

# DECODIFICA O CÓDIGO DO COFRE

## Objetivos

### Gerais:

- Aprender e treinar a habilidade para fazer a síntese fonémica;
- Treinar a habilidade de decodificação.

### Específicos:

- Descobrir a imagem que abre o cofre decodificando a palavra código.



## Público-alvo

- Crianças a partir dos 6 anos de idade;
- Aplicar em grupo (até 9 elementos) ou individualmente;



## Duração

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



## Materiais

Computador e projetor (facultativo)  
Apresentações powerpoint:  
-Parte I – Palavras com duas letras: ai, fé, vi, só, ri, fá, eu, já, sé;  
-Parte II – Palavras com três letras: uva, fia, rua, sai, avó, sua, rei, rói, véu, sei;



## Preparação

- Sem necessidade de preparação de materiais;



## Contextualização

**Nível I Intervenção Abrangente-** Nesta atividade será solicitado às crianças que descubram o código que abre o cofre, fazendo a síntese dos fonemas que lhe são ditos enquanto veem as letras que os representam. Este jogo brinca com a ideia de que ler é decodificar as palavras representadas em código (em letras). Neste sentido, quando lhes são apresentadas palavras em código (palavras escritas) elas têm de:

- 1) identificar cada uma das letras;
- 2) identificar o fonema que cada uma representa;
- 3) fundir os fonemas pela ordem que aparecem na palavra escrita (da esquerda para a direita);
- 4) identificar a palavra e o seu significado.

Esta tarefa pode ser aplicada numa fase inicial da aprendizagem alfabética, isto é, nos primeiros meses da instrução alfabética. Se nessa fase as crianças ainda não tiverem aprendido todas as letras que a atividade implica que saibam, deve ser o professor a dizer um a um, os fonemas - **e não o nome das letras** - que cada letra representa naquela palavra, e deve solicitar às crianças que os repitam e que façam a operação de síntese

fonémica. Para facilitar esta operação foram selecionadas apenas palavras que contém fonemas que se podem prolongar, nomeadamente as vogais e as consoantes fricativas.

**Nível II Intervenção Seletiva** – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na realização da tarefa poderão realizá-la mais vezes, individualmente. Neste nível de intervenção só se deve passar para as palavras com três letras se a criança tiver sido capaz de decodificar/fazer a síntese das palavras com duas letras.



## Instruções

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

#### 1- Professor Apresentação da atividade

Olá meninas. Olá meninos. Hoje vamos fazer um jogo que é descobrir como abrir a fechadura de um cofre. Vamos descobrir os códigos que abrem um cofre. Vocês sabem o que é um cofre? [aguardar repostas, mostrar imagens]. Muito bem, é uma caixa de metal onde se guardam objetos valiosos. E o que é um código? [aguardar respostas]. Um código é uma espécie de chave, a senha, que nos permite abrir o cofre. No nosso jogo, a chave é uma palavra, que vamos ter que ler, para saber qual é.

#### 2- Professor Instruções

Para abriremos o cofre temos que decifrar o código que vai aparecer aqui [o professor aponta para a zona do cofre onde vão aparecer as letras]. Eu vou fazer aparecer o código. [o professor clica no rato para as letras aparecerem]. Como podem ver, este código é uma palavra com duas letras. Nós temos de decodificar a palavra. Temos de ler para saber qual é a palavra. E como fazemos isso?! Temos de dizer os “sons” destas duas letras. Mas temos de dizer bem, um a seguir ao outro, bem juntinhos até pronunciarmos a palavra. Quando conseguirmos ler a palavra vamos a esta roda com o rato [o professor exemplifica com o cursor do rato] e escolhemos qual a imagem certa para a palavra que está escrita aqui [o professor aponta para as letras]. Quando tivermos selecionado a imagem certa podemos clicar neste puxador para abrir a porta do cofre. Se estiver certo a porta abre. Se estiver errado a porta fica fechada e aparece um sinal de aviso.

#### 3 – Professor Modelação

Eu vou fazer a primeira vez para todos perceberem melhor. As letras que apareceram são o <a> e a letra <i>. Vou repetir: «aaaaaaaaaaaa» ----- «iiiiiiiiiiiiiiii». Agora vou dizer um pouco mais depressa, mais junto: «aaaaaaaa»---«iiiiiiiiiiii». Mais junto e mais rápido: «aaaa»-«iiii». «aaaaiiiiii». «aaaiiii». «Ai». A palavra é: «ai». Sabem o que é «ai»? [aguardar resposta] É uma palavra que usamos quando nos magoamos. Vamos inventar uma frase com essa palavra: «O gato arranhou-me. Ai que dores!». Vocês conseguem inventar mais frases com a palavra «ai»? [aguardar resposta]. Muito bem. Agora temos de escolher a imagem certa para a palavra «ai». Então vou ter de fazer girar esta rodinha [o professor exemplifica com o cursor do rato] para fazer aparecer as imagens. Vamos ver as imagens todas antes de tentarmos abrir o cofre. A primeira imagem é um menino a dizer «oi». Agora é uma carta: o «ás». E agora é um menino a queixar-se de ter sido picado pela vespa. Então qual é a imagem certa para a palavra «ai»? [aguardar resposta] O menino a chorar porque foi picado? Então vamos tentar abrir o cofre. [clicar com o rato na maçaneta da porta do cofre para abrir]. Boa!! abriu o cofre. Acertamos na imagem! Já agora vamos experimentar abrir com as outras imagens para perceber o que acontecia [o professor demonstra o que acontece quando se escolhe a imagem errada]. Agora é vossa vez. Eu vou escolher um jogador de cada vez para vir ao computador tentar abrir o cofre.

[o professor procede da mesma forma em todas as palavras e com todas as crianças:

- 1) pede à criança que diga o nome das letras apresentadas enquanto aponta para elas; ESTE PASSO DEVE SER REALIZADO PELO PROFESSOR, CASO AS CRIANÇAS NÃO CONHEÇAM AS LETRAS
- 2) o professor diz, um a um, os “sons” (não os nomes) que as letras fazem naquela palavra enquanto aponta para elas;
- 3) a criança repete os “sons” pela mesma ordem enquanto aponta;
- 4) a criança diz os “sons” de forma prolongada e cada vez mais juntos;
- 5) a criança repete as vezes necessárias até unir os dois fonemas e produzir a palavra na totalidade;
- 6) depois de identificada a palavra, a criança tem de criar uma frase (com ajuda do professor) em que a utilize;
- 7) a criança faz girar a roda para ver todas as imagens;
- 8) escolhe a imagem certa e abre o cofre;]

### Nível II Intervenção Seletiva – Grupo mais pequeno (3 crianças)

**1 – Professor**  
Revisão e  
apresentação  
da atividade

Hoje vamos continuar com o jogo de descobrir os códigos que abrem um cofre. Para abrímos os cofres temos primeiro de decifrar, ler as palavras escritas. Eu vou explicar tudo de novo para perceberes melhor.

**2 – Professor**  
Instruções e  
Modelação

[repetir as mesmas instruções usadas no nível I da intervenção e realizar os exemplos de modelação]



## Extensão da atividade

Se houver condições e oportunidade para tal, cada criança deveria fazer a totalidade da tarefa, isto é, decodificar todas as palavras e abrir todos os cofres.



## Créditos

Imagens utilizadas provenientes de:

- flaticon.com
- freepik



## Anexos

Ficha de sessão

Duas imagens: cofre fechado; cofre aberto

Apresentação Powerpoint com palavras de duas letras [[descarregar aqui](#)]

Apresentação Powerpoint com palavras de três letras [[descarregar aqui](#)]



## Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, <https://ler.pnl2027.gov.pt/texto/palavras-em-que-o-x-se-le-ks>, em 7.junho.2021