

ÁREA: CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

Adriana e Celda: as questões são exemplificativas...podem acrescentar, retirar, mudar a ordem

INTRODUÇÃO

1.1- Questões conceituais

1. O conceito de consciência fonológica
2. Qual a relação entre a consciência fonológica e a aprendizagem da leitura?
3. Qual a relação entre a consciência fonológica e as dificuldades na aprendizagem de leitura/descodificação?
4. Como se pode desenvolver a consciência fonológica?
5. Como articular o treino da consciência fonológica com o ensino da leitura, em particular as RCGF?
6. Existem outros programas de treino da consciência fonológica?

OBS: Penso que vai ser necessário explicar às crianças que os jogos vão incluir as pseudopalavras.

Tem que se explicar de um modo lúdico às crianças e justificar ao professor o porquê. Corre-se o risco (com as metas ainda a serem usadas) de os professores pensarem que estas atividades são um fim em si mesmo (ler pseudopalavras).

1.2- Das questões conceituais à construção das propostas de treino

1. População alvo
2. Objetivos
3. Opções estruturantes
4. Implementação e materiais
5. Sequenciação e organização das atividades
6. Materiais necessários
7. Apoio do professor

A tabela que segue foi criada a partir dos objetivos que estavam descritos para cada um dos itens da vossa proposta.

Não pode ficar do ponto 1.3, foi construída aqui apenas para não interferir com a visualização do índice deste ponto.

Estas atividades são todas para treino. Falta criar as atividades para a avaliação. Penso que não se deverão incluir tantos itens. A minha sugestão:

- a) Segmentação silábica- 3 figuras;
- b) Identificação da sílaba inicial na posição inicial: 1 sequência de treino e duas sequências de avaliação sequência de treino + 2
- c) Comparação da sílaba na posição final: 1 sequência de treino e duas sequências de avaliação sequência de treino + 2
- d) Adição de sílaba em posição inicial: 1 sequência de treino e duas sequências de avaliação sequência de treino + 2
- e) Supressão de Sílaba em posição final: 1 sequência de treino e duas sequências de avaliação sequência de treino + 2

	Objetivo	Tarefas	Jogo
1	Avaliar/Treinar a capacidade da criança para intuir/discriminar fronteiras silábicas em contexto de palavras ouvidas para formatos silábicos com graus diferentes de complexidade.	Segmentação /Análise Silábica	1
2 3	Avaliar/Treinar a capacidade da criança para comparar a sílaba inicial em contexto de palavra ouvida com uma sílaba isolada ouvida previamente (identificando a coincidência ou a não-coincidência fonética): a) com a presença da imagem como suporte para a recuperação da memória auditiva; b) apenas com recurso à memória fonética. As sílabas distratoras apresentam diferentes graus de dificuldade para a identificação da não-coincidência. (só aparece esta referências em alguns dos jogos)	Identificação da sílaba igual na posição inicial	2 3
4 5	Avaliar/Treinar a capacidade da criança para comparar a sílaba final em contexto de palavra ouvida com a sílaba modelo ouvida previamente (identificando a coincidência ou não-coincidência fonética) com: a) a presença da imagem como suporte para a recuperação da memória auditiva; b) com recurso à memória auditiva. As sílabas distratoras apresentam diferentes graus de dificuldade para a identificação da não-coincidência. (só aparece esta referências em alguns dos jogos)	Identificação da sílaba igual na posição final	4 5

6	Avaliar/Treinar a capacidade da criança para comparar mentalmente palavras e identificar semelhanças fonológicas: a) em sílabas iniciais, apenas com recurso à representação mental sonora e articulatória; b) em sílabas finais, apenas com recurso à representação mental sonora e articulatória.	Comparação da sílaba na posição inicial e final	6
7			7
8	Avaliar/Treinar a capacidade da criança para adicionar: a) em posição inicial, sílabas ouvidas a palavras ouvidas e produzir uma nova palavra ou pseudopalavra; b) em posição final, sílabas ouvidas a palavras ouvidas e produzir uma nova palavra ou pseudopalavra; c) em posição medial, sílabas ouvidas a palavras ouvidas e produzir uma nova palavra ou pseudopalavra.	Adição de sílaba em posição inicial, final e medial	8
9			9
10			10
11	Avaliar/Treinar avaliar a capacidade da criança para omitir uma sílaba a palavras ouvidas: a) na posição inicial e produzir a nova palavra ou pseudopalavra; b) na posição final e produzir a nova palavra ou pseudopalavra; c) na posição medial e produzir a nova palavra ou pseudopalavra.	Supressão de Sílaba	11
12			12
13			13

1.3- Referências bibliográficas

Esta tabela (a versão anterior) serviu para o desenvolvimento dos jogos, mas também seria disponibilizada neste formato na plataforma para o professor. É possível deste modo consultar o conteúdo de todos os jogos.

Nos jogos que se seguem é necessário mudar a ordem dos estímulos nas sequências.

II . DESCRIÇÃO DAS TAREFAS

Segmentação			
Procedimento: Apresentar 6 imagens à criança e designar/fazer ouvir o nome da figura representada. A criança efetua oralmente a divisão silábica na palavra articulada e conta o seu número de sílabas.		<p><u>Instruções para a criança.</u> <u>Neste jogo vai aparecer uma imagem de cada vez. Clicando na imagem ouves o nome da figura representada.</u> <u>Repete a palavra em voz alta.</u> <u>Quantas sílabas tem a palavra?</u> <u>Com o rato seleciona o número de sílabas da palavra.</u> <u>Observa a imagem e ouve o nome da figura representada. Repete a palavra em voz alta, dividindo-a em sílabas e conta quantas são/clica num botão por cada uma das sílabas</u></p>	
Imagens	Nº de sílabas	Divisão	Formatos silábicos
Bacalhau	3	ba.ca.lhau	CV.CV. CVG
Erva	2	er.va	VC.CV
Brinquedo	3	brin.que.do	CCṼ.CV.CV
Máscara	3	más.ca.ra	CVC.CV.CV
Lápis	2	lá.pis	CV.CVC
Mão	1	mão	CṼG

IDENTIFICAÇÃO DA SÍLABA IGUAL NA POSIÇÃO INICIAL	
<p>Procedimento: Adriana e Celda: Refiz a descrição do procedimento para este jogo optando por um texto organizado por tópicos. Penso que poderá ser mais facilmente compreendido pelos professores. Pedia a vossa opinião. Mantive (texto a preto) a versão original.</p> <p>1. <u>A criança começa por ouvir uma sílaba isolada clicando no ícone presente no professor do computador.</u> 2. <u>É apresentada à criança uma sequência de imagens.</u> 3. <u>Clicando em cada uma das imagens a criança ouve o nome da figura.</u> 4. <u>A criança deve clicar nas imagens que começam com o mesmo som da sílaba que foi apresentada de modo isolado.</u> 5. <u>A criança pode clicar no ícone que permite ouvir a sílaba quantas vezes quiser</u> 6. <u>Se errar a selecionar as imagens recebe um feedback imediato.</u> 7. <u>A primeira sequência deve ser realizada com a ajuda do professor.</u></p> <p>Em cada sequência, em primeiro lugar proferir/fazer ouvir uma sílaba isolada. Seguidamente apresentar 6 imagens à criança e designar/fazer ouvir o nome da figura representada para que esta identifique as 3 figuras cuja sílaba inicial do nome seja foneticamente coincidente com a sílaba ouvida previamente. (Adriana: a criança ouve uma palavra e diz sim ou não? Ou ouve todas e escolhe no final?) A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instruções para a criança Ouve atentamente/clica no microfone para ouvires a sílaba, observa cada uma das imagens e ouve/clica sobre a imagem para ouvires o nome da figura. Seleciona/Clica no visto verde ou na cruz vermelha conforme a sílaba inicial é igual ou diferente da ouvida</p> <p>Penso que também aqui se deveria optar por uma descrição por tópicos. A instrução final depende da concretização dos jogos. Amanhã vou reunir com o André. Aguardar antes de mudar.</p>
Jogo 2- Com apoio de imagens e memória auditiva (Sílaba inicial)	
Sequência treino: sílaba isolada ouvida <a>, [v]	<i>abelha, agulha, anel, harpa, anjo, alce</i>
Sequência 1: sílaba isolada ouvida <o>, [o]	<i>osso, ovo, olho, óculos, horta, ombro</i>
Sequência 2: sílaba isolada ouvida <ar>, [ar]	<i>árvore, arco-íris, arco, algema, aspirador, afia</i>
Jogo 3 – Sem apoio de imagens e memória auditiva (sílabas iniciais)	
Procedimento: Em cada sequência, em primeiro lugar proferir/fazer ouvir uma	Instrução para a criança: Ouve atentamente uma sílaba e cada uma

<p>sílaba isolada e 6 palavras, uma de cada vez, para que a criança identifique aquelas que começam com a sílaba ouvida previamente. (Adriana: a criança ouve uma palavra e diz sim ou não? Ou ouve todas e escolhe no final?)</p> <p>A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>destas 6 palavras e repete as palavras que começam pela mesma sílaba que ouviste /Clica no microfone para ouvires uma sílaba e em cada uma das seis fatias do bolo para ouvires uma palavra. Sempre que ouvires uma palavra que começa com uma sílaba igual à que ouviste no início, clica no garfo correspondente.</p>
Sequência de treino: sílaba isolada ouvida <mel>, [mɛl]	melga; mel; melro; melado; marmelo; mesmo
Sequência 1: sílaba isolada ouvida sílaba <pas>, [pɐʃ]	pastelaria, pastor, pastilha, pássaro, pão, partir
Sequência 2: sílaba isolada ouvida sílaba <cir>, [sir]	circo, circular, círculo, cinto, suspiro, cesto
IDENTIFICAÇÃO DA SÍLABA IGUAL NA POSIÇÃO FINAL	
Jogo 4 - Com apoio de imagens e memória auditiva (sílabas posição final)	
<p>Procedimento: Em cada sequência, em primeiro lugar proferir/fazer ouvir uma sílaba isolada. Seguidamente apresentar 6 imagens à criança e designar/fazer ouvir o nome da figura representada para que esta identifique as 3 figuras <u>cujas sílabas finais</u> do nome seja foneticamente coincidente com a sílaba ouvida previamente.</p> <p>A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instrução para a criança: Ouve atentamente/clica no microfone para ouvires a sílaba, observa cada uma das imagens e ouve/clica sobre a imagem para ouvires o nome ou a designação do que está representado na figura. Selecciona/Clica no visto verde ou na cruz vermelha conforme a sílaba inicial é igual ou diferente da ouvida.</p>
Sequência de treino: sílaba isolada ouvida <o>, [u]	<i>comboio, recreio, frio, copo, alho, ninho (acabam todas com [u], pode ser muito difícil). Este item e os restantes</i>
Sequência 1: sílaba isolada ouvida <a>, [ɐ]	<i>saia, grua, boia, mesa, uva, arma</i>
Sequência 2: sílaba isolada ouvida <ar> [ar]	<i>pentear, voar, piar, cantar, abraçar, barrar</i>
Jogo 5 - Sem apoio de imagens e memória auditiva (sílabas posição final)	
<p>Procedimento: Em cada sequência, em primeiro lugar, proferir/fazer ouvir uma sílaba isolada e, de seguida, 6 palavras, uma de cada vez, para que a criança identifique aquelas que <u>terminam</u> com a sílaba ouvida previamente. A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instrução para a criança: Ouve atentamente uma sílaba e cada uma destas 6 palavras e repete as palavras que terminam com a mesma sílaba que ouviste /Clica no microfone para ouvires uma sílaba e em cada uma das seis fatias do bolo para ouvires uma palavra. Sempre que ouvires uma palavra que começa com uma sílaba igual à que ouviste no início, clica no garfo correspondente.</p>
Sequência de treino: sílaba isolada ouvida <gir>, [zir]	<i>fugir, corrigir, fingir, partir, sair, chegar</i>

Sequência 1: sílaba isolada ouvida: <tor>, [tor]	<i>trator, castor, adamastor, apito, computador, sobrepor</i>
Sequência 2: sílaba isolada ouvida: <car>, [kar]	<i>secar, açúcar, trocar, caçar, convidar, fechar</i>

COMPARAÇÃO DA SÍLABA IGUAL NA POSIÇÃO INICIAL OU FINAL

<p>Procedimento: Em cada sequência, apresentar 4 imagens para que a criança selecione as 2 figuras cujo nome se <u>inicia</u> com a mesma sílaba. Contrariamente ao procedimento dos itens anteriores, nas sequências deste item não se designa o nome da figura nem a sílaba, deve ser a criança a pensar no nome da figura sem o ouvir previamente. A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instruções para a criança Observa estas 4 imagens e pensa no nome das figuras. Identifica /Clica sobre aquelas cujo nome começa pela mesma sílaba.</p>
Jogo 6 – Comparação com recurso a imagens e memória auditiva	
Sílaba igual <ma>, [mɐ]. Sequência de treino:	macaco; maçã; mochila; martelo
Sílaba igual <ca>, [kɐ]. Sequência 1	camelo, camisa, cágado, casa
Sílaba igual <pi> [pi]. Sequência 2	piano, pinha, pistola, pincel
<p>Procedimento: Em cada sequência, apresentar 4 imagens para que a criança selecione as 2 figuras cujo nome <u>termina</u> com a mesma sílaba. Contrariamente ao procedimento dos itens anteriores, nas sequências deste item o professor não designa a figura, deve ser a criança a pensar no nome da figura sem o ouvir previamente. A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instrução para a criança: Observa estas 4 imagens e pensa no nome das figuras. Identifica as 2/Clica sobre cada uma das figuras cujo nome termina com a mesma sílaba</p>
Jogo 7 - Com recurso a imagens e memória auditiva	
Sílaba igual <rra>, [rɐ]. Sequência de treino:	guitarra; jarra; carro; arara
Sílaba igual <ja>, [ʒɐ]. Sequência 1	laranja, cereja, baga, pêssego
Sílaba igual <do>, [du]. Sequência 2	vestido, gelado, sapo, sapato

ADIÇÃO DE SÍLABA fica sem imagem + fica com as sílabas escritas	
<p>Procedimento: Produzir/fazer ouvir uma palavra e em seguida articular/fazer ouvir as sílabas isoladas. Repetir as sílabas sempre depois de cada palavra. Solicitar à criança que adicione cada sílaba ao início da palavra e que articule a nova palavra ou pseudopalavra formada.</p> <p>Neste item, a base que fica depois de adicionada a sílaba inicial pode ser uma palavra ou apenas um conjunto de sílabas sem significado (pseudopalavra), assinalada com asterisco (*).</p> <p>Se a criança errar, o professor mandar clicar novamente na sílaba e conta como erro. A 1ª vez que clica não conta.</p> <p>A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instrução para a criança: <u>Clica na imagem</u> e/ ouve a palavra. Ouve atentamente as sílabas/clica em cada um dos fones e ouve atentamente as três sílabas. Junta cada uma das sílabas ao início da palavra e diz como fica.</p>
Jogo 8 – Adição de sílaba (posição inicial) com apoio de imagens e recurso à memória auditiva	
Sequência de treino: palavra ouvida <mão>, [mẽw]	Sílabas isoladas ouvidas: <si>, [si], <al>, [aʔ] e pul>, [puʔ] <u>Resultado:</u> <Simão>, <*almão> e <pulmão>
Sequência 1: palavra ouvida <mão>, [mẽw]	Sílabas isoladas ouvidas: <ma>, [mɐ]; <sal>, [saʔ] e <ir>, [ir] <u>Resultado:</u> <mamão>; <salmão>; <irmão>
Sequência 2: palavra ouvida <caco>, [kaku]	sílabas isoladas ouvidas: <ma>, [mɐ]; <sal>, [saʔ] e <ir>, [ir] <u>Resultado:</u> <macaco>; <*salcaco>; <*ircaco>
Jogo 9 - Adição de sílaba (posição final) com apoio de imagens e recurso à memória auditiva	
<p>Procedimento: Produzir/fazer ouvir uma palavra e em seguida articular/fazer ouvir as sílabas isoladas. Repetir as sílabas sempre depois de cada palavra. Solicitar à criança que adicione cada sílaba no fim da palavra e que articule a nova palavra ou pseudopalavra.</p>	<p>Instrução para a criança: <u>Clica na imagem</u> e/ ouve a palavra. Ouve atentamente as sílabas/clica em cada um dos fones e ouve atentamente as três sílabas. Junta cada uma das sílabas no final da palavra e diz como fica.</p>

<p>Neste item, a base que fica depois de adicionada a sílaba final pode ser uma palavra ou apenas um conjunto de sílabas sem significado (pseudopalavra), assinalada com asterisco (*). A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	
<p>Sequência de treino: palavra ouvida <já>, [ʒa]</p>	<p>Sílabas isoladas ouvidas: <rra>, [ʀɐ]; <tos>, [tuʃ] e , [uɫ] <u>Resultado:</u> <jarra>; <jatos> e <*jául></p>
<p>Sequência 1: palavra ouvida <Esqui>, [iʃki]</p>	<p>Sílabas isoladas ouvidas: <lo>, [lu]; <ro>, [ru] e <ar>, [ar] <u>Resultado:</u> <esquilo>; <*esquiro>; <esquiar></p>
<p>Sequência 2: palavra ouvida <passa>, [pasɐ]</p>	<p>Sílabas isoladas ouvidas: <lo>, [lu]; <ro>, [ru] e <ar>, [ar] <u>Resultado:</u> <*passalo>; <pássaro>; <*pássaar></p>
<p>Jogo 10 - Adição de sílaba (posição medial) com recurso a imagens com recurso à memória auditiva</p>	
<p>Procedimento: Produzir/fazer ouvir uma palavra e em seguida articular/fazer ouvir as sílabas isoladas. Repetir as sílabas sempre depois de cada palavra. Solicitar à criança que introduza <u>cada sílaba no meio da palavra</u> e que articule a nova palavra ou pseudopalavra. A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor. Nota: neste item, a base que fica depois de adicionada a sílaba medial pode ser uma palavra ou apenas um conjunto de sílabas sem significado, assinalada com asterisco (*).</p>	<p>Instrução para a criança: Clica na imagem e/ ouve a palavra. Ouve atentamente as sílabas/clica em cada um dos + e ouve atentamente as três sílabas. Junta cada uma das sílabas no meio da palavra e diz como fica.</p>
<p>Sequência de treino: palavra ouvida: <fila>, [filɐ]</p>	<p>Sílabas isoladas ouvidas: <ve>, [vɛ]; <bro>, [brɔ] e <tan>, [tɐ̃] <u>Resultado:</u> <fivela>, <*fibrola> <*fitanla></p>
<p>Sequência 1: palavra ouvida <faca>, [mfakɐ]</p>	<p>Sílabas isoladas ouvidas: <bri>, [bri]; <rras>, [ʀɐʃ] e <la>, [lɐ] <u>Resultado:</u> <fabrica>; <*farrasca>; <*falaca></p>
<p>Sequência 2: palavra <entro>, [ẽtru]</p>	<p>Sílabas isoladas ouvidas: <con>, [kɔ̃]; <bu>, [bu] e <cas>, [kaʃ] <u>Resultado:</u> <encontro>; <*embutro>; <*encastro></p>

OMISSÃO/SUPRESSÃO	
<p>Procedimento: Fazer ouvir as palavras, uma de cada vez. Solicitar à criança que retire a <u>sílabas inicial</u> e produza a palavra ou parte de palavra obtida.</p> <p>Na sequência 1, a base que fica depois de retirada a sílabas inicial é também uma palavra; na sequência 2, depois de retirada a sílabas inicial, obtém-se apenas um conjunto de sílabas sem significado (pseudopalavra).</p> <p>A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor.</p>	<p>Instrução para a criança: Clica na imagem e/ ouve a palavra. Retira-lhe a sílabas inicial e diz que palavra ou parte de palavra ficou</p>
Jogo 11 – Supressão de sílabas (posição inicial) com recurso à memória auditiva sem apoio de imagens	
Sequência de treino: palavras ouvidas <nadar> e <beijo>	Resultado: <dar> e <*jo>
Sequência 1: palavras ouvidas <balança> e <gaivota>	Resultado: <lança> e <vota>
Sequência 2: palavras ouvidas <casaco> e <painel>	Resultado: <*[z]aco> e <*nel>
Jogo 12 - Supressão de sílabas (posição final) com recurso à memória auditiva sem apoio de imagens	
<p>Procedimento: Fazer ouvir as palavras, uma de cada vez. Solicitar à criança que retire a <u>sílabas final</u> e produza a palavra ou parte de palavra obtida.</p> <p>Na sequência 1, a base que fica depois de retirada a sílabas final é também uma palavra; na sequência 2, depois de retirada a sílabas final, obtém-se apenas um conjunto de sílabas sem significado (pseudopalavra).</p> <p>A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor</p>	<p>Instrução para a criança:</p> <p>Clica na imagem e/ ouve a palavra.</p> <p>Retira-lhe a sílabas final.</p> <p>Qual a parte a palavra ou parte de palavra ficou? Diz em voz alta ao teu professor.</p>
Sequência de treino: palavras ouvidas <lado>; <perfumar>	Resultado: <la> e <*perfu>
Sequência 1: palavras ouvidas <falar> e <pássaros>	Resultado: <lar> e <passa>
Sequência 2: palavras ouvidas <carnaval> e <parede>	Resultado: <*carna> e <*p[ẽ]re>
Jogo 13 - Supressão de sílabas (posição medial) com recurso à memória auditiva sem apoio de imagens	
<p>Procedimento: Fazer ouvir as palavras, uma de cada vez. Solicitar à criança que retire a <u>sílabas medial</u> e produza a palavra ou parte de palavra obtida.</p>	<p>Instrução para a criança: Clica na imagem e/ ouve a palavra. Retira-lhe a sílabas do meio e diz que palavra ou parte de palavra ficou.</p>

A sequência de treino deve ser realizada com a ajuda do professor. Nota: na sequência 1, a base que fica depois de retirada a sílaba medial é também uma palavra; na sequência 2, depois de retirada a sílaba medial, obtém-se apenas um conjunto de sílabas sem significado.	
Sequência de treino: palavras ouvidas <salgado> e <sílaba>	<u>Resultado:</u> <saldo> e <*siba>
Sequência 1: palavras ouvidas <pássaro> e <caçada>	<u>Resultado:</u> <paro> e <cada>
Sequência 2: palavras <palavra> e <tubarão>	<u>Resultado:</u> <*pavra> e <*turão>