

*Actividades de Emergência  
da Consciência Fonológica*

13 de Março de 2010

**Título:** Actividades de Emergência da Consciência Fonológica

**Curso:** Licenciatura em Educação Básica

**Turma:** A

**Ano:** 3.º

**Semestre:** 2.º

## Índice

Fundamentação Teórica .....	4
Actividades de Emergência da Consciência Fonológica .....	5
Tabuleiro de Sílabas .....	5
Descobre o que falta .....	7
Palminhas .....	9
De sílaba a sílaba .....	11
À descoberta das sílabas .....	13
Bibliografia.....	15

---

## Fundamentação Teórica

A consciência fonológica refere-se à capacidade de identificar e manipular as unidades do oral, permite à criança o avanço na aprendizagem do sistema fonológico da sua língua.

Actividades como as apresentadas seguidamente permitem um melhor desenvolvimento da percepção auditiva e da discriminação fonética. Todavia, o desenvolvimento de tais competências, passa pela medida preventiva que determinado agente educativo assume ou deve assumir.

“A tarefa da escola deve ser a de promover, através de um treino sistemático, o desenvolvimento da sensibilidade aos aspectos fónicos da língua (...).” (Duarte, Inês. 2007).

---

## *Actividades de Emergência da Consciência Fonológica*

### *Tabuleiro de Sílabas*

**Objectivos:**

- Desenvolvimento da percepção auditiva;
- Desenvolvimento da discriminação fonética;
- Desenvolvimento da capacidade de dividir as palavras em sílabas, identificando-as e diferenciando-as;
- Desenvolvimento da discriminação de palavras semelhantes (pato vs rato)

**Destinatários:**

- Pré-Escolar

**Materiais:**

- Tabuleiro de jogo;
- Saco de pano;
- Cartões com imagens (com bolinhas vermelhas na retaguarda – representação silábica);
- Peões do jogo.

**Descrição das actividades:**

- Inicia-se a actividade com a construção de um tabuleiro de jogo com o apoio do docente.
- A construção dos cartões deverá ser efectuada igualmente pelos alunos, mas o docente encarregar-se-á de verificar o número de bolinhas vermelhas (sílabas) por trás de cada cartão

**Regras do jogo:**

- Cada jogador deverá iniciar a contagem das casas, retirando um cartão de dentro do saco;
- Avançará para as casas seguintes, caso responda correctamente à

divisão silábica da palavra correspondente à imagem;

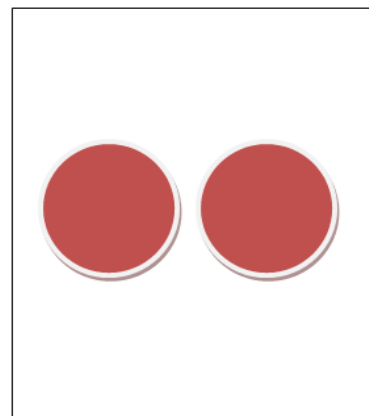
- O número de casas a avançar depende do número de sílabas que cada palavra detenha;
- A contagem das sílabas pode ser auxiliada com o batimento do pé no chão ou de palmas.



**Figura 1** - Exemplo do tabuleiro do jogo



Frente



Verso

**Figura 2** - Exemplo de Cartões – Frente e Verso

---

## *Descobre o que falta*

### **Objectivos:**

- Desenvolvimento da percepção auditiva;
- Desenvolver o reconhecimento de palavras a nível oral e escrito através da sua reconstrução;
- Compreensão da simultaneidade da palavra (sucessão e ordem das sílabas);

### **Destinatários:**

- 1.º Ciclo do Ensino Básico

### **Materiais:**

- Cartões com imagens
- Quadro com velcro

### **Descrição das actividades:**

- Cada cartão terá uma imagem escolhida pelo docente;
- Por baixo de cada imagem estará a palavra associada à mesma, com a excepção de uma sílaba, a qual terá de ser descoberta pelo aluno;
- Depois do aluno dizer a sílaba escondida, colocará no quadro a sílaba em falta;
- De acordo com o que preferir, poderá utilizar a escrita, ou preencher essa lacuna com um cartão com velcro que contenha a sílaba correspondente;
- Para aumentar o grau de dificuldade desta actividade, dever-se-á apresentar cartões onde se reconstrua a sílaba inicial, pois reconstruir a final está associada a um nível mais básico de complexidade.



Frente



Verso

**Figura 3** - Exemplos de cartões, frente e verso



---

## *Palminhas*

### **Objectivos:**

- Tomar consciência de palavras, segmentando frases;
- Tomar consciência que uma determinada palavra oral corresponde apenas a uma determinada palavra escrita.

### **Destinatários:**

- Pré-Escolar

### **Materiais:**

- Cartões com desenhos;
- Painel (feito em cartolina);
- Material de escrita.

### **Descrição das actividades:**

- Numa primeira fase, o educador apresenta um painel onde estão dispostas várias imagens. Em cada imagem está representado a execução de uma actividade ou de uma acção, como por exemplo, um menino a dormir. Após a fixação do painel na parede, o educador dá a cada criança um cartão com uma imagem, de modo que cada criança fique apenas com uma das imagens apresentadas no painel.
- O jogo inicia-se com a primeira imagem apresentada no painel, logo a criança que possui o cartão com a imagem correspondente deverá a ser a primeira a verbalizar uma frase que narre a situação representada na figura, por exemplo, O menino está a dormir. Posteriormente, o educador escreve a frase no painel, de modo a facilitar a percepção de que uma frase é constituída por várias palavras.
- Numa fase seguinte e com o auxílio do educador, o grupo deve proceder à contagem das palavras da frase através do batimento das palmas. O educador deve, por fim, identificar no painel junto da

---

respectiva frase e através do símbolo matemático, o número de palavras que a constitui. O mesmo processo deve suceder-se com os restantes meninos, e com novos cartões, seguindo a ordem de imagens apresentada no painel.



**Figura 4** – Exemplo dos cartões que se podem utilizar nesta actividade.

---

## *De sílaba a sílaba*

### **Objectivos:**

- Tomar consciência de sílabas, segmentando palavras.

### **Destinatários:**

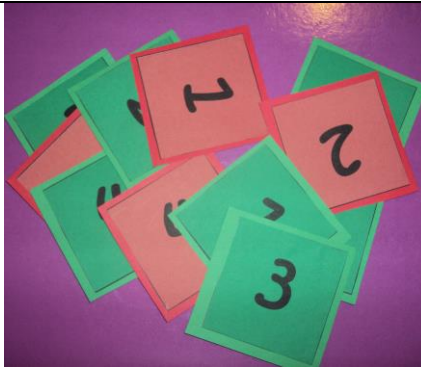
- 1.º Ciclo do Ensino Básico

### **Materiais:**

- Cartões com números feitos em cartolina verde e vermelha;
- Um saco;
- Giz.

### **Descrição das actividades:**

- A actividade decorre no exterior.
- No pátio da escola, o professor desenha com um giz branco duas linhas paralelas a uma distância de três metros, uma linha representa a partida do jogo e a outra a chegada. Na linha da partida, devem estar dispostos todos os alunos por ordem alfabética. O professor tem na sua posse um saco com cartões verdes e vermelhos, no entanto os verdes estão em maioria. Nestes cartões estão inscritos números de um a quatro (fig. 5).
- O primeiro jogador, que deverá ser o aluno que aparece em primeiro lugar na ordem alfabética, tira um cartão e com o número que lhe calhou tem de dizer uma palavra que seja constituída pelo mesmo número de sílabas, por exemplo, se tirou o número três tem de dizer uma palavra que seja constituída por três sílabas (batata – ba ta ta). Se o cartão for verde o jogador avança três “passos à bebé”, se for vermelho recua três passos na mesma modalidade. No decorrer do jogo deve ser respeitada a ordem alfabética para a execução da actividade. Quem chegar primeiro à meta ganha o jogo.



**Figura 5** – Cartões a utilizar nesta actividade.

## *À descoberta das sílabas*

### **Objectivos:**

- Tomar consciência de sílabas, segmentando palavras;

### **Destinatários:**

- Pré-Escolar;
- 1.º Ciclo do Ensino Básico.

### **Materiais:**

- Computador;
- Software JClic;
- Quadro
- Rectângulos com palavras escritas em cartolina colorida;
- Círculos coloridos feitos de cartolina.

### **Descrição das actividades:**

- Numa primeira fase, o professor diz uma palavra, por exemplo nadar, e realiza a divisão silábica da palavra através do batimento de palmas. De seguida, as crianças deverão fazer o mesmo exercício, de modo a identificarem por quantas sílabas a palavra é constituída.
- Numa segunda fase, o professor fixa uma palavra no quadro, por exemplo lata, e lê-a em voz alta. Seguidamente, pergunta às crianças por quantos bocadinhos é constituída aquela palavra. As crianças devem identificar o número de sílabas através do batimento de palmas. Quando o identificarem correctamente, o professor deve colar por baixo da palavra os círculos coloridos (construídos em cartolina) correspondentes ao número de sílabas. Exemplo:



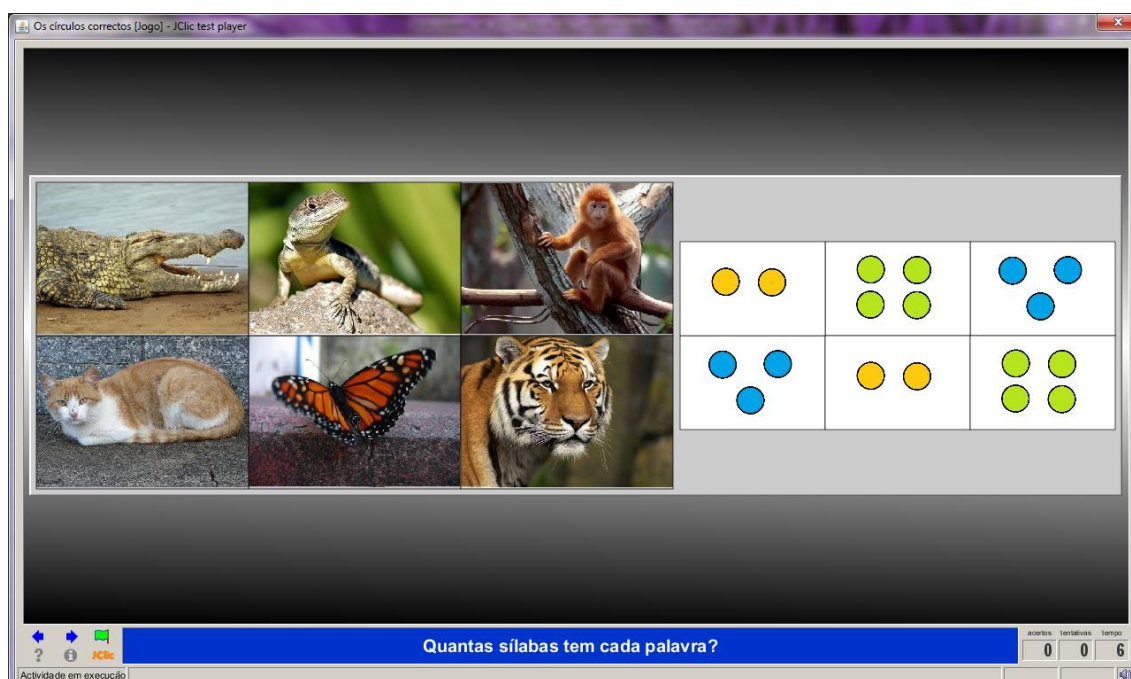
- Este procedimento deve ser repetido para as restantes palavras, ou seja, para os rectângulos coloridos.
- Posteriormente, o professor acede ao JClic e apresenta o jogo “Os círculos correctos”. Neste jogo os alunos devem corresponder a palavra identificada na imagem ao seu número de sílabas correcto.

Exemplo:

- Crocodilo → quatro sílabas (quatro círculos verdes)

- Gato → duas sílabas (dois círculos amarelos)

- Para descobrirem o número de sílabas de cada palavra os alunos podem fazer a divisão silábica através do batimento de palmas.



**Figura 6** – Imagem capturada do jogo do JClic.

---

## Bibliografia

- FREITAS, Maria João. ALVES, Dina. COSTA, Teresa (2007). *O Conhecimento da Língua: Desenvolver a Consciência Fonológica*. Programa Nacional do Ensino do Português.