial. Se a palavra começar com o fonema /f/ a criança deverá colocá-la junto da «Foca» pois pertence à sua família. Se não começar, a criança deve retirar a imagem do tabuleiro. Em qualquer dos casos passa a vez a outra criança para escolher uma imagem. Cada vez que uma palavra/tampa sai do oceano o professor/técnico deve colocar outra escolhendo uma de entre as suplentes. As crianças poderão confirmar se as suas respostas estão corretas voltando a

tampa ao contrário e verificando se tem a letra «F» ou um círculo vermelho. O jogo termina quando não restarem imagens no oceano.

Nível II Intervenção Seletiva – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na tarefa são selecionadas para realizar esta modalidade do jogo. Neste nível, o adulto que aplicar a tarefa terá de escolher duas tampas de cada vez, uma com uma palavra começada pelo fonema /f/ e a outra começada por outro fonema. O objetivo é que a criança escolha qual das duas pertence à «família da Foca», isto é, qual começa com o fonema /f/. Quando encontrar a palavra certa e confirmar voltando a tampa ao contrário, deve colocá-la junto da foca. A outra tampa deve ser retirada do tabuleiro e escolher um novo par de palavras. Nesta fase do jogo poderão ser feitos até sete ensaios diferentes. Sugestões de pares de palavras: Fato-Gelo; Fada-Rocha; Figo-Rato; Filha-Saco; Fita-Vaso; Faca-Jogo; Ferro-Sopa.



Instruções

Nível I Intervenção Abrangente - Grupo

1- Professor/Técnico Apresentação da atividade

[Quem dirige, coloca dez tampas no tabuleiro, no meio da água com a imagem voltada para cima. Depois, diz:] Olá, meninas. Olá, meninos. Hoje vamos jogar a um jogo que se chama «Encontra a família da Foca» [mostrar a imagem da foca]. A foca mora aqui [colocar a tampa no círculo com a letra «F»] e anda à procura da sua família que está a nadar no oceano. «A família da Foca» são todas as palavras que começam com o mesmo som que a palavra «Foca». Vamos ouvir a palavra “Foca” com muita atenção para sabermos qual é o som [o técnico diz a palavra foca prolongando o fonema inicial]: Ffffffffffffffoca. Repitam comigo: Ffffffffffffffoca. Outra vez: Ffffffffffffffoca. Qual é o primeiro som? Alguém sabe? [aguardar respostas] É o som: /f/. Ffffffffffoca - /f/. O som /f/ escreve-se com a letra «F» [o técnico vira a tampa da foca e mostra a letra «F»]. Repitam comigo este som: /Ffffffffffffff/. O som /f/ também é o primeiro som de «família», «Fffffffamília, de «Ffffffflor», de «Fffffffuro», «Ffffffformiga», ... Conhecem mais palavras com o som /f/ [aguardar respostas] Muito bem. Hoje vamos prestar atenção ao som[aguardar resposta] /f/.

2- Professor/Técnico Instruções

Vamos agora perceber como funciona o jogo. Escutem as regras. Um menino/menina de cada vez vai escolher uma imagem daqui do meio do oceano apontando para uma das tampas. Em seguida eu digo o nome da imagem e quem está a jogar vai ter de repetir. Depois o menino/menina diz a palavra outra vez, mas “estica” o som inicial para perceber se é ou não o som /f/ da «Fffamília Ffffoca». Se a palavras começarem com /fffff/, quem estiver a jogar tem de colocar a tampa aqui junto da «Ffffoca» [aponta para a zona onde a foca se encontra]. Se não começar com o som /fffff/ deve retirar a tampa do tabuleiro e colocá-la aqui ao lado [apontar para o local]. No fim, quando eu der autorização, pode virar a tampa para confirmar se está correto ou não. Se tiver a letra «F», está certo, fica junto da imagem da Foca. Se tiver um círculo vermelho tem de estar cá fora. Todos perceberam? [aguardar resposta]

3 – Professor/Técnico Modelação

Vamos fazer uma vez todos juntos para compreendermos melhor como funciona este jogo. [nome da criança] escolhe uma imagem. [aguardar resposta]. Muito bem o/a [nome da criança] escolheu a palavra «Saco» [por exemplo]. Repete a seguir a mim: Saco. Boa! Agora tenta dizer a palavra prolongando o primeiro som como eu vou fazer: Sssssssaco [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/técnico, e só em casos de muitas dificuldades o professor/técnico deve intervir nesta etapa]. Agora tu. [aguardar resposta]. Faz outra vez. [aguardar resposta] A palavra Sssssaco começa com o som /fffff/ da Ffffamília da Ffffoca? [aguardar resposta] Não começa. Então o que fazemos? [aguardar resposta]. Muito bem, retiramos a tampa do tabuleiro e colocamos aqui do lado de fora. Podes fazê-lo. [aguardar que a criança retire a tampa]. Agora que retiraste a tampa podes virá-la e ver se está correto. [aguardar que a criança volte a tampa]. Muito bem, acertaste porque as tampas com um círculo vermelho não são da Ffffamília da Ffffoca. Muito bem!! A

tua vez já terminou, agora é a vez da/do [nome da criança]. Escolhe uma palavra e aponta para ela. Escolheste a palavra: «Faca». Repete a palavra [aguardar que a criança diga a palavra]. Muito bem. Agora diz a palavra, mas prolongando o som inicial. Diz a palavra bem devagarinho no início, a “esticar” o primeiro “som” [aguardar que a criança diga]. “Faca” começa com /f/? [aguardar resposta]. Muito bem. Se começa, temos de a colocar onde? [aguardar resposta] Boa, então podes coloca-la lá. [aguardar que a criança coloque] E agora podes confirmar se está certo. [aguardar] Muito bem, como tem a letra «F» está certo. Boa. Todos entenderam o que têm de fazer? Vamos então continuar até não haver mais imagens no oceano. [à medida que vão sendo retiradas imagens do oceano o professor/técnico repõe com suplentes até não restar nenhum]

Nível II Intervenção Seletiva – Individual

1 – Professor/Técnico

Revisão e
apresentação da
atividade

Hoje vamos continuar o jogo de ontem, mas vamos fazê-lo de forma um pouco diferente. Neste jogo vamos ter de ajudar a Ffffoca a encontrar a Fffffamília. Ainda te lembras quem era a Ffffamília da fffffoca? [aguardar resposta]. Muito bem. A Fffffamília da Fffffoca são as palavras que começam com o som /ffff/. Como por exemplo: Fffffffffffoca. Ora diz tu: Fffffffffffoca. E Fffffffffffamília. Repete: Ffffffamília. Boa. Para ver se percebeste eu vou dizer palavras e quero que digas se começam ou não com o som /ffff/. Vamos começar: «Fonte». Repete a palavra [aguardar repetição]. Agora diz devagar: Ffffffonte. Começa com o som /ffff/? [aguardar resposta] Boa!! Começa. Vamos tentar com outras palavras. [o professor/técnico vai dizendo palavras e procedendo sempre da mesma forma: 1) criança repete a palavra; 2) diz a palavra prolongando o fonema inicial e 3) identifica se a palavra começa ou não com o fonema /f/. Lista de palavras possíveis: Seta; Fino; Falha; Rosa; Jato; Feio; etc.]

2 – Professor/Técnico

Instruções

Muito bem [nome da criança]. Agora vou-te explicar como o jogo de hoje funciona. Hoje vão estar duas imagens no oceano e tu vais ajudar a foca a decidir qual das imagens vai para junto dela, porque é da família dela, e qual a imagem que sai do tabuleiro.

3 – Professor/Técnico

Modelação

Vamos fazer juntos a primeira vez para percebermos melhor. [o professor/técnico coloca o primeiro par de imagens no oceano e nomeia as imagens]. Então, temos aqui a palavra «Fato» e a palavra «Gelo». Repete comigo estas duas palavras: «fato» / «gelo». Agora vamos dizer cada uma delas bem devagar: Ffffffato. Ggggggelo. Qual das duas começa com o som /f/? [aguardar resposta]. Muito bem. Se «Fato» começa com o som /ffff/ onde temos de colocar a tampa? [aguardar resposta]. Então podes colocar. E onde colocamos a palavra «Gelo»? Muito bem. Agora vamos confirmar se está certo. Podes virar as tampas ao contrário. [aguardar]. Muito bem. Acertaste. Vamos continuar. [o professor/técnico deve gradualmente deixar que a criança realize a tarefa com autonomia]



Extensão da atividade

As dificuldades no reconhecimento de vocabulário devem ser registadas na Ficha de Sessão para que em momento posterior sejam alvo de trabalho específico, em tarefas desenhadas para a aprendizagem e consolidação lexical.



Créditos

Recursos de imagens utilizados provenientes de:

- flaticon.com
- freepik.com



Anexos

Ficha de sessão

Tabuleiro de jogo (folha A3 com imagem)

1 Imagem circular com uma foca

25 Imagens circulares

18 Círculos com letras F

7 Círculos vermelhos