

QUE PALAVRA NÃO PERTENCE A ESTA EQUIPA?

Objetivos

Gerais:

- Dirigir a atenção das crianças para a sílaba inicial;
- Treinar a habilidade das crianças para detetar a sílaba inicial.

Específicos:

- Escolher a imagem que não pertence à equipa (ao grupo de palavras que começa com a mesma sílaba).



Público-alvo

- Crianças a partir dos 4 até aos 6 anos de idade, ou mais velhos com suspeitas de dificuldades de linguagem;
- Aplicar individualmente/pequeno grupo ou em contexto de turma.



Duração

Nível I (intervenção abrangente): cerca de 18 min.
Nível II (intervenção seletiva): cerca de 15 min.



Materiais

- 15 slides/equipas com 4 imagens (em anexo):
 - 1) Fato, Rolha, Faca, Fada| 2) Saco, Sapo, Fita, Sala| 3) Gelo, Vaca, Gesso, Gema| 4) Galo, Rega, Régua, Remo| 5) Vaso, Vaca, Cola, Vara| 6) Pera, Chave, Chapa, Chaço| 7) Palha, Foca, Pato, Padre| 8) Mota, Duna, Duche, Duque| 9) Gota, Gorro, Golo, Jarro| 10) Laço, Figo, Lago, Lata| 11) Capa, Cato, Jogo, Carro| 12) Ninho, Bota, Bola, Boné| 13) Nave, Zero, Nata, Nabo| 14) Milho, Mina, Missa, Seta| 15) Fila, Sopa, Figo, Fita
- Folhas de resposta individuais (em anexo) e caneta/lápis (uma por criança)
- 6 equipas de 3 imagens (em anexo)
 - 1) Fato, Faca, Fada| 2) Rega, Régua, Remo| 3) Saco, Sapo, Sala| 4) Gelo, Gesso, Gema| 5) Vaso, Vaca, Vara| 6) Chave, Chapa, Chaço



Preparação

- Apresentar slides no computador ou através de videoprojector;
- Imprimir as folhas de resposta e tirar cópias suficientes para todas as crianças;
- Dobrar as folhas de resposta entre cada ensaio pelo traçado (como um leque) para que em cada momento as crianças vejam apenas as imagens necessárias;
- Imprimir as 18 imagens, colar as imagens sobre cartolina e recortar individualmente.



Contextualização

Nível I Intervenção Abrangente- – Nesta atividade é solicitado às crianças que escolham, de entre quatro palavras, aquela que não pertence à equipa, ou seja, que não começa com a mesma sílaba que as restantes três palavras. Neste jogo são projetadas no quadro quatro imagens e as crianças devem responder primeiro individualmente na sua folha de trabalho, assinalando com um círculo a imagem/palavra que não pertence à equipa. Em seguida é escolhida uma das crianças para revelar a sua escolha e explicar as razões (todas as crianças devem ter oportunidade de, pelo menos, ser uma vez as primeiras a responder). O resto do grupo deve confirmar se a resposta da criança está correta ou não e justificar.

Nível II Intervenção Seletiva – As crianças que tiverem apresentado dificuldades na primeira parte da tarefa são selecionadas para realizar a segunda parte. Neste nível, são colocadas imagens na mesa, de dois grupos de imagens, mas em posições aleatórias e é solicitado à criança que separe os elementos para criar duas equipas/grupos analisando a sílaba inicial. Este jogo pode ser repetido três vezes.



Instruções

Nível I Intervenção Abrangente - Grande grupo ou turma

1- Professor
Apresentação
da atividade

Olá meninas. Olá meninos. Hoje vamos jogar um jogo do intruso que se chama: “Que palavra não pertence a esta equipa?”. Alguém sabe o que significa «intruso»? [aguardar respostas] Muito bem, «intruso» é algo que está num grupo onde não pertence. Se um gato entrasse aqui para a sala seria um intruso. Porque esta sala é para as crianças. Alguém sabe mais exemplos de «intrusos»? [aguardar respostas e dar feedback] Boa! No jogo de hoje vamos ter de encontrar intrusos numa equipa de palavras. As equipas são formadas por palavras que começam com o mesmo som. Que começam com a mesma sílaba. Vocês sabem o que são sílabas? [aguardar respostas]. Não se preocupem eu vou explicar. Sílabas são bocados de sons que formam as palavras. Nós podemos dividir todas as palavras em sílabas. Querem ouvir? Então, prestem atenção [o professor bate com a mão na perna por cada sílaba]: «Ma-ca-co». Eu bati com a mão três vezes aqui na perna porque «Macaco» tem três sílabas. Vamos experimentar todos juntos, façam como eu [o professor bate com a mão na perna por cada sílaba]: «Ma-ca-co». Boa. Vamos experimentar com outras palavras, «Boneca» por exemplo. Vamos fazer todos juntos: «Bo-ne-ca». Também tem três sílabas. Agora, digam vocês uma palavra para dividirmos em sílabas. [fazer a mesma tarefa com palavras sugeridas pelas crianças] Boa. Vocês já sabem dividir em sílabas.

2- Professor
Instruções
Parte I

No jogo de hoje vamos ter de prestar atenção à primeira sílaba das palavras. Ao primeiro bocado de som que sai da boca. Por exemplo: «Macaco». Qual é a primeira sílaba? Vamos dividir: «Ma-ca-co.» A primeira sílaba é o som /mA/. E em «boneca», qual é a primeira sílaba? [aguardar respostas e dar feedback]. Muito bem, é /bu/. Neste jogo eu vou mostrar-vos 4 imagens e dizer os seus nomes. Três delas começam com a mesma sílaba, com o mesmo som e por isso pertencem à mesma equipa, mas há uma palavra que começa com uma sílaba diferente e por isso é um intruso. Nós vamos ter de descobrir o intruso, a palavra que começa com uma sílaba diferente das outras três.

3 –
Professor
Modelação

Eu vou fazer a primeira vez para todos verem como o jogo funciona. Vamos escutar primeiro todas as palavras desta equipa [o professor deve primeiro pronunciar as palavras sem as dividir em sílabas]: «Fato» «Rolha» «Faca» «Fada». Repitam comigo: «Fato» «Rolha» «Faca» «Fada». Agora vamos repetir as palavras, mas mais devagar e quero que batam com a mão na perna por cada bocado de som que sai da boca, por cada sílaba [o professor bate uma palma por cada sílaba]: «FFFaa-to» - «RRRoo-lha» - «FFFaa-ca» - «FFFaa-da». Já sabem qual é a palavra que não pertence a esta equipa? Qual é o intruso? Vamos ouvir as palavras duas a duas para ser mais fácil. «Faa-to» - «Roo-lha» «Faa» - «Roo». São diferentes. Não são as duas da mesma equipa. Então agora vamos ouvir outro par de palavras: «Faa-to» - Faa-da».

«Faaa» - «Faaa». Estas são iguais. São da mesma equipa. Fato e Faca são da mesma equipa porque têm o mesmo bocado de som no início. Vamos ouvir outro par: «Faaa-to» - «Faaa-da». «Faaa» - «Faaa». Também são iguais. Então já sabemos quais são as três palavras da equipa: «Faaa-to» - «Faaa-ca» e «Faaa-da». O intruso é a palavra «Rooo-lha». [A partir do ensaio de modelação o professor deve tentar que as crianças realizem a tarefa com autonomia, dizendo cada palavra sem as dividir em sílabas, deixando essa tarefa para as crianças. Só quando as crianças manifestem muitas dificuldades deve usar esse recurso para as ajudar]

4- Professor
Instruções
parte II

Eu vou entregar a cada um, uma folha igual a esta [entregar folhas de resposta individual]. Nesta folha cada menino vai ter de assinalar a palavra que é o intruso na equipa. Assim, quando tiverem escolhido a palavra que não pertence à equipa deverão fazer uma cruz em cima dessa imagem, assim como eu vou fazer aqui [o professor exemplifica no ensaio de modelação]. A seguir esperam que todos os colegas acabem e não mostram a ninguém a vossa escolha até eu pedir. Perceberam? Então podem já assinalar o primeiro intruso. Aquele que já fizemos. Como vimos há pouco a palavra «Rolha» não pertence à equipa «FA» de «Fato», «Faca» e «Fada».

Muito bem. Agora vamos à próxima Equipa: «Saco» «Sapo» «Fita» e «Sala». Qual é o intruso? Não respondam em voz alta. Primeiro assinalem com uma cruz na vossa folha. Se tiverem dificuldades em encontrar a palavra que não pertence à equipa, o intruso, voltem a repetir as palavras e dividir em sons, mas façam-no em voz baixa [o professor aproxima-se das crianças com dificuldades e repete as palavras de forma silabada]. Muito bem, já todos responderam. Agora vou escolher um de vós para dizer a resposta e explicar porque escolheu essa palavra. [nome da criança] podes dizer qual palavra é o intruso [esperar resposta]. Ok, e porque escolheste essa palavra? [esperar resposta]. Alguém respondeu diferente? [esperar resposta] Boa, parece que todos responderam a palavra «Fita» e está correto porque «Fita» começa com a sílaba /fi/ mas «Saco», «Sapo» e «Sala» começam com a sílaba /sa/. Parabéns. Todos encontraram o intruso. Já podemos avançar para a próxima equipa. Muito bem.

Nível II Intervenção Seletiva – Individual ou grupo mais pequeno (3 – 4 crianças)

1- Professor
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 que continuar a prestar atenção à primeira sílaba das palavras. Vamos ter de ouvir as palavras com muita atenção para perceber se começam com o mesmo som, como por exemplo «Raaa-to» e «Raaa-pa». Repete comigo: «Raaa-to» - «Raaa-pa» começam com a mesma sílaba, com o som /Ra/. Vamos ouvir outro exemplo: «Fogo» e «Folha». Repete tu devagar [deixar a criança repetir as duas palavras devagar]. «Fogo» e «Folha» são da mesma equipa porque começam as duas com a sílaba... [dar tempo para a criança responder] com a sílaba /fo/. Muito bem.

2- Professor
Instruções

No jogo de hoje vamos ter imagens de duas equipas misturadas aqui na mesa. Há uma equipa de palavras que começa com uma sílaba e outra equipa que começa com outra diferente. O objetivo deste jogo é que tu separe as imagens de cada equipa, isto é, que ouças com atenção os sons do início das palavras e que juntes as que começam com o mesmo som no início. Percebeste o que tens para fazer? [aguardar resposta] Antes de começarmos o jogo eu vou dizer o nome destas imagens [o professor nomeia as seis imagens colocadas aleatoriamente na mesa].

3- Professor
Modelação

Eu vou fazer a primeira vez para percebermos melhor o que temos para fazer. Vou escolher duas imagens: [por exemplo] «Fato» «Régua». «Faaa-to» - «Reee-gua». Achas que são iguais ou diferentes no início? Começam com a mesma sílaba? [aguardar resposta]. Muito bem, são diferentes. Então ficam em equipas separadas e por isso vou colocar uma em cada ponta da mesa. Vamos escolher outra palavra: [por exemplo] «Faca». «Faaa-ca». Começa com o som /fa/. Então em qual das duas equipas ficará? Na equipa do «Faaa-to»? «Faaa-ca» / «Faaa-to». Ou na equipa da «Régua»? «Faaa-ca» / «Reee-gua»? «Faaa-ca» / «Faaa-to» / «Reee-gua». Em que equipa fica? [aguardar resposta]. Muito bem, na equipa do «Fato». Boa. Agora escolhe tu uma imagem e tenta descobrir sozinho em que equipa pertence. [o professor deve incentivar a criança a dividir as palavras em sílabas e só se se verificarem dificuldades é que o professor deve ajudar nesse processo]. Se a criança mostrar dificuldades, quem dirige o jogo deve repetir o procedimento uma vez mais. Descontinuar o jogo se continuar a haver dificuldades e continuar uma tarefa mais fácil, como por exemplo contar sílabas em palavras.



Extensão da atividade

As dificuldades no reconhecimento de vocabulário, nomeadamente o utilizado nas equipas e nos intrusos, 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

Apresentação PowerPoint com 15 slides [[descarregar aqui](#)]

Folhas de resposta individuais

Cartões com 18 imagens



Publicação

Plataforma LER – Leitura Escrita Recursos, <https://ler.pnl2027.gov.pt/texto/que-palavra-nao-pertence-esta-equipa>, em 23.fevereiro.2021